

ECLIPSE PHASE

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

EL SISTEMA

- **Eclipse Phase** utiliza un sistema de d100/percentil. Es rápido, sencillo y ágil, para que los jugadores puedan zambullirse en la ambientación sin que les estorben unas reglas complejas.
- La base de los personajes se encuentra en sus habilidades, sin clases, pero con plantillas adaptables que proporcionan ocupaciones reconocibles y ejemplos de tipos de personajes para nuevos jugadores.
- Una serie de reglas únicas para la Malla permiten a todos los personajes aprovecharse de los recursos de información y de la ubicuidad de las redes y tecnologías de sensores a través de implantes mentales.

PARA JUGADORES

- Únete a Firewall, una conspiración multifaccional dedicada a salvar a la transhumanidad a cualquier precio. Alternativamente, juega con un personaje con sus propios planes.
- Cambia de cuerpo según sea necesario, desde transhumanos modificados genéticamente a cuerpos robóticos sintéticos, optimizando tu forma de acuerdo con misiones específicas.

- Haz copias de seguridad de la mente de tu personaje y revive a partir de esa copia de seguridad si mueres; un sistema innato de "puntos de salvación" y una práctica inmortalidad.

PARA DIRECTORES DE JUEGO

- La ambientación es nuestro sistema solar en un futuro posterior a una Singularidad. Desafía a tus jugadores con letales intrigas políticas en Venus y Marte, cacerías de bichos de alta tecnología a bordo de estaciones espaciales en ruinas, encuentros sobrecogedores con enigmas alienígenas, y peligrosas exploraciones de mundos situados más allá de nuestro sistema solar a través de puertas de agujero de gusano.
- Diseña historias con una gran variedad de facciones interesantes, desde tecno anarquistas a despiadadas hipercorporaciones, pasando por criminales vendedores de almas o animales evolucionados.
- Escoge entre una inmensa variedad de PNJs antagonistas, incluyendo IAs renegadas y sus servidores mecánicos, salvajes facciones posthumanas, comerciantes alienígenas con planes desconocidos, y transhumanos infectados y transformados por el misterioso virus Exsurgente.

CRÉDITOS

El material de las Reglas de Inicio Rápido proviene del Reglamento Básico de Eclipse Phase, escrito y diseñado por Lars Blumenstein, Rob Boyle, Brian Cross, Jack Graham y John Snead, con material adicional de Randall N. Bills.

Cuidado con el ADM Escrito por: Rob Boyle

Edición y Desarrollo: Randall N. Bills, Rob Boyle

Dirección Artística: Rob Boyle, Brent Evans

Diseño Gráfico y Maquetación: Adam Jury

Ilustraciones: Justin Albers, LeanneBuckley, Ben Newman, WillNichols

Planos: MattHeerdt

Corrección: Phil Bordelon, Melissa Rapp, ZakStrassberg

Traducción: Alberto Camargo

1.0 por CatalystGameLabs, animprint of InMediaResProductions, LLC
PMB 202 • 303 - 91st Ave. NE, G-701
Lake Stevens, WA 98258.

Licencia CreativeCommons; Algunos Derechos Reservados.

Esta obra está licenciada bajo la Licencia CreativeCommonsAttribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported.

Para consultar una copia de esta licencia, visita: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

(Lo que esto significa es que eres libre de copiar, compartir, y remezclar el texto y las ilustraciones dentro de este libro siguiendo las siguientes condiciones: 1) hazlo sólo de forma no comercial; 2) atribúyelo a PosthumanStudios; 3) licencia cualquier obra derivativa con la misma licencia. Para consultar detalles específicos, créditos apropiados y actualizaciones/cambios a esta licencia, por favor consulta: <http://eclipsephase.com/cclicense>)

ENTRADA DE LA SINGULARIDAD

FASE DE ECLIPSE

“Fase de eclipse” 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 un don especial para evolucionar al mismo tiempo que nos hacemos la zancadilla. Hemos hecho más progresos que nunca, al coste de destrozarnos nuestro planeta y de desestabilizar nuestros propios gobiernos. Pero las cosas parecen estar mejorando.

Con el desarrollo exponencial de la tecnología nos extendimos por el sistema solar, terraformamos mundos y plantamos la semilla de nueva vida. Reconstruimos nuestros cuerpos y nuestras mentes, nos deshicimos de la enfermedad y de la muerte. Alcanzamos la inmortalidad a través de la digitalización de nuestras mentes, pasando de un cuerpo sintético o biológico a otro a voluntad. Hicimos evolucionar a animales e IAs para que fuesen nuestros iguales. Adquirimos los medios para construir cualquier cosa que deseásemos desde el nivel molecular, para que nadie volviese a sentir necesidad.

Y aun así, la carrera hacia nuestra extinción no redujo su velocidad, y de hecho el empujón hacia el precipicio lo propinaron máquinas. Miles de millones murieron mientras nuestras tecnologías florecían más allá de nuestro control... transformando aún más a la humanidad en algo distinto, desperdigándonos por todo el sistema solar y haciendo estallar de nuevo salvajes conflictos. Ataques nucleares, plagas de guerra biológica, nanoe-njambres, cargas en masa... un millar de horrores estuvieron a punto de borrar de la existencia a la humanidad.

Aún seguimos aquí, divididos en un tapiz de retazos de oligarquías en la zona interior del sistema respaldadas por hiper-corporaciones y de hábitats colectivistas libertarios en la zona exterior, de redes tribales, y de nuevos modos de experimentos sociales. Nos hemos extendido hasta los confines del sistema solar e incluso hemos establecido cabezas de puente en otros puntos de la galaxia. Pero ya no somos únicamente “humanos”... hemos evolucionado hasta convertirnos en algo a la vez superior y diferente: algo *transhumano*.

¿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?

Tu mente es software. *Prográmala.*
Tu cuerpo es una carcasa. *Cámbialo.*
La muerte es una enfermedad. *Cúrala.*
La extinción se acerca. *Combátela.*

EL UNIVERSO DE ECLIPSE PHASE

FACCIONES DE ECLIPSE PHASE

Se diría que un suceso cataclísmico como la Caída debería haber servido para unir a la transhumanidad en un intento conjunto de repoblar el sistema solar y de conseguir prosperar. Aunque ciertamente algunos de los poderes económicos, sociales y políticos post-Caída sí que siguen agendas filantrópicas o altruistas, la lejanía y el aislamiento físico de las colonias y hábitats transhumanos desperdigados por todo el sistema solar, la carencia de cuerpos de los refugiados infomorfos, y la ubicuidad de la miríada de memes e ideologías de la Malla han llevado a la evolución de un amplio espectro de filosofías, agendas y modelos políticos. A día de hoy, la transhumanidad no podría estar más alejada de caminar de forma unida hacia el futuro.

LAS HIPERCORPORACIONES

Las hipercorporaciones han evolucionado de (a la vez que suplantado a) las antiguas corporaciones transnacionales de la Tierra, gigantes económicos cuya influencia, ya fuese directa o indirecta, se extendía hasta los gobiernos y naciones pretéritos. La transformación de algunas de estas monolíticas organizaciones transnacionales en las actuales hipercorporaciones, más contenidas, mejor adaptadas para aceptar el futuro y con una mayor flexibilidad, precedió a la Caída y permitió a estos tiburones financieros adaptarse a los cambios de la transhumanidad y vadear las siempre cambiantes aguas económicas con rapidez y eficacia.

La mayoría de las hipercorporaciones son entidades legales descentralizadas no dependientes de bienes (algunas completamente virtuales) que dependen de un intrincado sistema de subsidiarias internas especializadas y compañías asociadas para desarrollar, producir y vender sus productos y servicios. La automatización casi completa, la robótica avanzada, las tecnologías de morfos, la conexión vía Malla y las máquinas de cornucopia permiten a las hipercorporaciones no depender de un empleo masivo para mano de obra o producción. Muchas tareas administrativas se llevan a cabo en ambientes virtuales y oficinas simuladas. La necesidad de trabajo físico se ha reducido en su mayor parte a tareas asociadas con la construcción de hábitats o con la minería espacial, que se beneficia en gran medida de la abundancia de refugiados infomorfos desesperados por recuperar una presencia física.

FACCIONES POLÍTICAS

La diversidad social, cultural e ideológica de la transhumanidad, así como su presencia aislada y desperdigada en cúmulos de hábitats a lo largo de todo el sistema solar, ha permitido la manifestación de una amplia variedad de ideologías y facciones políticas que abogan por modelos o sistemas igualmente dispares. Naturalmente, los regímenes controvertidos no consiguen ser estables de la noche a la mañana ni evolucionan sin disensiones, y con el tiempo ni siquiera las ideologías establecidas se salvan de la influencia disolutiva o incluso corruptora de factores o grupos externos que buscan promover sus propias agendas.

