

LLEGA LA SINGULARIDAD

LO PRIMERO

¿QUÉ ES ECLIPSE PHASE?

Eclipse Phase es un juego de rol post apocalíptico de conspiraciones y horror. La humanidad ha evolucionado y mejorado, y al mismo tiempo ha sido apaleada y se encuentra amargamente dividida.

La tecnología permite reformar cuerpos y mentes, pero también crea posibilidades de opresión y pone la capacidad de causar destrucción masiva en manos de todo el mundo. Y otras amenazas se ocultan en los hábitats devastados de la Caída, peligros tanto familiares como extraños. En esta dura ambientación, los jugadores son miembros de una conspiración multifaccional conocida como Firewall, cuyo objetivo es el de proteger a la transhumanidad de amenazas tanto internas como externas. A lo largo de sus aventuras, puede que hagan cosas como buscar tecnología valiosa en un hábitat destrozado en colapso orbital, que se arriesguen a vagar por los infernales paisajes de la arruinada Tierra, o que sigan el rastro a un terrorista por estaciones espaciales militarizadas y hábitats aislados. Es posible incluso que atraviesen una Puerta de Pandora, un agujero de gusano a estrellas lejanas y los secretos alienígenas que esconden...

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Los juegos de rol precisan uno o más jugadores y un Director de Juego. Los jugadores controlan a los personajes principales de la historia. El Director de Juego (DJ) dirige la acción de la historia y controla a todos los demás personajes (conocidos como Personajes No Jugadores, o PNJs), las ayudas de juego, la ambientación y cualquier otra cosa con la que se puedan encontrar los personajes jugadores. Los jugadores y el Director de Juego trabajan de forma conjunta para desarrollar una aventura intensa e interesante.

Como jugador, controlas a un personaje jugador (PJ). Todas las características e información del personaje estarán anotadas en tu Hoja de Personaje. Durante la partida, el Director de Juego te describirá sucesos o situaciones. Mientras interpretas lo que hace tu personaje durante algunas situaciones, probablemente el Director de Juego te pida que hagas alguna tirada de dados, y el resultado que obtengas determinará el éxito o el fracaso de la acción que intentase llevar a cabo tu personaje. El Director de Juego utiliza las reglas para interpretar las tiradas de dados y el resultado de las acciones de tu personaje.

PERO, ¿CÓMO SE JUEGA REALMENTE?

Un grupo de jugadores y un lugar donde quedar

El Director de Juego

<http://es-eclipse-phase.wikispaces.com>

Los contenidos de este libro

Tomar notas

Dados

Imaginación

¿QUÉ HACEN LOS JUGADORES?

MODELOS DE CAMPAÑA

Los jugadores pueden adoptar toda una variedad de roles en Eclipse Phase. Debido a los avances en la tecnología de emulación mental digital, cargar y descargar su mente en nuevos morfos (cuerpos físicos, biológicos o sintéticos), es posible ser literalmente una persona nueva de sesión en sesión. Con cuerpos con el rol de equipo, los jugadores pueden personalizar sus formas para la tarea que tengan entre manos.

La campaña por defecto

En la historia por defecto (también conocida como "ambientación de campaña"), cada jugador es un *Centinela*, un agente on-call (o potencial recluta) de una sombría red conocida como *Firewall* dedicada a contrarrestar "riesgos existenciales" (amenazas a la existencia de la transhumanidad). Estos riesgos pueden y de hecho incluyen plagas de guerra biológica, estallidos de enjambres nanotecnológicos, proliferación nuclear, terroristas con armas de destrucción masiva, cyberterrorismo y ataques informáticos en la red, IA's descontroladas, encuentros alienígenas y demás. *Firewall* no se contenta simplemente con contrarrestar estas amenazas a medida que surgen, por lo que los personajes pueden también ser enviados en misiones de recopilación de información o para desplegar medidas preventivas o a prueba de fallo. Los personajes pueden ser encargados de investigar personas o lugares aparentemente inocuos (que resultan no serlo), hacer tratos con turbias redes criminales (que resultan ser de muy poca confianza) o viajar a través del agujero de gusano de una Puerta de Pandora para analizar las reliquias de unas ruinas alienígenas (y ver si lo que los mató es todavía una amenaza real). Los *Centinelas* son reclutados de todas las facciones de la Transhumanidad. Aquellos que no son ideológicamente leales a la causa, son contratados como mercenarios. Estas campañas tienen a mezclar un poco de misterio e investigación con furiosos asaltos de acción y combate derivando también en una Buena dosis de miedo y horror.

Campañas alternativas

Cuando no están salvando el sistema solar, los *Centinelas* son libres de seguir sus propios empeños. El Director de Juego y los jugadores pueden usar este libro de reglas para generar cualquier tipo de historia que quieran contar. Sin embargo, los siguientes ejemplos proveen de un breve vistazo a las oportunidades de aventura más obvias en *Eclipse Phase*.