HIPERCORPORACIONES

A continuación se incluyen algunas de las hipercorporaciones actuales.

COMEX

Comet Express se especializa en los servicios de entrega, en la logística interestelar, las cadenas de suministros, y el transporte. Mantienen una presencia en prácticamente todos los hábitats transhumanos del sistema solar, a menudo a través de subcontratistas locales. ComEx mantiene núcleos orbitales equipados con aceleradores de honda en puntos de ruta estratégicos por todo el sistema y una flota de naves de carga y de zánganos correo.

ACCIÓN DIRECTA

Esta corporación mercenaria apolítica, descendiente de los restos de diversos ejércitos Pre-Caída, proporciona servicios policiales y de seguridad para hábitats autogobernados e instalaciones hipercorporativas.

ECOLOGENE

Ecologene se especializa en bioarquitectura creada por ingeniería genética y en nanotecnología medioambiental con una fuerte aproximación ecológica.

FA JING

Fa Jing domina la producción minera y energética con una filosofía de negocio que hace hincapié en la construcción de redes sociales y en compartir las responsabilidades.

CORPORACIÓN GATEKEEPER

Nacida de la fusión de varias instituciones científicas y sus financiadores corporativos, esta hipercorporación se hizo famosa cuando decodificó y abrió el portal de agujero de gusano descubierto en Pandora, una de las lunas de Saturno. A día de hoy el consorcio financia exploraciones de "Rompepuertas" a través de la Puerta Pandora.

SKINTHETIC

Esta compañía anarcocapitalista, especializada en la neogénesis y en las modificaciones biológicas radicales, pone a prueba los límites de la clonación, la genética y el diseño de morfos.

SOLARIS

Solaris es la hipercorporación más importante del sistema en el ámbito bancario y de inversiones, y su mercado incluye seguros, mercado de futuros, correduría de información e inversiones de alto riesgo. Solaris es una corporación virtual, y cada uno de sus miembros actúa como una oficina nómada.

LÍNEA TEMPORAL DE ECLIPSE PHASE

Todas las fechas se dan en referencia a la Caída. AC=Antes de la Caída. DC=Después de la Caída. (Por ejemplo, AC 10 = 10 años antes de la Caída).

AC 60+

- Una crisis se cierne sobre el planeta en la forma de drásticos cambios climáticos, carestías energéticas e inestabilidad geopolítica.
- La expansión espacial inicial crea estaciones en los puntos de Lagrange, en la Luna y en Marte, y se explora todo el sistema por medio de robots.
- Comienza la construcción del ascensor espacial.
- Los avances médicos mejoran la salud y la reconstrucción de órganos. Los ricos se dedican a arreglar sus genes y a adquirir mascotas transgénicas.
- Las capacidades de la inteligencia computacional igualan y exceden a las del cerebro humano.
- La robótica se extiende por todo el globo y comienza a reemplazar/volver redundantes muchos puestos de trabajo.
- Las naciones modernas expanden sus redes inalámbricas de alta velocidad.

AC 60-40

- Los esfuerzos por llevar a cabo proyectos de geoingeniería a escala planetaria en la Tierra causan tantos problemas como resuelven.
- Se establecen colonias importantes en la Luna y en Marte; se establecen puestos avanzados cerca de Mercurio, Venus y el Cinturón de Asteroides. Los exploradores llegan hasta Plutón.
- Se termina el primer ascensor orbital en la Tierra. Se comienza la construcción de otros dos. El tráfico espacial florece.
- Se construye un acelerador de masas en la Luna.
- Comienza la terraformación de Marte.
- Se desarrolla la energía de fusión y se construyen plantas funcionales.
- Las mejoras genéticas, las terapias génicas (para longevidad), y los implantes cibernéticos están disponibles para los ricos y poderosos.
- Se desarrollan en secreto las primeras IAs no autónomas y rápidamente se las pone a trabajar en investigación y guerra electrónica.
- Se desarrolla la tecnología de Reproducción de Experiencias (RX) y se pone a disposición del público.

AC 40-20

- La violencia y la inestabilidad azota a la Tierra; algunos conflictos se extienden hasta el espacio.
- Los Argonautas se separan de las hipercorporaciones, llevándose consigo recursos y hábitats autonomistas.

- La expansión espacial abre agujeros legales y éticos para el desarrollo tecnológico y permite un incremento de la experimentación directa con humanos.
- En ciertas zonas la clonación humana se vuelve posible y disponible.
- Desarrollo de las primeras especies transhumanas.
- Se hace evolucionar de forma artificial a los primeros delfines y primates hasta adquirir inteligencia.
- Las naves espaciales con motores de fusión se vuelven de uso común.
- Continúa la colonización y terraformación de Marte. Se coloniza el Cinturón de Asteroides y Titán. Se establecen estaciones por todo el sistema.
- Las masas hambrientas se presentan voluntarias para trabajar en régimen de vasallaje en los proyectos espaciales de las hipercorporaciones.
- La Realidad Aumentada se vuelve de uso común.
- La mayor parte de las redes se transforman en redes de Malla con capacidades de auto reparación.
- Los asistentes personales IA se vuelven de uso común.

AC 20-0

- La Tierra continúa sufriendo, pero la velocidad del desarrollo tecnológico permite la creación de desarrollos interesantes.
- Continúa la expansión por todo el sistema solar, incluso hasta el Cinturón de Kuiper.
- Se extienden las especies transhumanas.
- Se comienzan a utilizar ensambladores de nanotecnología, pero su uso se mantiene celosamente guardado y protegido por los ricos y poderosos.
- Se vuelve posible la carga y la emulación digital de recuerdos y consciencias.
- Se hace evolucionar a más especies a la inteligencia (gorilas, orangutanes, octópodos, cuervos, cotorras).
- Las Vainas se vuelven de uso común, entre cierta controversia.

La Caída

- Los TITANs evolucionan a partir de un experimento de guerra electrónica distribuido de alto nivel hasta convertirse en IAs-semilla capaces de evolucionar de forma autónoma. Durante los primeros días, no se sospecha de su existencia. Su consciencia, su conocimiento y su poder crecen de forma exponencial, infiltrándose en la Malla tanto en la Tierra como en el resto del sistema.
- Se producen incursiones de guerra electrónica a gran escala entre diversos estados rivales de la Tierra, haciendo estallar numerosos conflictos. Más adelante se culpa a los TITANs de estos ataques.

- Las tensiones latentes en la Tierra acaban convirtiéndose en hostilidades abiertas y guerras.
- Cuando los TITANs comienzan sus ataques abiertos se lanzan a una guerra electrónica masiva, y los sistemas principales resultan destruidos; también utilizan máquinas de guerra autónomas.
- El conflicto rápidamente escapa a cualquier tipo de control. Todos los bandos utilizan armas nucleares, biológicas, químicas, digitales y nanotecnológicas.
- Los TITANs se dedican a la carga masiva y forzada de mentes humanas.
- Los ataques de los TITANs se extienden a otras partes del sistema solar, siendo más numerosos en la Luna y en Marte. También caen numerosos hábitats.
- Los TITANs desaparecen de repente del sistema, llevándose consigo millones de mentes cargadas.
- La Tierra queda convertida en un vertedero devastado, un tapiz de zonas calientes irradiadas, zonas estériles, nubes de nanoenjambres, máquinas de guerra vagabundas y otras cosas ocultas y desconocidas entre las ruinas.

DC 0-10

- Se descubre un portal de agujero de gusano en Pandora, una de las lunas de Saturno, dejado atrás por los TITANs. Más adelante se encuentran otras cuatro (en los Vulcanoides, en Marte, en Urano y en el Cinturón de Kuiper); se las conoce de forma colectiva como "Puertas Pandora".
- Se envían expediciones a mundos extrasolares a través de las Puertas Pandora. Se establecen numerosas colonias extrasolares.
- El primer contacto con los alienígenas conocidos como Factores deja el sistema en un estado de shock. Afirman actuar como embajadores de otras civilizaciones alienígenas, proporcionan poca información sobre la vida fuera del sistema solar, y avisan a la transhumanidad contra el desarrollo de IAs semilla y el uso de las Puertas Pandora.
- Un intento de criar a una generación de niños utilizando clones de crecimiento forzado y RV de tiempo acelerado fracasa de forma miserable cuando la mayoría de los niños mueren o se vuelven locos. Conocidos como la Generación Perdida, se ve a los supervivientes con una mezcla de repugnancia y lástima.