Tras cada variante de campaña a continuación se provee una lista de arquetipos para *Eclipse Phase* en paréntesis.

Los arquetipos son los nombres aplicados a los tipos de personajes más adecuados para cada escenario. Por ejemplo, en una historia tradicional de detectives, los arquetipos serían el Detective, la Dama en Apuros, el Poli Duro y demás. En una película de cowboys, los arquetipos serían el Pistolero, el Camarero del Saloon, el Sheriff, el Indio Valiente, etc. Los jugadores notarán que algunos arquetipos encajan en muchas ambientaciones e historias. El sistema de creación de personajes, permite a los jugadores crear cualquiera de los arquetipos sugeridos. Dado que los juegos de rol están diseñados para que los jugadores construyan sus propias historias, estos arquetipos son sólo sugerencias y cualquier jugador puede mezclar y elegir lo que le guste.

Operaciones de salvamento y rescate/recuperación

La Caída dejó dos mundos y numerosos hábitats en ruinas. Pero estas ciudades y estaciones devastadas contienen riquezas incontables para aquellos que son lo suficientemente valientes o temerarios. El botín potencial incluye: sistemas de armas, recursos físicos, bancos de datos perdidos, cargas de mentes abandonadas de antiguos amigos, familiares o gente importante, nuevas tecnologías desarrolladas y perdidas en el rápido escape durante la singularidad, valiosas reliquias familiares de oligarcas inmortales y mucho más. Fuera de tales lugares otrora habitados, el espacio en sí mismo y un montón de personas y cosas se pierden ahí fuera. Algunos necesitan ser rescatados y otros están más allá de todo rescate. Esta opción permite a los usuarios explorar lo desconocido o buscar objetivos específicos bajo contrato.

(Arqueólogo/Tecnocarroñero/Pirata/Comerciante libre/Traficante/Agente del mercado negro)

Exploración

Hay un montón de oportunidades que se pueden tener como explorador, colono o vigía, incluso puede que como uno de los pocos afortunados (o tal vez majaras) individuos que exploran a través de una *Puerta de Pandora* sin probar. Incluso el Cinturón de Kuiper, en los límites de nuestro sistema solar. Todavía está apenas explorado. Debe haber toda una riqueza y misterios por descubrir. Muchos peligros acechan en oscuros rincones del sistema, desde facciones posthumanas aislacionistas a cárteles criminales secretos, pasando por piratas, alienígenas y otros deseando permanecer ocultos.

(Explorador / Arqueólogo / Tecnocarroñero / Buscador de Singularidades / Tecnofriki / Médico)

Comercio

Mientras que la mayoría del comercio del sistema interior está controlado por pulcras hipercorporaciones, muchos de las estaciones menores o más independientes confían en pequeños comerciantes. En el sistema exterior postescasez, el comercio toma una forma diferente, con información, favores y creatividad sirviendo como moneda de cambio entre aquellos que ya no necesitan nada dada la disponibilidad de máquinas cornucopia.

(Comerciante libre/Contrabandista/Agente del mercado negro/Pirata)

Crimen

El mosaico de hábitats ciudad-estado y la inmensa variedad de leyes a lo largo y ancho del sistema, crean amplias oportunidades para aquellos que saben aprovecharse de esta situación. Los productos y actividades del mercado negro incluyen el tráfico de informos esclavo, la industria sexual de las vainas de placer, robo y tráfico de datos, extracción/contrabando de tecnología avanzada o científicos, espionaje político-económico, asesinato, tráfico de VX y drogas, tráfico de almas y mucho más. Ya sea de manera independiente o como parte de un elemento criminal organizado, siempre hay oportunidades para aquellos con sed de aventura o beneficio y moral cuestionable.

(Criminal/Traficante/Pirata/Manitas/Agente del mercado negro/Genehacker/Hacker/Agente de Blackops)

Mercenarios

Las constantes maniobras de facciones impulsadas por diferentes ideologías, las constantes riñas sobre recursos en disputa y la carrera por colonizar nuevos exoplanetas más allá de las *Puertas de Pandora*, provocan conflictos de manera regular. Algunos cuecen a fuego lento y baja intensidad durante años, estallando ocasionalmente en ataques o enfrentamientos. Otros se desatan como guerra total. Siempre hay demanda bien pagada de hombres y mujeres que deseen usar las armas por créditos. Los jugadores pueden involucrarse en campañas militares y de comando en hábitats, entre las estresas o en hostiles ambientes planetarios.

(Mercenario/Especialista en seguridad/Manitas/Cazarrecompensas / Ex poli / Médico)

Intriga socio-política

Las corporaciones y las facciones políticas que se extienden por el sistema solar no siempre juegan limpio entre sí, pero tampoco es muy inteligente que se enfrenten abiertamente entre ellas excepto bajo circunstancias muy extremas. Muchas batallas se luchan con diplomacia y maniobras políticas, usando palabras e ideas más potentes que las armas. Incluso dentro de las facciones, camarillas y bandos pueden competir despiadadamente o conflictos entre clases pueden calentarse hasta estallar, destrozando una sociedad desde dentro. En esta campaña, los jugadores pueden empezar como marionetas de alguna entidad que ascienden a través de los rangos a medida que se enredan más y más en las intrigas de sus patrocinadores, interpretan a un grupo de embajadores estacionado en la capital de la oposición, o a un grupo de activistas radicales por el cambio social.

(Político/Elitista social/Operaciones Especiales/Hacker/Especialista en seguridad/Periodista/Memetista)

¿QUÉ ES EL TRANSHUMANISMO?

El transhumanismo es un término sinónimo de “mejora humana”. Es un movimiento cultural e intelectual internacional que refrenda el uso de la ciencia y la

tecnología para mejorar la condición humana, tanto mental como física. Asimismo, el transhumanismo abraza también el uso de las tecnologías emergentes para eliminar los elementos no deseados de la condición humana, tales como el envejecimiento, las discapacidades, las enfermedades y la muerte involuntaria. Muchos transhumanistas creen que estas tecnologías se desarrollarán en el futuro cercano a una velocidad exponencialmente creciente y trabajan para promover el acceso universal y el control democrático de estas tecnologías. En líneas generales se puede considerar también al transhumanismo como el periodo transicional entre la condición humana actual y una entidad con capacidades tan avanzadas, tanto mentales como físicas, como para merecer el título de "posthumano".

Como tema, el transhumanismo plantea preguntas apasionantes. ¿Qué define a un ser humano? ¿Qué significa derrotar a la muerte? Si la mente es software, ¿dónde está el límite a la hora de programarla? Si fuese posible dotar de inteligencia a máquinas y animales, ¿cuáles serían nuestras responsabilidades hacia ellos? Si puedes copiarte a ti mismo, ¿dónde acabas "tú" y da comienzo un nuevo ser? ¿Cuál es el potencial de estas tecnologías tanto para el control opresivo como para la liberación? ¿Cómo cambiarán estas tecnologías nuestra sociedad, nuestras culturas y nuestras vidas?

POSTAPOCALIPSIS, CONSPIRACIÓN Y HORROR COMO TEMAS

Varios temas impregnan *Eclipse Phase*, puede que el lector no esté familiarizado con alguno de ellos. Los siguientes párrafos ayudan a definir estos temas de forma que mientras los jugadores leen, ganen un sólido entendimiento de cómo *Eclipse Phase* desarrolla tales temas para crear su ambientación única.

Postapocalíptico es un término usado para describir la ficción enmarcada tras un evento cataclísmico que ha acabado con la civilización tal como la conocemos (usualmente acompañada por la pérdida de vidas humanas en una escala casi inimaginable). El mecanismo exacto del desastre es normalmente poco importante: guerra nuclear, plaga, asteroide y demás. La importancia del tema es la condición humana. Si el mundo que conocemos nos es arrancado y los humanos sufren horrores más allá de lo imaginable en esta transformación hacia un entorno postapocalíptico, ¿cómo lo afronta la humanidad? ¿Sobrevivimos, nos sobreponemos y prosperamos? ¿Perdemos nuestra propia humanidad en el proceso? ¿O caemos ante la extinción al final? Estas son las preguntas que condicen este género.

Conspirar significa "unirse en un acuerdo secreto para llevar a cabo un acto ilegal o inmoral o para usar tales medios para conseguir un final legal". Como tal, una teoría conspiratoria atribuye la causa última de un evento o cadena de eventos (ya sean políticos, sociales o históricos) a un grupo secreto de individuos con inmenso

poder (clase política, ricos y demás) que esconde sus actividades del público mientras manipula los eventos para conseguir sus metas, sin importar las consecuencias. Muchas teorías de la conspiración sostienen que gran número de los más importantes eventos de la historia fueron iniciados y en último lugar controlados por tales organizaciones secretas. De igual importancia es el conflicto silencioso entre grupos clandestinos, que libran una guerra secreta entre bambalinas para determinar quién influencia el futuro.

El *horror* toma muchas formas, pero en *Eclipse Phase* es más psicológico que gore. Es la incertidumbre de la supervivencia, el suspense de encontrar cosas malignas entre las estrellas y el miedo a lo desconocido. Es la amenaza de enfrentarse a Cosas Que No Deberían Ser, la repulsión de encontrar algo totalmente alienígena y la náusea que produce descubrir todo el daño y las cosas horribles que los transhumanos son capaces de hacerse a sí mismos y entre ellos. El horror también surge de la comprensión de que hay cosas terroríficas que están más allá de nuestro entendimiento habitando nuestro universo y que la transhumanidad puede ser su propio peor enemigo. A pesar de todas las herramientas tecnológicas y avances disponibles para los futuros transhumanos, todavía se enfrentan a terrores como perder el control de sus propias identidades, sus percepciones y facultades mentales (por no mencionar su futuro como especie).