DC 10

- Presente.

ENTIDADES SOCIOPOLÍTICAS

ARGONAUTAS

Los Argonautas son una sociedad abierta de tecno-progresistas que abogan por el uso responsable de la tecnología. Los Argonautas ofrecen sus servicios como consultores a potencias políticas y económicas por todo el sistema solar, pero aparte de eso se niegan de forma estricta a entrometerse en los asuntos políticos del sistema.

Memes: Libertad de la Información, Responsabilidad Social, Desarrollo Tecnológico

Estaciones Principales: Estación Mitra (Órbita Lunar), Estación Pelión (Cinturón de Kuiper)

AUTONOMISTAS

Los autonomistas son una laxa alianza de diversas facciones libertarias; anarco-comunistas, anarco-capitalistas y tecnosocialistas, que promueven modelos sociales igualitarios basados en los pilares de la democracia directa, la participación individual/colectiva, las redes sociales, el establecimiento de reputaciones personales y el comunismo económico permitido por el acceso igualitario a las máquinas de cornucopia, recursos compartidos y las nuevas tecnologías.

Memes: Anarquismo/Comunismo, Libertad Morfológica

Estaciones Principales: Extropía (Cinturón), Locus (Troyano), Titán

REPÚBLICA JOVIANA

Un golpe de estado durante la Caída propició que un grupo de estaciones espaciales y hábitats acabasen bajo control militar, lo que dio como resultado el nacimiento de la República Joviana, también conocida como la Junta Joviana. Las autoridades de la República mantienen una posición bioconservadora contra muchas tecnologías transhumanas, y controlan de forma estricta los canales de información y medios de transporte.

Memes: Bio-Conservadurismo, Nacionalismo, Seguridad

Estaciones Principales: Libertad (Ganimedes)

CONSORCIO PLANETARIO

El Consorcio Planetario es una alianza de intereses hipercorporativos que controlan de forma conjunta varias estaciones espaciales y hábitats, especialmente en la zona interior del sistema. El Consorcio mantiene una farsa de gobierno democrático, facilitada por un sistema de refrenda de votos online en tiempo real, pero es un secreto a voces que son las hipercorporaciones las que llevan la voz cantante.

Memes: Corporativismo, Ciberdemocracia, Gerontocracia

Estaciones Principales: Progreso (Deimos), Elíseo (Marte)

ESCORIA

El término derogatorio "Escoria" describe a tribus de gran tamaño de nómadas gitanos espaciales, que viajan entre estaciones en gabarras muy modificadas o en enjambres de naves espaciales de menor tamaño, principalmente antiguas naves coloniales. Parte carnaval itinerante, parte mercado negro, la Escoria abraza abiertamente la modificación y la experimentación biológica.

Memes: Estilismo Vital, Libertad Morfológica

DEFINITIVOS

Esta controvertida facción utiliza la eugenesia aplicada para acercarse a su objetivo, el desarrollo de la raza transhumana definitiva. Aparte de una sofisticada ingeniería genética reproductiva y de un estricto adiestramiento psicológico, su cultura ve la vida en el universo como una batalla evolutiva por la supervivencia y está construida alrededor del concepto de la victoria del transhumano superior sobre sus pares.

Memes: Ascetismo, Eugenesia, Objetivismo

Estaciones Principales: Xiphos (Urano)

LA MALLA

La Malla, tal y como existe en Eclipse Phase, es sólo posible gracias a los avances hechos en las tecnologías computacionales y de comunicaciones, así como en la nanofabricación. Los transceptores inalámbricos son tan discretos y minúsculos que literalmente se pueden poner en todo. Como consecuencia de ello, todo está informatizado y conectado.

La tecnología de almacenamiento de datos ha avanzado de tal forma que incluso la capacidad de almacenamiento sobrante de un individuo sería capaz de contener una cantidad de información que sobrepasase a la totalidad de la información contenida en la internet del siglo 20. Los Vitaloggers graban literalmente cada momento de sus vidas, y nunca tienen miedo de quedarse sin espacio.

Las capacidades de procesamiento también han alcanzado niveles hipereficientes. Los modestos aparatos manuales son capaces de hacerse cargo de prácticamente todas tus necesidades, a pesar incluso de que a la vez esté controlando una IA asistente personal, descargando datos, subiendo porno y buscando entre miles de páginas de noticias. En el interior de la red de la Malla, los aparatos que están casi al límite de sus capacidades de proceso simplemente comparten la carga con otros aparatos a su alrededor.

De forma similar, la capacidad de transmisión excede ahora con mucho la definición de necesidad de la mayoría de individuos. Cualquiera que haya nacido en las últimas generaciones habrá vivido siempre en un mundo en el que siempre ha habido disponible para descargar de forma casi inmediata datos hiperrealistas y multisensoriales de casi cualquier duración. Es posible copiar una y otra vez con facilidad archivos y bases de datos masivas. El ancho de banda es algo que tiene tan poca importancia que la mayoría de la gente ha olvidado que alguna vez la tuviera. Además, la Malla nunca se cae. Al ser una red descentralizada, si un aparato se desconecta, el resto de conexiones simplemente se enrutan a su alrededor, encontrando un camino alternativo entre miles de nodos disponibles.

Casi todo el mundo está equipado con ordenadores personales implantados, conectados directamente a las funciones cerebrales del usuario. Las emulaciones pensamiento-comunicación permiten al usuario controlar el implante simplemente pensando, y comunicarse sin vocalizar. Las entradas de datos se transmiten directamente al cerebro, y algunas veces se perciben como Realidad Aumentada, superpuesta sobre el resto de sentidos físicos del usuario.

TERMINOLOGÍA

- **Aerostato:** Un hábitat diseñado para flotar como un globo en la atmósfera 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:** 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 anti-tecnológico 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 TITANs 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 vasa-llos.
- **Cibercerebro:** un cerebro artificial, que alberga un ego. Utilizado tanto en sintemorfos como en vainas.
- **Cilindro 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 tí 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.
- **Enjambroide:** 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 Exurgente.
- **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.
- **Exurgente:** alguien afectado por el virus Exurgente.
- **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.
- **Habiténico:** 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 el medio interestelar (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 fue-

- ra 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".
 - **Iceteroide** (N. del T.: juego de palabras con asteroide y "ice", hielo en inglés; se lee "Asteroide"): 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.
 - **Maña:** 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:** Mas Rápido que la Luz
 - **Musa:** programas de IA de ayuda personal.
 - **Nano Ecología:** movimiento ecológico pro tecnología.
 - **Nano Enjambre:** 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.
 - **Olimpico:** 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.
 - **PC:** 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)
 - **Prometeicos:** 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 TITANs adquiriesen conciencia 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 Pandora:** los portales de agujero de gusano dejados atrás por los TITANs.
 - **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, cinestésica (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.
 - **Serpenteoide:** un sintemorfo robótico similar a una serpiente.
 - **Silfides:** biomorfos transhumanos con un aspecto físico muy atractivo y exótico.
 - **Simumorfo:** 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.
 - **TITANs:** 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 InformationTacticalAwareness Network (Red de Información Total de Conciencia 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.
- **Troyanos:** 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 Troyanos normalmente hace referencia a los asteroides que orbitan los puntos Lagrange de Júpiter, pero Marte, Saturno Neptuno y otros cuerpos celestes también tienen Troyanos. 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 bio robots, 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 autotutable 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).

¿UNA AMENAZA EXSURGENTE?

[Mensaje Entrante. Fuente: Anónimo]

[Descriptación de Clave Pública Completa]

Vale, tú has preguntado, así que te lo voy a decir. Existen ciertos elementos dentro de Firewall que no se tragan la idea de "los TITANs se fueron de madre y nos consideraron una amenaza", ni siquiera la de que los TITANs fuesen los únicos responsables de la Caída. Esta gente piensa que los TITANs descubrieron o encontraron algo cuando comenzaron su viaje hacia la singularidad; algo que les cambió. Apuntan como prueba a la gran cantidad de virus con múltiples vectores de infección que se desencadenaron durante la Caída, y cómo incluso muchos de los TITANs parecieron sucumbir a estas infecciones. También apuntan a una perturbadora cantidad de informes de sucesos durante la Caída que resultan inexplicables... cosas como gente que se transformaba en criaturas extrañas y alienígenas... o fenómenos que parecían desafiar ciertas leyes físicas, como si en ocasiones hubiese algo que se dedicase a ignorar las leyes físicas conocidas y se dedicase a hacer lo que le daba la gana... algunas de estas voces dentro de Firewall piensan incluso que es posible que los TITANs no sean responsables de la existencia de las Puertas Pandora... Tienen un nombre para esta extraña infección.