Eclipse Phase toma todos estos temas y los entrelaza en una ambientación transhumana. El aspecto postapocalíptico cubre la comprensión de todo lo que la transhumanidad ha perdido, la lucha contra la extinción y cuánto de ello es una batalla contra nuestra propia naturaleza. El aspecto conspirativo profundiza en la naturaleza de las organizaciones secretas que juegan papeles clave en la determinación del futuro de la transhumanidad y como las acciones de determinados individuos pueden cambiar las vidas de muchos. La perspectiva del horror explora los resultados de las transformaciones autoinfligidas por la humanidad y cómo algunos de esos cambios nos hacen en realidad no-humanos. Uniéndolo todo hay una consciencia de la masiva indiferencia y el terrible extrañamiento que impregna el universo y cómo la transhumanidad es insignificante contra ese telón de fondo.

Compensando todo esto, *Eclipse Phase* también afirma que aún hay esperanza, que algo por lo que vale luchar y que la transhumanidad puede construir y construirá su camino hacia el futuro.

¿DÓNDE TIENE LUGAR?

Hábitats transhumanos

La Inmensidad Desconocida

La Malla

EGO Y MORFO

Tu cuerpo es desechable. Si tu cuerpo se hace viejo, enferma, o sufre graves daños, puedes digitalizar tu consciencia y descargarla en uno nuevo. El proceso no es ni barato ni sencillo, pero te garantiza una inmortalidad efectiva... siempre que recuerdes hacerte un backup y no te vuelvas loco. El término morfo se utiliza para describir cualquier tipo de forma que habite tu mente, ya sea esta una funda clónica criada en probeta, un cuerpo robótico sintético, una vaina mitad carne mitad material biológico extráneo, o incluso el estado de puro software electrónico de un infomorfo.

Es posible que el morfo de un personaje muera, pero su ego puede seguir viviendo trasplantado a un nuevo morfo, siempre y cuando se hayan tomado las medidas oportunas concernientes a backups. Los morfos son desechables, pero el ego de tu personaje representa la senda vital continuada de la mente, la personalidad, los recuerdos, el conocimiento y demás aspectos de tu personaje.

Esta continuidad puede verse interrumpida por una muerte inesperada (dependiendo de lo recientemente que se haya hecho un backup) o por bifurcación, pero representa la totalidad del estado mental y las experiencias del personaje.

Algunos aspectos de tu personaje, en especial las habilidades, junto con algunos atributos y rasgos, pertenecen al ego de tu personaje, por lo que se mantienen con él a lo largo de su desarrollo.

Sin embargo, tal y como ya se ha comentado anteriormente algunos atributos y rasgos son determinados por el morfo, por lo que cambiarán si tu personaje deja un cuerpo y asume otro. Los morfos pueden afectar también a otras habilidades y atributos, tal y como se detalla en la descripción de cada morfo.

¿A DÓNDE VOY DESDE AQUÍ?

TERMINOLOGÍA

Eclipse Phase usa toda una panoplia de términos para nombrar los muchos conceptos que aglutina la ambientación.

Basándome en el fantástico trabajo de [Alberto Camargo](#), trataré de ser lo más exhaustivo posible para facilitar la entrada en este mundo complejo y fascinante.

Aeróstato: Un hábitat diseñado para flotar como un globo en la atmosfera superior de un planeta.

Aislados: aquellos que viven en comunidades aisladas en la zona más alejada del sistema (En el Cinturón de

Kuiper y en la Nube de Oort); también conocidos como marginados o fronterizos.

Anarquista: Alguien que cree que el gobierno es innecesario, que el poder corrompe, y que la gente debería controlar sus propias vidas a través de la autogestión individual y la acción colectiva.

Animales Inteligentes (Ascendidos): especies animales parcialmente evolucionadas (entre los que se incluyen perros, gatos, ratas y cerdos). Otros animales inteligentes de gran tamaño (ballenas, elefantes), están casi extintos.

Aracnoide: Un sintemorfo robótico parecido a una araña.

Argonautas: una facción de científicos tecno-progresistas que promueven el uso responsable y ético de la tecnología

Asíncrono: Una persona con habilidades Psíquicas

Atorarse: el acto de "convertirse" en un zángano operado a distancia gracias a la tecnología de RX. En ocasiones se aplica también a acceder a alimentación RX en vivo de vitaloggers y demás.

Autonomistas: la alianza de anarquistas, Barsoomianos, Extrópicos, Escoria y Titanianos.

Banco de Cuerpos: un servicio de compra, venta, arrendamiento o almacenamiento de cuerpos. También conocido como casa de muñecas o morgue.

Barsoomiano: un marciano rural, típicamente resentido del control de las hipercorporaciones.

Bifurcar: copiar un ego. No todas las bifurcaciones con copias completas. También conocidos como backups.

Bioconservadores: un movimiento antitecnológico que argumenta por la estricta regulación de la nanofabricación, IAs, Subidas, bifurcaciones, mejoras cognitivas, y otras tecnologías disruptoras.

Biomorfo: un cuerpo biológico, tanto un básico, un encolado, transhumano genéticamente diseñado, o una vaina.

Bots: robots. Cuerpos sintéticos controlados por IAs.

Burbuja de Cole: un hábitat construido a partir de un asteroide ahuecado, que se hace girar para obtener gravedad.

Buscador de Singularidad: persona que busca reliquias y pruebas de los TITANes o de otros caminos posibles hacia la súper inteligencia, ya sea para aprender más sobre ello o para poder formar parte ellos mismos de una súper inteligencia.

Caída, La: el apocalipsis; la singularidad y las guerras que estuvieron a punto de acabar con la transhumanidad.

Caja: un cuerpo sintético barato, común y de fabricación masiva.

Cascarón: un morfo físico sintético. También llamado sintemorfo.

Centinelas: agentes de Firewall.

Ceros: gente sin acceso a la Malla inalámbrica. Común entre algunos vasallos.

Cibercerebro: un cerebro artificial, que alberga un ego. Utilizado tanto en sintemorfos como en vainas.

Cilindro de O'Neill: un hábitat con forma de lata de coca cola, que se hace girar para obtener gravedad.

Cinturón de Kuiper: una región del espacio que se extiende desde la órbita de Neptuno hacia el exterior hasta aproximadamente 55 UAs, escasamente poblado por asteroides, cometas y planetas enanos.

Cinturón Principal: el cinturón de asteroides principal, un anillo en forma de toro que orbita entre Marte y Júpiter.

Circunjoviano: que orbita Júpiter.

Circunlunar: que orbita la luna.

Circunsolar: que orbita el sol.

Cislunar: situado entre la Tierra y la luna.

Clado: una especie o grupo de organismos que características comunes. Utilizado para referirse a subespecies transhumanas y tipos de morfos.

Colmena: un hábitat de micro gravedad hecho en un asteroide o luna tunelado.

Ecto: aparatos personales de Malla; pueden estirarse, son flexibles, autolimpiables, translúcidos y se alimentan de energía solar. Proviene de ecto-enlace (enlace externo).

Ego: la parte de ti que pasa de un cuerpo a otro. También conocido como ghost, alma, esencia, espíritu, personalidad.

Emisión de Ego: término que hace referencia al envío de egos mediante emisión lejana.

Emisión Lejana: comunicación intrasolar que utiliza tecnologías de comunicación clásicas (radio, láser, etc.) y teleportación cuántica.

Emisión Oscura: servicio ilegal y del mercado negro de emisión lejana y de emisión de ego.

Enjambre de robots: un morfo sintético compuesto por un enjambre de robots minúsculos del tamaño de insectos.

Entóptico: imágenes de Realidad Aumentada que "ves" en tu cabeza (Entóptico significa "dentro del ojo").

Escoria: la facción nómada de gitanos/ punks espaciales que viaja de estación en estación en barcasas muy modificadas o en enjambres de naves. Tristemente famosos por albergar un mercado negro itinerante.

Espacio Simulado: ambientaciones de realidad virtual de inmersión total.

Esquejados: humanos modificados genéticamente para eliminar enfermedades genéticas y otros rasgos. También llamados genemejorados, genes limpios, trucados.

ETI: Inteligencia Extraterrestre (ExtraTerrestrial Intelligence). El término que utiliza Firewall para hacer referencia a inteligencias alienígenas similares a divinidades post-singularidad, de las que se teoriza pudieran ser responsables del virus Exsurgente.

Evolución: modificar genéticamente a una especie animal para que obtengan inteligencia.

Exaltados: humanos potenciados genéticamente (entre mejorados genéticamente y transhumanos). También conocidos como genefrikis, los ascendidos, los elevados.

Exoplaneta: un planeta de otro sistema solar.

Exsurgente: alguien afectado por el virus Exsurgente.

Extrasolar: fuera del sistema solar.

Factores: la raza de embajadores alienígenas que trata con la transhumanidad. También llamados Agentes comerciales.

Fantasma: un morfo de combate transhumano optimizado para el sigilo y la infiltración.

Firewall: la conspiración secreta infiltrada en diversas facciones que trabaja para proteger a la transhumanidad de "amenazas existenciales" (riesgos para la existencia continuada de la transhumanidad).