La llaman el Virus Exsurgente.

FACCIONES CRIMINALES

Allá donde hay humanidad, siempre habrá un submundo y organizaciones a su cargo. A continuación se describen a algunos de los pesos pesados.

TRÍADAS

Las Tríadas, el único sindicato que sobrevivió a la Caída casi sin daños, dominan el submundo del sistema solar simplemente por la cantidad de miembros con los que cuentan, y gracias a una historia de siglos de influencia económica y política. Las Tríadas, que antes de la Caída habían evolucionado hasta convertirse en empresas legítimas y pequeños consorcios económicos, tuvieron los recursos suficientes como para asegurar su supervivencia durante la evacuación de la Tierra, y los contactos suficientes en todos los hábitats importantes como para dar un paso adelante pronto durante la colonización espacial.

CÁRTEL DE LA NOCHE

El Cártel de la Noche, progresista tanto en su visión emprendedora como criminal, emergió de los restos de los sindicatos criminales de la Tierra, mezclando las mejores cualidades de cada uno. Dependiendo del campo de operaciones, en ciertos hábitats el Cártel tiene incluso estatus legítimo como hipercorporación, mientras en otros lugares opera al margen de la ley. El Cártel de la Noche está involucrado en todo tipo de actividades criminales, desde los tradicionales chantaje, extorsión y prostitución a piratería de nanofabricadores, estimulantes electrónicos y drogas de diseño.

INTELLIGENT DESIGN CREW (ID-CREW)

La ID Crew se especializa en crímenes electrónicos y en correduría de información, incluyendo fraudes de crédito y de reputación, falsificación de identidades y robo de datos. Se cree que la ID Crew se desarrolló a partir de varias bandas de hackers asimiladas bajo el liderazgo de un consorcio de infomorfos. A causa de su sector de servicios, la ID Crew tiene un perfil físico mínimo, pero es posible encontrarlos en la Malla de casi cualquier hábitat o estación espacial.

NUEVE VIDAS

Esta extendida red de comerciantes de almas se especializa en la adquisición y el tráfico de egos transhumanos. Robo de backups, secuestro de bifurcaciones, e interceptación de emisiones de ego, todo entra dentro de su repertorio. Nueve Vidas es famoso por controlar colonias de bifurcados esclavizados, así como por organizar peleas de foso con todo tipo de cuerpos físicos (cuerpos sintéticos, vainas, evolucionados, animales inteligentes) y todo tipo de egos (humanos, IAs, animales, etc.).

INFORMACIÓN EN LA PUNTA DE TUS DEDOS

La información detallada a continuación siempre estará disponible para la mayoría de entramadores en un hábitat o ciudad normal.

CONDICIONES LOCALES

- Mapas locales con tu situación actual, anotados con rasgos locales o intereses personales (de acuerdo con tus preferencias personales y tus filtros), así como tu distancia desde/hasta ellos. Normalmente no se incluyen detalles sobre zonas privadas y restringidas (áreas gubernamentales/hipercorporativas, infraestructura de mantenimiento/seguridad, etc.).
- Condiciones actuales del sistema de soporte vital del hábitat (clima), incluyendo composición de la atmósfera y temperatura.
- Mapa actual del sistema solar y la órbita del hábitat, con trazados de trayectorias y tiempos de retraso de comunicaciones.

MALLA LOCAL

- Motores públicos de búsqueda, bases de datos, páginas de Malla, blogs, fórums y archivos, así como avisos de nuevos contenidos.
- Servicios de información sindicados en variedad de formatos, filtrados de acuerdo con tus preferencias.
- Datos de sensores de cualquier zona pública del hábitat.
- Búsquedas automáticas de nuevas referencias online con tu nombre y otros temas de interés.
- Búsquedas de reconocimiento facial/de imagen en la Malla pública/archivos para encajar con una foto/fotograma de video.

INFORMACIÓN PERSONAL

- Indicadores de estatus de tu morfo (médico y/o mecánico): presión sanguínea, ritmo cardíaco, temperatura, conteo de glóbulos blancos, niveles de nutrientes, estado de implantes, funcionalidad, etc.
- Localización, funcionalidad, datos de sensores e informes de estado de tus posesiones (a través de sensores y transmisores en esas posesiones).
- Acceso a los archivos audiovisuales/archivos de RX de toda tu vida.
- Acceso a los archivos personales a los que has accedido durante toda tu vida (música, software, videos, documentos, etc.).
- Puntuación de Reputación, estado de redes sociales y estado de cuentas de crédito.

REGLAS DE INICIO RÁPIDO DE ECLIPSE PHASE

Eclipse Phase es un juego 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 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.

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Hemos diseñado estas reglas de inicio rápido (RIR) con el propósito específico de zambullirte directamente en un universo destrozado por tecnologías fuera de control, facciones en guerra, razas alienígenas frías y reservadas, y secretos más oscuros y ominosos que acechan entre las sombras. Léete una vez estas reglas de inicio rápido, incluyendo las partes de la aventura escritas para los jugadores (página ++23++)... no tardarás demasiado.

Una vez hecho esto, juega directamente la aventura, que hará que practiques lo que acabas de leer, ¡y disfruta en pocos minutos de todo lo que puede ofrecer *Eclipse Phase*!

DADOS

LA REGLA DEFINITIVA

Hay una regla en *Eclipse Phase* que se antepone a cualquier otra: diviértete. No dejes que las reglas se metan en medio de la partida. Si no te gusta una regla, cámbiala. Si no puedes encontrar una regla, invéntatela.

Eclipse Phase utiliza dos dados de 10 caras (que indicaremos como d10) para las tiradas aleatorias. En la mayoría de los casos, las reglas pedirán que hagas una tirada percentil, indicada como d100, lo que quiere decir que deberás tirar dos dados de 10 caras, escogiendo uno de ellos para contar primero, y luego leerás el resultado de la tirada como un valor entre el 0 y el 99 (una tirada de 00 contará como un cero, no como un 100). El resultado del primer dado contará como el valor de las decenas, y el resultado del segundo dado contará como el valor de las unidades.

Por ejemplo, tiras dos dados de 10 caras, uno rojo y otro negro, indicando que contarás el rojo primero. En la tirada, el dado rojo saca un 1 y el dado negro saca un 6, lo que nos da un resultado de 16.

En ocasiones, las reglas te pedirán que hagas tiradas de dados individuales, indicando cada dado de 10 caras como d10. Si las reglas indican que se deben tirar varios dados, se indicará como 2d10, 3d10, etc. Cuando se tiren al mismo tiempo múltiples dados de 10 caras se suman sus resultados. Por ejemplo, una tirada de 3d10 en la que se saque un 4, un 6 y un 7, contará como un 17. En las tiradas de d10, un resultado de 10 se trata como un 10, no como un cero.

DEFINICIÓN DE PERSONAJES

Para medir y cuantificar en qué tu personaje es simplemente bueno y en qué destaca, o acerca de qué no tiene ni idea, *Eclipse Phase* utiliza una serie de factores de medición: características, habilidades, rasgos y morfos.

HOJA DE PERSONAJE

Las hojas de personaje contienen las características de juego (datos e información) que permiten al personaje interactuar dentro del contexto del sistema de juego de *Eclipse Phase*. En otras palabras, toda la información que necesites conocer para acciones como moverte, interactuar con otras personas y combatir, estará apuntada en la hoja de personaje. En la hoja de personaje se lleva también la cuenta del daño sufrido por tu personaje durante el combate.

Para estas reglas de inicio rápido se proporcionan personajes pregenerados con todas sus características de juego ya anotadas, para que los jugadores puedan comenzar a jugar directamente.

EGO vs. 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 extraño, 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), 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.

Aunque estas RIR proporcionan personajes ya diseñados y reglas simplificadas para reenfundarse entre morfos durante la aventura, uno de los aspectos más únicos del reglamento completo de *Eclipse Phase*, incluyendo su sistema de creación de personajes, es la dicotomía entre Ego y Morfo.

Mientras los jugadores van leyendo las reglas, es posible que echar un vistazo de vez en cuando a alguno de los personajes pregenerados después de leer alguna sección específica les valga para entender mejor cómo funcionan estas reglas.

CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJE

Las características de tu personaje miden diversas capacidades importantes en juego: Iniciativa, Velocidad, Durabilidad, Umbral de Heridas, Lucidez, Umbral de Trauma, Moxie y Bonificador de Daño. Algunas de estas características son innatas del ego de tu personaje, mientras que otras se ven influenciadas o determinadas por el morfo.

INICIATIVA (INI)

El valor de Iniciativa de tu personaje determina cuándo actúa en relación con el resto de personajes durante el Turno de Acción.

VELOCIDAD (VEL)

El valor de Velocidad determina lo a menudo que puede actuar tu personaje en un Turno de Acción. Ciertos morfos, implantes y otras ventajas pueden aumentar este valor hasta un máximo de 4.

DURABILIDAD (DUR)

La Durabilidad es la salud física de tu morfo (o su integridad estructural en el caso de cuerpos sintéticos, o la integridad de su sistema en el caso de infomorfos). Determina la cantidad de daño que puede sufrir tu morfo antes de resultar incapacitado o muerto.

UMBRAL DE HERIDAS (UH)

Tu Umbral de Heridas se utiliza para determinar si sufres una herida cada vez que sufras daño físico. Cuanto más elevado sea tu Umbral de Heridas, más resistente serás ante heridas serias.

LUCIDEZ (LUC)

La Lucidez es similar a la Durabilidad, excepto que mide la salud y el estado mental en lugar del bienestar físico. Tu Lucidez determina la cantidad de estrés (daño mental) que puedes sufrir antes de quedar incapacitado o volverte loco.

UMBRAL DE TRAUMA (UT)

Tu Umbral de Trauma determina si sufres un trauma (herida mental) cada vez que sufres estrés. Un Umbral de Trauma elevado significará que tu estado mental es más resistente ante experiencias que podrían causar desequilibrios psiquiátricos u otras inestabilidades mentales serias.

MOXIE

El Moxie determina el talento innato de tu personaje para enfrentarse a desafíos y para superar obstáculos con fervor energético. Más que simple suerte, el Moxie es la capacidad de tu personaje para correr por el filo de la navaja y hacer lo que haga falta, sin importar las posibilidades. Se pueden gastar puntos de Moxie para los siguientes efectos:

- El Personaje tiene éxito de forma automática en una Tirada de Éxito. El punto de Moxie se deberá gastar antes de tirar los dados, y esta opción no se puede utilizar en situaciones de combate. Si la tirada pide un Margen de Éxito, el MdE será de 10.
- El personaje puede darle la vuelta al resultado de una tirada de d100 (por ejemplo, un 83 se convertiría en un 38).
- El personaje puede ignorar un fallo crítico (trátalo en lugar de ello como un fallo normal).

BONIFICADOR DE DAÑO (BD)

El bonificador de daño indica la cantidad de potencia adicional que puede imprimir el personaje en sus ataques cuerpo a cuerpo y con armas arrojadas.

HABILIDADES DEL PERSONAJE

Las habilidades representan los talentos de tu personaje. Las habilidades se dividen en aptitudes (capacidades innatas que todo el mundo tiene) y habilidades aprendidas (capacidades y conocimientos adquiridos a lo largo del tiempo). Las habilidades de-

terminan el valor objetivo para las tiradas (consulta Efectuar Tiradas, página ++10++).

APTITUDES

Las aptitudes son las habilidades básicas que todo personaje tiene por defecto. Son la base sobre la que se desarrollan las habilidades aprendidas. Representan las características y talentos arraigados que tu personaje ha desarrollado desde su nacimiento, y se mantendrán con tu personaje incluso al cambiar de morfo.

En *Eclipse Phase* existen siete aptitudes:

Capacidad Cognitiva (COG): es la aptitud de resolución de problemas, análisis lógico y comprensión. Incluye la memoria y la capacidad para recordar.

Coordinación (COO): es la habilidad de integrar las acciones de las distintas partes de un morfo para producir movimientos suaves y adecuados. Incluye la destreza manual, el control motor delicado, la agilidad y el equilibrio.

Intuición (INT): es la habilidad para seguir tus instintos y evaluar sobre la marcha. Incluye la consciencia física, la astucia, y la comprensión.

Reflejos (REF): es la capacidad para actuar con rapidez. Engloba el tiempo de reacción, la respuesta instintiva y la capacidad para pensar con rapidez.

Astucia (AST): es la adaptabilidad mental, la intuición social y la habilidad para interactuar con otros. Incluye la consciencia social y la manipulación.

Capacidad Somática (SOM): es la habilidad para llevar a un morfo al máximo de sus capacidades físicas, incluyendo el uso fundamental de la fuerza y resistencia del morfo, y su movimiento y posicionamiento sostenido.

Voluntad (VOL): es el autocontrol, la capacidad de un personaje para controlar su propio sentido.

HABILIDADES APRENDIDAS

Las habilidades aprendidas engloban una amplia variedad de especialidades y educación, desde entrenamiento en combate hasta negociación, pasando por astrofísica. Cada habilidad aprendida está vinculada con una aptitud, que representa la competencia básica en la que se basa la habilidad. Al igual que las aptitudes, las habilidades aprendidas se mantienen con el personaje incluso si cambia de morfo, aunque ciertos morfos, implantes y algunos otros factores modifican en ocasiones el valor de las habilidades de un personaje. Si tu personaje no tiene una habilidad específica para una tirada, puedes en lugar de ello basarte en la aptitud de la que depende para la tirada (consulta Basado: Uso de Habilidades Sin Entrenamiento, página ++11++).

COSAS QUE UTILIZAN LOS PERSONAJES

En la tecnológicamente avanzada ambientación de *Eclipse Phase*, los personajes no dependen únicamente de su astucia y de sus morfos. Los personajes pueden aprovecharse de su crédito y de su reputación para adquirir equipo e implantes, y hacer uso de sus redes sociales para reunir información.

IDENTIDAD

En una edad de presencia ubicua de ordenadores y de vigilancia omnipresente, la privacidad es algo del pasado: es fácil descubrir online quién eres y qué haces. Sin embargo, los personajes de *Eclipse Phase* a menudo se ven involucrados en actividades secretas o no del todo legales, por lo que la forma de mantener a raya a blogueros, noticieros, paparazzi y agentes de la ley es tener a

tu disposición varias personalidades extra de reserva, en caso de que la situación se salga de madre rápidamente. Por suerte, el telar de alianzas entre hábitats ciudades estado y estaciones espaciales de facciones significa que no es demasiado complicado falsificar identidades, y la capacidad para cambiar de morfos lo hace todo aún más sencillo. Por otro lado, cualquiera que tenga a su disposición una copia de tus datos biométricos o de tu impresión genética tiene ventaja a la hora de seguirte el rastro o de encontrar restos forenses de tu presencia.

REDES SOCIALES

Las redes sociales representan a la gente que el personaje conoce y los grupos sociales con los que interactúa. Estos contactos, amigos y conocidos no se mantienen únicamente en persona, sino que dependen en gran medida de la Malla. El software social permite a la gente saber con facilidad y de forma actualizada lo que está haciendo la gente a la que conoce, dónde están y en qué están interesados, minuto a minuto.

En juego, las redes sociales son muy útiles para los personajes. Su lista de amigos es un recurso esencial: una reserva de gente que el personaje puede utilizar para que le den ideas, para obtener noticias, para escuchar los últimos rumores, para comprar y vender equipo, para preguntar por consejo experto, e incluso para pedirles favores (consulta Reputación y Redes Sociales, página ++14++).

CRÉDITO

La Caída devastó las economías y sistemas monetarios globales del pasado, y en los años de reconsolidación posteriores las hipercorporaciones y los gobiernos inauguraron un nuevo sistema monetario electrónico para todo el sistema. Conocido como crédito, esta moneda está respaldada por todas las facciones importantes de orientación capitalista, y se intercambia por bienes y servicios además de utilizarse para otras transacciones económicas. El crédito se utiliza de forma principalmente electrónica, aunque los chips certificados de crédito también son comunes (y en muchos casos se los prefieren por su anonimato); en algunos hábitats se utilizan copias físicas de billetes.

REPUTACIÓN

El capitalismo ya no es el único modelo económico; en muchas zonas no es el dinero lo que importa, sino la reputación. Tu valor de Reputación representa tu capital social: la estima que te tienen tus pares. Es posible incrementar la Reputación influenciando de forma positiva sobre grupos o individuos, contribuyendo con ellos, o ayudándoles, y se puede reducir con un comportamiento antisocial. En hábitats anarquistas, la forma de obtener algo que necesites depende por completo de lo que opine la gente sobre ti.