Flexobot: un sintemorfo capaz de cambiar de forma, también capaz de combinarse con otros flexobots de forma modular para crear formas de mayor tamaño.

Furia: Un Morfo de combate transhumano.

Generación Perdida: en un esfuerzo de repoblación Post-Caída, se crió una generación de niños mediante métodos de crecimiento forzoso. Los resultados fueron desastrosos: muchos murieron o se volvieron locos, y el resto acabaron estigmatizados.

Griegos: asteroides troyanos o lunas que comparten la misma órbita que un planeta o luna de gran tamaño, pero que se encuentran 60° por delante en la órbita en el punto Lagrange L4. El término Griegos normalmente hace referencia a los asteroides que orbitan alrededor del punto L4 de Júpiter. Ver también "Troyanos".

Habitante de las Planicies: alguien nacido o acostumbrado a vivir en un planeta o luna con gravedad.

Habitécnico: un técnico de un hábitat.

Hackeo Basilisco: una imagen u otro tipo de entrada sensorial que afecta de tal forma a la corteza cerebral visual y a las capacidades de reconocimiento de patrones que causa un fallo, y posiblemente se aprovecha de él para reescribir código neurológico.

Hacker Genético: alguien que manipula el código genético para crear modificaciones genéticas o incluso nuevas formas de vida.

Heliopausa: el punto en el que la presión del viento solar se equilibra con la atracción gravitatoria (a alrededor de unas 100 UAs del sol).

Hibernoide: un transhumano modificado para la hibernación, para viajes largos por el espacio.

IA Semilla: una IAG capaz de automejora recursiva, lo que le permite alcanzar niveles aparentemente divinos de inteligencia.

IA: Inteligencia Artificial. Generalmente utilizado para referirse a las IAs débiles; por ejemplo, IAs que no abarcan (o en algunos casos, están completamente fuera de ellas) todo el espectro de habilidades cognitivas humanas. Las IAs difieren de las IAGs en que están normalmente especializadas y/o limitadas/impedidas intencionadamente.

IAG: Inteligencia Artificial general. Una IA que tiene facultades cognitivas comparables a las humanas o superiores. También conocidas como "IAs fuerte" (diferenciando de las más especializadas "IA débiles") Ver también "IA semilla".

Iceeroide (N. del T.: juego de palabras con asteroide y "ice", hielo en inglés; se lee "Aisteroide"): un asteroide compuesto principalmente por hielo en lugar de roca o metales.

ID de Malla: la firma única adjuntada a la actividad de una persona en la Malla.

Iktomi: el nombre otorgado a la misteriosa raza alienígena de la que se han encontrado reliquias al atravesar las Puertas Pandora.

Incineradores: programas hostiles capaces de dañar o afectar a cibercerebros.

Infomorfo: un ego digitalizado; un cuerpo virtual. También llamados datamorfos, cargados, backups.

Infovida: inteligencias artificiales generales e IAs semilla.

Infugiados: "infomorfos refugiados", o alguien que lo dejó todo atrás en la Tierra durante la Caída... incluso su propio cuerpo.

Llevar un Polizón: el acto de llevar un infomorfo en un módulo implantado especial dentro de tu cabeza.

Truco: un poder psi.

Máquina de Cornucopia: un nanofabricador de propósito general.

Marginados: exiliados que viven en los márgenes del sistema, así como en otros lugares aislados y bien ocultos. También conocidos como asilados, fronterizos y vagabundos.

Meme: una idea viral.

Mentats: transhumanos con capacidades mentales y cognitivas optimizadas.

Mercuriales: los elementos no humanos inteligentes de la "familia" transhumana, entre los que se incluyen IAGs y animales evolucionados.

Microgravedad: ambiente de gravedad cero o casi carente de peso.

Morfo: un cuerpo físico. También llamado traje, chaqueta, manga, cascarón, forma.

MRL: Más Rápido que la Luz

Musa: programas de IA de ayuda personal.

Nanoecología: movimiento ecológico pro tecnología.

Nanoenjambre: una masa de minúsculos robots soltados en un entorno.

Nanobot: una máquina de escala nanoscópica.

Neo Avianos: cuervos y cacatúas grises evolucionados.

Neo Homínidos: chimpancés, gorilas y orangutanes evolucionados.

Neogénesis: la creación de nuevas formas de vida por medio de la manipulación genética y de la biotecnología.

Neoténicos: transhumanos modificados para mantener una apariencia infantil.

Niebla: las nubes de datos de RA que en ocasiones nublan tus percepciones/proyecciones.

Novacangrejo: una vaina construida a partir de material genético proveniente de centollos modificados genéticamente.

Nube de Oort: la "nube" esférica de cometas que rodea el sistema solar, hasta aproximadamente 1 año luz del sol.