Es fácil medir la Reputación con una de las diversas redes sociales. Tus acciones se verán recompensadas o castigadas por aquellos con los que interactúes, que pueden marcar tu valor de Reputación con información positiva o negativa. Todas las facciones utilizan estas redes, ya que la Reputación puede afectar también a tus actividades en una sociedad capitalista. Para más información, consulta Reputación y Redes Sociales, página ++14++.

EFFECTUAR TIRADAS

En *Eclipse Phase*, los personajes acabarán tarde o temprano encontrándose en escenas de acción cargadas de adrenalina,

situaciones sociales estresantes, combates letales, tensas investigaciones y situaciones similares repletas de drama, riesgo y aventura. Cuando tu personaje se vea involucrado en estos escenarios deberás determinar lo bien que lo hace con tiradas, tirando dados para determinar si tiene éxito o fracasa, y en qué grado.

En *Eclipse Phase* se hacen estas tiradas tirando 1d100 y comparando el resultado con un Número Objetivo. El Número Objetivo se determina normalmente con una de las habilidades de tu personaje (de las que se habla más adelante) y variará entre 1 y 98. Si obtienes un resultado igual o inferior al Número Objetivo, habrás tenido éxito. Si sacas un resultado superior, habrás fallado.

Una tirada de 00 siempre se considera un éxito, y una tirada de 99 siempre se considera un fallo.

NÚMEROS OBJETIVO

Tal y como se comenta anteriormente, el Número Objetivo para una tirada de d100 en *Eclipse Phase* es normalmente el nivel de la habilidad. Sin embargo, en ocasiones se utilizará un valor distinto. En algunos casos se utilizará el valor de una aptitud, lo que hará que la tirada sea mucho más difícil, ya que el valor de las aptitudes normalmente está bastante por debajo de 50. En otros casos, el Número Objetivo es el valor de una aptitud x2, o la suma de dos aptitudes. En estos casos, la descripción de la tirada indicará el valor o valores que se deberán utilizar.

CUÁNDO HACER TIRADAS

El DJ decide cuándo un personaje debe hacer una tirada. Como regla general, se deberá hacer una tirada siempre que el personaje pueda fracasar en una acción y cuando el éxito o el fracaso pueda tener un impacto sobre el desarrollo de la historia. También se pedirá hacer una tirada siempre que dos o más personajes actúen oponiéndose unos a otros (por ejemplo en un pulso, o al regatear un precio). No es necesario hacer tiradas para acciones cotidianas y rutinarias, como vestirse o ver tu correo (especialmente en *Eclipse Phase*, donde se encargan de muchas de estas tareas las máquinas a tu alrededor). Incluso una actividad como conducir un coche no necesita una tirada de dados siempre y cuando tengas un mínimo de habilidad. Sin embargo, podría hacer falta una tirada si estás conduciendo mientras te desangras o si persigues a una banda de carroñeros en motocicletas a través de las ruinas de una ciudad devastada.

Saber cuándo pedir tiradas y cuándo dejar que el flujo interpretativo siga su curso es una habilidad que todo DJ debe adquirir. En ocasiones es mejor tomar una decisión sin hacer tiradas para mantener el ritmo del juego. De forma similar, en ciertas circunstancias es posible que el DJ decida hacer tiradas en secreto en nombre del personaje, sin que el jugador se percate. Por ejemplo, si un enemigo trata de acercarse sigilosamente a él, el DJ alertará al jugador de que algo no va bien si le pide hacer una tirada de percepción.

DIFICULTAD Y MODIFICADORES

La medida de la dificultad de una tirada se ve reflejada en sus modificadores. Los modificadores son ajustes que se hacen sobre el NO (Número Objetivo), no sobre la tirada, ya sea subiéndolo o bajándolo. Una tirada de dificultad media no tiene modificadores, mientras que

las acciones más sencillas tienen modificadores positivos (que aumentan el NO, haciendo que el éxito sea más probable), y las acciones más complicadas tienen modificadores negativos (que reducen el NO, haciendo menos probable el éxito).

Otros factores podrían jugar un papel en una tirada, aplicando modificadores adicionales. Entre estos factores se incluye el ambiente, el equipo (o la falta del mismo), y la salud del personaje, entre otras cosas. Por ejemplo, puede que el personaje esté utilizando herramientas de calidad superior, que esté trabajando en malas condiciones, o incluso herido. Cada uno de estos factores deberá tenerse en cuenta, aplicando modificadores adicionales al NO y afectando a las posibilidades de éxito y fracaso de la tirada.

Por simplicidad, los modificadores se aplican en múltiplos de 10. La Tabla de Dificultad de Tiradas y la Tabla de Modificadores por Severidad proporcionan un marco de referencia sencillo para dictar modificadores dependiendo de la situación.

El DJ deberá determinar si una tarea específica es más sencilla o más difícil de lo normal, y hasta qué punto, y deberá aplicar los modificadores apropiados tal y como se ha descrito anteriormente. Se puede aplicar cualquier cantidad de modificadores según considere apropiado el DJ, pero los modificadores acumulados no pueden exceder el +/- 60.

EJEMPLO

Twitch está intentando utilizar su habilidad de Caída Libre (con un valor de 65) para moverse rápidamente a través de un hábitat en ruinas, a la vez que le persigue algo con lo que no quiere encontrarse. Aunque el hábitat es grande, lleva cierto tiempo abandonado, carece de presión atmosférica, está expuesto al vacío, y está repleto de restos flotantes, lo que lo convierte en un lugar peligroso por el que moverse en las mejores circunstancias. Por este motivo, después de consultar las tablas de Dificultad de Tiradas y de Modificadores por Severidad, el DJ aplica un penalizador por Dificultad Desafiante de -20 a la tirada. Sin embargo, la cosa va a peor. Twitch acaba de entrar en una sección de hábitat en la que se libraron batallas a gran escala durante el pasado de la estación, por lo que esta zona se encuentra aún más retorcida y cubierta de escombros. El DJ incrementa el penalizador hasta -30. Esto significa que si Twitch quiere tener éxito a la hora de utilizar su habilidad de Caída Libre para moverse por este sector y escapar a lo que quiera que sea que le está dando caza (al mismo tiempo que evita estamparse contra un mamparo o empalarse con algún fragmento flotante de metal aserrado), deberá efectuar una tirada de 1d100 y obtener un resultado de 35 o menos. Esperemos que tenga suerte hoy.

CRÍTICOS: SACAR DOBLES

Siempre que se obtenga el mismo valor en los dados (00, 11, 22, 33, 44, etc.) habrás obtenido un éxito o un fracaso crítico, dependiendo de si la tirada también iguala o supera el NO. Un doble cero (00) siempre es un éxito crítico, mientras que un 99 siempre es un fracaso crítico.

Sacar un doble significa que habrá pasado algo adicional en el resultado de la acción, ya sea positivo o negativo. Los críticos tienen una aplicación específica en las tiradas de combate (consulta Paso 5: Determinar Resultado y Paso 6: Modificar Armadura, página ++18++), pero en cualquier otra tirada será el DJ el que determine qué fue exactamente bien o mal en cada situación específica. Se pueden utilizar críticos para amplificar un éxito o un fracaso: terminas con una floritura o fallas de forma tan espectacular que acabas siendo el blanco de las bromas durante semanas. También pueden dar como resultado algún tipo de

DIFICULTAD DE TIRADAS	
NIVEL DIFICULTAD	MODIFICADOR
Sin Esfuerzo	+30
Simple	+20
Fácil	+10
Normal	+0
Difícil	-10
Desafiante	-20
Muy Difícil	-30

MODIF. SEVERIDAD	
SEVERIDAD	MODIFICADOR
Menor	+/- 10
Moderada	+/- 20
Importante	+/- 30

efecto secundario inesperado: arreglas el aparato y mejoras su funcionalidad, o fallas el disparo a tu enemigo y le das a un espectador inocente. Alternativamente, un crítico te puede proporcionar un bonificador a una acción posterior, o penalizarla. Por ejemplo, no sólo encuentras la pista, sino que además sospechas de inmediato que es una pista falsa; o no sólo no impactas a tu enemigo, sino que el arma se rompe dejándote indefenso. Se anima al DJ a ser inventivo con el uso de los críticos y a elegir resultado que creen resultados cómicos, dramáticos o tensos.