Olímpico: un biomorfo transhumano modificado para una mayor resistencia y capacidad atlética.

Oxidados: biomorfos optimizados para la vida en Marte.

Paletos: un marciano rural. Ver Barsoomiano. También conocidos como Rojos.

PAN: Personal Area Network, o Red de Área Personal. La red creada cuando enlazas todos tus aparatos electrónicos menores a tu ecto o a tus implantes de Malla.

PtC: Post-Caída (usado como fecha de referencia).

Pellejo: un morfo físico biológico. También llamado carne, cuerpo.

Pila Cortical: una célula de memoria implantada utilizada para backup de egos. Situada en el punto de unión entre el cráneo y la columna vertebral; puede extraerse.

Planos: humanos básicos (sin modificaciones genéticas). También llamados normales.

Poner una Capa: cambiar tu percepción de lo que te rodea a través de programas de realidad aumentada.

Posthumano: un individuo o especie humano o transhumano que ha sido genética o cognitivamente modificado de forma tan extensa que ya no es humano (un paso más allá de transhumano).

PrC: Pre-Caída (utilizado como fecha de referencia)

Prometeos: un grupo de IAs semilla amistoso para con la transhumanidad que fue creado por el Proyecto Barco Salvavidas (precursores de los Argonautas) años antes de que los TITANes adquiriesen consciencia y que (en su mayor parte) han evitado la infección Exsurgente. Los Prometeos apoyan a Firewall en secreto y trabajan para acabar con amenazas existenciales.

Proxies: miembros de la estructura interna de Firewall.

Psi: poderes parapsicológicos adquiridos a causa de una infección por la cepa Watts-MacLeod del virus Exsurgente.

Puertas de Pandora: los portales de agujero de gusano dejados atrás por los TITANes.

Punto de Lagrange: una de las zonas con respecto a un cuerpo planetario pequeño que orbita a uno más grande en los que las fuerzas gravitatorias de ambos cuerpos se neutralizan. Los puntos de Lagrange se consideran lugares estables e ideales para la construcción de hábitats.

Quimera: transgénico, que contiene rasgos genéticos de otras especies.

RA: Realidad Aumentada. Información de la Malla (red de datos universal) que es superpuesta a tus sentidos del mundo real. La RA es supuestamente entóptica (visual), pero puede ser auditiva, táctil, olfativa, kinestésica (conciencia corporal), emocional, u otros tipos de señal de entrada.

Reclamadores: una facción transhumana que busca levantar el interdicto y reclamar la Tierra.

Reenfundar: cambiar de cuerpos, o ser descargado a uno nuevo. También conocido como reformación, reencarnación, cambio, renacimiento.

Reglas de Dominio: las reglas que gobiernan la realidad de un espacio simulado de realidad virtual.

Reinstanciados: refugiados de la Tierra que sólo consiguieron escapar como infomorfos sin cuerpo, pero que desde entonces han acabado siendo rematerializados.

Riesgo-X: Riesgo Existencial. Algo que amenaza la propia existencia de la transhumanidad.

Rompepuertas: exploradores que se arriesgan a utilizar una puerta Pandora para ir a algún lugar previamente inexplorado.

RV: Realidad Virtual. Imponer sobre los sentidos físicos una realidad hiperrealista construida de forma artificial.

RX: Reproducción de eXperiencias. Experimentar la alimentación sensorial de otra persona (ya sea en tiempo

real o grabada). También conocido como experia, sim, simusentido, playback.

Segador: un robot de combate sintemorfo.

Serpentoide: un sintemorfo robótico similar a una serpiente.

Sílfides: biomorfos transhumanos con un aspecto físico muy atractivo y exótico.

Simomorfo: el avatar que utilizas en los programas de espacios simulados de RV.

Singularidad: un punto de progreso tecnológico rápido, exponencial y recursivo, más allá del cual el futuro se vuelve imposible de predecir. A menudo utilizado para hacer referencia a la ascensión de las IAs Semilla a niveles cuasi divinos de inteligencia.

Sintemorfo: morfos sintéticos. Cascarones robóticos habitados por egos transhumanos.

Sintes: un tipo específico de sintemorfo. Los Sintes son ginoides/androides estándar; robots diseñados para parecer humanoides, aunque normalmente son perceptiblemente no humanos.

Sonda Bracewell: un tipo de sonda de vigilancia autónoma de espacio profundo diseñada para establecer contacto con civilizaciones alienígenas.

Spime: aparatos conectados con la Malla conscientes de sí mismos y de sus alrededores.

Teleoperación: control remoto.

Titaniano: alguien procedente de Titán, una luna de Saturno.

TITANes: IAs semilla militares creadas por los humanos, capaces de mejorar de forma recursiva, que sufrieron una singularidad repentina y propiciaron la Caída. Su designación militar original era TITAN: Total Information Tactical Awareness Network (Red de Información Total de Consciencia Táctica).