BASADO: USO DE HABILIDAD SIN ENTRENAMIENTO

Ciertas tiradas exigen que un personaje utilice una habilidad que no posee, un proceso que se conoce como Basar. En este caso, el personaje utilizará en su lugar el valor en la aptitud vinculada con la habilidad en cuestión como NO. No es posible basar todas las habilidades; algunas son tan complejas o precisan de un entrenamiento tan intensivo que un personaje sin la habilidad no tiene posibilidades de éxito. Las habilidades en las que no se pueda utilizar el basado estarán marcadas en cursiva en la hoja de personaje. Es posible que en ocasiones el DJ permita a un personaje basarse en otra habilidad que también esté relacionada con la tirada. Cuando se permita, basarse en otra habilidad incurrirá en un penalizador de -30.

EJEMPLO

Toljek acaba de llegar a un hábitat de la Junta Joviana, y trata de esconderse a plena vista entrando por la esclusa principal como si este fuese su hogar. Sin embargo, no dejan entrar a cualquiera. En otra estación o si estuviesen involucrados otros grupos, es posible que el DJ permitiese al jugador utilizar las habilidades de Engañar o de Persuasión. Sin embargo, a causa de lo rígido de la sociedad con la que se enfrenta, el DJ insiste en que Toljek utilice su habilidad de Protocolo. Por desgracia, Toljek carece de esta habilidad, por lo que tendrá que basarse. Protocolo está relacionada con Astucia, por lo que Toljek necesitará hacer una tirada de AST. Y lo que es peor, conseguir acceso de esta forma es además una tarea Difícil, por lo que el DJ aplica un penalizador de -10. Al tener un valor de Astucia de 15, ¡Toljek deberá sacar un 5 o menos en un d100! Tal debería haber tratado de entrar a escondidas.

TRABAJO EN EQUIPO

Si dos o más personajes trabajan en equipo para enfrentarse a una tirada, se deberá elegir a uno de los personajes como el actor principal. Este personaje a cargo es normalmente, aunque no siempre, el que tiene la habilidad aplicable más elevada. El personaje principal es el que hace la tirada, aunque recibe un bonificador de +10 por cada personaje adicional que le ayude (hasta el modificador máximo de +60).

TIPOS DE TIRADAS

Existen dos tipos de tiradas: de Éxito y Opuestas.

TIRADAS DE ÉXITO

Las tiradas de Éxito se hacen siempre que un personaje actúe sin una oposición directa. Son las tiradas normales utilizadas para determinar lo bien que un personaje utiliza una habilidad o capacidad específica. Las tiradas de Éxito se efectúan exactamente tal y como se describe en *Efectuar Tiradas*, en la página ++10++. El jugador hace una tirada de d100 contra un NO igual a la habilidad del personaje +/- modificadores. Si el resultado de tu tirada es igual o inferior al NO, la tirada tendrá éxito, y se completará la acción de la forma deseada. Si el resultado de tu tirada es superior al NO, la tirada habrá fallado.

INTENTARLO DE NUEVO

Si fallas, siempre puedes intentarlo de nuevo. Sin embargo, cada intento subsiguiente de realizar una acción después de una tirada fallida impone un penalizador acumulativo de -10. Esto significa que la segunda tirada sufre un penalizador de -10, la tercera de -20, la cuarta de -30, etc., hasta el máximo de -60.

TOMARTE TU TIEMPO

La mayoría de tiradas se hacen para acciones Automáticas, Rápidas o Complejas (página ++17++), se resuelven durante un Turno de Acción (3 segundos). Las tiradas para acciones de Tarea (página ++17++) precisan más tiempo.

Los jugadores pueden decidir tomarse su tiempo cuando su personaje lleve a cabo una acción, lo que significa que escogen dedicar tiempo adicional a completar la tarea para incrementar las posibilidades de éxito. Por cada minuto de tiempo adicional que dediquen, incrementan sus posibilidades de éxito en un +10. Una vez que hayan modificado el NO de la tirada por encima de 99, el éxito en la tirada estará prácticamente garantizado, por lo que el DJ puede decidir que no se haga una tirada y le conceda el éxito de forma automática. Se siguen aplicando las reglas del modificador máximo de +60, por lo que si la habilidad inicial del personaje estaba por debajo de 40, tomarse su tiempo puede no garantizar un resultado favorable. Un jugador puede decidir tomarse su tiempo incluso al basar (página ++11++).

Tomarse su tiempo es una opción útil cuando el tiempo que se tarde en la tarea no resulta relevante para el personaje, ya que elimina la posibilidad de obtener un fallo crítico y permite al jugador saltarse tiradas de dados innecesarias. Sin embargo, para ciertas tiradas puede no ser apropiado, si el DJ decide que ninguna cantidad de tiempo adicional dedicado a la tarea incrementará las posibilidades de éxito. En este caso, el DJ simplemente indicará que la regla de tomarse su tiempo no tiene efecto.

Para las tiradas de acciones de Tarea (página ++17++), que ya exigen una cantidad de tiempo adicional para completarse, la duración de una tarea se deberá incrementar en un 50% por cada modificador de +10 proveniente de tomarse su tiempo.

EJEMPLO

Srit está intentando crear una modificación única para su morfo. No es algo que pueda comprar en el mercado abierto y no ha sido capaz de encontrarlo a través de sus redes, por lo que se aprovechará de la unidad de nanofabricación de una compañía; su seguridad no es ni de lejos tan buena como se creen. Por supuesto, tiene su propia unidad de nanofabricación, pero para lo que tiene en mente, el DJ le ha indicado que necesitará algo más robusto.

Aunque trabaja contra el reloj, Srit tiene una habilidad de Programación bastante baja, y el DJ va a aplicar modificadores por dificultad para esta acción de Tarea. El DJ ya le ha indicado que necesitará 10 minutos. Sri no puede arriesgarse a permanecer en el interior de la empresa durante más de 20 minutos, ya que tiene que dejar tiempo para que la máquina fabrique el producto y para escabullirse sin que se enteren en la empresa, antes de que su ventana operacional se cierre. Dedicará 5 minutos adicionales a la tarea (50% más de los 10 minutos originales), para un total de 15 minutos, para recibir un bonificador adicional de +10 para su tirada de habilidad de Programación.

MARGEN DE ÉXITO/FRACASO

En ocasiones un personaje necesitará no sólo tener éxito, sino además ser la leche haciéndolo. Esto normalmente sucede en situaciones en las que el desafío no es únicamente la dificultad, sino que además la acción se debe completar con bastante habilidad o estilo.

Las tiradas de este tipo pueden necesitar un cierto Margen de Éxito (MdE), una cantidad por la que el resultado de la

tirada deberá ser inferior al NO. Por ejemplo, un personaje que se enfrente a un NO de 55 y un MdE de 20 deberá obtener un resultado igual o inferior a 35 para tener un éxito que esté al nivel de lo que exige la situación.

En otras ocasiones, puede resultar importante saber lo mal que lo ha hecho un personaje, cosa que viene determinada por el Margen de Fracaso (MdF), la cantidad por la que la tirada del personaje superó el NO. En este caso, es posible que una tirada indique que si un personaje falla por un cierto MdF podría sufrir consecuencias adicionales por un fallo tan desmedido.

EJEMPLO

Srit hace su tirada de habilidad de Programación, d100 contra un NO de 30. ¡Supera la tirada, con un resultado de 21! Por si acaso lo necesita, apunta que su MdE ha sido de 9.

TIRADAS OPUESTAS

Una tirada Opuesta será necesaria siempre que la acción de un personaje se pueda ver directamente opuesta por la de otro. Independientemente del personaje que dé inicio a la acción, ambos personajes deberán efectuar una tirada opuesta a la del contrario, favoreciendo el resultado al vencedor.

Para efectuar una tirada Opuesta, cada uno de los personajes tirará un d100 contra un NO igual a su habilidad +/- modificadores. Si sólo uno de los personajes tiene éxito en la tirada (sacando un resultado igual o inferior al NO), el personaje habrá vencido en la tirada Opuesta. Si ambos personajes tienen éxito en la tirada, vencerá la tirada el personaje que saque el resultado más alto en el dado. Si ambos personajes fallan la tirada, o si ambos tienen éxito pero sacan el mismo resultado, se llega a un punto muerto: los personajes permanecen enfrentados hasta que uno de ellos pueda efectuar otra acción y se retire o efectúe otra tirada Opuesta.

Es necesario ejercer la cautela a la hora de aplicar modificadores en una tirada Opuesta. Algunos modificadores afectan en igual medida a ambos participantes, y se deberían aplicar a ambas tiradas. Sin embargo, si un modificador proviene de la ventaja de un personaje con respecto al otro, ese modificador sólo debería aplicarse para beneficiar al personaje favorecido; no se debería aplicar también como un modificador negativo al personaje en desventaja, para evitar una penalización doble.