Toro: un hábitat en forma de rosquilla, que se hace girar para obtener gravedad.

Trabajador del Vacío: trabajador espacial.

Malla: la omnipresente red inalámbrica de datos en forma de malla. Utilizado también como verbo (entramar) y como adjetivo (entramado o desentramado).

Transgénico: que contiene rasgos genéticos de otras especies.

Transhumano: un humano extensamente modificado.

Transporte Lejano: nave espacial de transporte de larga distancia.

Trojanos: asteroides o lunas que comparten la misma órbita alrededor de un planeta o luna de mayor tamaño, pero situados a alrededor de 60° por delante o por detrás de los puntos de Lagrange L4 y L5. El término Trojanos normalmente hace referencia a los asteroides que orbitan los puntos Lagrange de Júpiter, pero Marte, Saturno Neptuno y otros cuerpos celestes también tienen Trojanos. Consulta también "Griegos".

UA: Unidad Astronómica. La distancia entre la Tierra y el Sol, equivalente a 8.3 minutos-luz, o unos 150 millones de kilómetros

Vainas: morfos mixtos biológicos-sintéticos. Los clones de vainas se hacen crecer de forma forzada y tienen cerebros electrónicos. También conocidos como biorobots, pellejudos, replicantes. Proveniente de "gente vaina".

Vapor: una emulación mental fallida o una Bifurcación o infomorfo tullido (proveniente del término vaporware).

Vasallos: empleados bajo régimen de servidumbre, que han firmado un contrato con una hipercorporación u otra autoridad, normalmente a cambio de un morfo.

Virus Exsurgente: el virus multivectorial creado por una IET desconocida y plantado a lo largo de la galaxia en sondas Bracewell. El virus Exsurgente es automutable y es capaz de infectar tanto a sistemas computacionales como a criaturas biológicas.

Vitalog: una grabación de toda la experiencia vital de una persona, posible gracias al espacio de almacenamiento de memoria casi ilimitado.

VPNs: Virtual Private Network, o red virtual privada. Redes que operan dentro de la Malla, normalmente encriptadas por motivos de privacidad o seguridad.

X-Emisor: alguien que transmite/vende grabaciones de RX de sus experiencias.

Xenomorfo: forma de vida alienígena.

Xero: de X-ero; alguien que sufre una adicción u obsesión por las RXs. En ocasiones hace referencia también a la gente que graba RXs.

Zángano: un robot controlado de forma remota (en lugar de directamente a través de una IA a bordo)

FASE DE ECLIPSE

La *Fase de eclipse* o *Eclipse Phase*, hace referencia al periodo de tiempo entre el momento en el que una célula resulta infectada por un virus y el momento en el que el virus aparece en el interior de la célula y la transforma. Durante este periodo, la célula no parece estar infectada, pero lo está.

Los humanos tenemos una manera especial de crecer y de derribarnos a nosotros mismos todo al mismo tiempo. Habíamos logrado más progreso que nunca, al coste de destrozarnos nuestro planeta y desestabilizar nuestros propios gobiernos, pero las cosas parecían empezar a pintar bien.

Con tecnologías acelerando exponencialmente, salimos al sistema solar, terraformando mundos y sembrando nueva vida. Reforjamos nuestros cuerpos y mentes deshaciéndonos de la enfermedad y la muerte. Alcanzamos la inmortalidad a través de la digitalización de la mente, reenfundándonos de un cuerpo biológico o sintético al siguiente a voluntad. Ascendimos animales e IA's para que fueran nuestros iguales. Adquirimos los medios para construir cualquier cosa que deseáramos desde el nivel molecular por lo que nadie volvería a pasar necesidad nunca más.

Pero nuestra carrera hacia nuestra extinción no se ralentizó. De hecho recibió un empujón asistido por máquina al precipicio. Miles de millones murieron cuando nuestras tecnologías dieron a luz a algo totalmente fuera de control... transformando a la humanidad en algo más, esparciéndonos a lo largo y ancho del sistema solar y encendiendo de nuevo conflictos atroces. Ataques

nucleares, bioguerra de plagas, nanoemjambres, cargas masivas... mil horrores casi borraron a la humanidad de la existencia.

Todavía sobrevivimos, divididos en una amalgama de oligarquías restrictivas respaldadas por hipercorporaciones en el sistema interior y de hábitats colectivistas, redes tribales y nuevos modelos sociales experimentales en el libertario espacio exterior. Nos hemos extendido hasta las más lejanas extensiones del sistema solar e incluso dado el primer paso en la galaxia que hay más allá. Pero ya no somos solamente "humanos"... hemos evolucionado en algo simultáneamente mayor y diferente, algo **transhumano**.