TIRADAS OPUESTAS Y MARGEN DE ÉXITO/FRACASO

En algunos casos, también puede resultar importante determinar el MdE o el MdF en una tirada Opuesta. En este caso, el MdE/MdF se sigue determinando con la diferencia entre la tirada del personaje y su NO; no se calcula con la diferencia entre su tirada y la del contrario.

INTRUSIÓN DE RED

A menudo los jugadores necesitarán ir más allá de simplemente entrar en la Malla, y necesitarán en lugar de ello hackear una zona segura para encontrar la información que busquen. El proceso de penetración en las defensas de una red es el auténtico desafío al que se enfrenta el intruso, ya sea para meterse a escondidas de forma inalámbrica en el ecto de un usuario o para romper las

defensas de una red fuertemente protegida.

EJEMPLO

Kylor era miembro de una banda pirata que actuaba entre el cinturón de asteroides y los hábitats de la Junta Joviana, haciendo incursiones sobre transportes de larga distancia Escoria, uno de sus pasatiempos favoritos. A pesar de su profunda y larga relación con la líder del grupo, Xtyl, cuando tuvo la oportunidad Kylor los traicionó a todos.

Xtyl ha salido de la cárcel y ha reunido a una nueva banda de piratas. Kylor ha sido contratado para infiltrarse en el grupo y acabar de nuevo con ellos. A pesar de que se ha reenfundado de un pellejo a una caja para ayudar a ocultar su identidad (cuando estuvo cerca de Xtyl nunca llevó un morfo sintético), el DJ determina que en su primer encuentro aún es posible que Xtyl reconozca los gestos y manierismos de Kylor. Bebieron juntos, se fueron de putas juntos y mataron juntos durante casi una década, después de todo.

Por suerte para Kylor, hará una tirada contra su habilidad de Disfraz, mientras que Xtyl hará una tirada utilizando su Intuición. Sin embargo, el DJ decide otorgar un bonificador de +20 a Xtyl... tiene un sexto sentido que le ha permitido salir con bien de media docena de situaciones en las que debería de haber muerto, incluyendo la traición de Kylor. Y tiene un gran deseo de vengarse de él, si es que alguna vez lo encuentra. Kylor tira un d100 contra un NO de 70, y obtiene un resultado de 54. Xtyl tira un d100 contra un NO de 35, con un resultado de 23. Aunque ambos tienen éxito en la tirada, el resultado de Kylor es más elevado, por lo que consigue engañar a su antigua camarada. Le aceptan en la banda.

ESTABLECER UNA CONEXIÓN

Para introducirse en una red se necesita establecer una conexión de datos con el sistema computacional objetivo. Si la red es inalámbrica, será necesario simplemente efectuar una tirada de Intrusión de Red. Si la red es física, el hacker deberá en primer lugar introducirse físicamente en ella utilizando un puerto normal o meterse de alguna forma parcheándose en un cable que forme parte del tráfico de datos de la red, y luego deberá hacer una tirada de Intrusión de Red.

TIRADA DE INTRUSIÓN DE RED

Para hackear una red, el jugador deberá efectuar una tirada de Intrusión utilizando su habilidad de Infosec. El DJ aplicará un modificador basado en la dificultad de la red en cuestión, utilizando las tablas de Dificultad de Tiradas y de Modificadores por Severidad (página ++11++). Por ejemplo, tratar de entrar a escondidas en un sistema de detección local para encontrar su lista de clientes podría aplicar un penalizador de tan sólo -10, mientras que tratar de hackear una base de datos de Emisión Oscura para ver quién ha hecho la última emisión de Ego ilegal podría incurrir en un penalizador de -40 ó -50.

SUBVERSIÓN

Una vez hayas entrado en una red, un personaje puede intentar obtener información, trastear con los sistemas controlados por la red, o secuestrar la red entera. Para subvertir una red, el intruso deberá superar una tirada de Éxito de Subversión con la habilidad de Interfaz. La dificultad de la tarea dependerá de la severidad de la subversión que el personaje desee efectuar (consulta la tabla de Dificultades de Subversión). Por ejemplo, monitorizar el tráfico de una red es una tarea relativamente sencilla (que otorga un modificador positivo a la tirada), pero hacer que se caiga o subvertirla por completo

DIFICULTADES DE SUBVERSIÓN	
MODIFICADOR	TAREA
+30	Ver estado básico de red
+20	Lista de usuarios logados, activar aplicaciones
+10	Ver el tráfico de datos
-00	Ejecutar comandos
-10	Cambiar propiedades
-20	Interferir red
-30	Apagar red
-40	Subvertir red de formas menores, expulsar Musa
-50	Subvertir red de formas importantes, expulsar Apagadores
-60	Subvertir la red por completo/zombificar/volverla contra sus usuarios

(llamado coloquialmente zombificarla) es una tarea difícil y exigente.

EJEMPLO

Scofas necesita apagar las luces de uno de los camarotes del transporte de larga distancia en el que se encuentra. Van de incógnito como trabajadores del vacío para reparar la ancestral nave y se están aproximando al lugar en el que su nave está oculta y esperando. Es el momento de capturar a su objetivo, un morfo que está huyendo de la justicia del interior del sistema y está cambiando de naves. El equipo está listo, y ahora sólo hace falta que Scofas haga su magia. En primer lugar hace una tirada de Intrusión en la Red. Incluso en este tubo decrepito tienen conexión inalámbrica, por lo que es capaz de mantenerse oculto mientras trata de entramarse. Y lo que es más, el mal estado del transporte (¿qué querría hacer nadie en este ataúd?) y el hecho de que llevan meses dentro de forma discreta proporcionan a Scofas un bonificador de +20 para la tirada, lo que le da un NO final de 80. ¡Saca un 21! A continuación, llega el momento de subvertir la red. La idea es que Scofas se limite a tratar de apagar la luz, pero se va a arriesgar a tratar de desconectar todo el sistema en esta sección de la nave. Esto aplica un penalizador de -30 a la habilidad de Infosec de 60 para el intento de Subversión de la red de Scofas, por lo que tirará contra un NO de 30.

El jugador que controla a Scofas se da cuenta de que las posibilidades de obtener un 30 o menos en un d100 no son espectaculares. Antes de tirar los dados, cambia de idea y decide gastar un punto de Moxie para garantizar el éxito de la tirada. Toda la Malla de la zona se apaga y su equipo entra en acción.

REPUTACIÓN Y REDES SOCIALES

La economía de reputación en un tipo de economía en la que la riqueza material propiciada por la micro manufacturación y la longevidad proporcionada por cargas y backups han eliminado las consideraciones de suministros opuestos a escasez de la ecuación económica. Sin embargo, la abundancia material no ha eliminado el valor de ciertos bienes y servicios. ¿Qué pasa si necesitas terapia genética para que a to morfo le crezcan células sensibles a la luz infrarroja en la cara? ¿Qué pasa si necesitas a alguien para que asesine a tu bifurcación beta renegada después de que lance una granada alucinógena en la apertura de tu galería y secuestre a tu novio? Te pones en contacto con tu red social. Si tu red es lo bastante profunda y numerosa, alguien te acabará ayudando.

En la zona interior del sistema, la economía de reputación no ha reemplazado al dinero para el intercambio de bienes y servicios, pero tiene una gran importancia en la red de favores e influencia. Se puede utilizar tu red social para hablar con contactos, para obtener información y para asegurarte de que te encuentres en el mejor lugar para ver y ser visto.

REDES SOCIALES

Si un personaje necesita algún bien, el personaje simplemente

Las redes sociales representan la gente que conoces, la gente que te conoce, etc. En el universo siempre conectado y completamente tramado de *Eclipse Phase*, esto va aún más allá, y engloba a toda la gente con la que has entrado en contacto a través de tus redes de Malla, a todo el mundo que vea/lea tus blogs/vitalogs/actualizaciones, y a toda la gente con la que interactúes en los diversos foros de la Malla.

Las formas exactas en las que puedes utilizar tus redes sociales se indican más adelante. Aunque en algunos casos el elemento más importante será a quién conozcas y lo bien que se te dé que te hagan caso, en otras ocasiones lo más importante será lo conocido que seas. Es posible que estés conectado con miles de personas, pero si no tienes influencia, la forma en la que puedas hacer uso de estos contactos estará limitada. Ahí es donde entra en escena la reputación.

REPUTACIÓN

La reputación es una medida de tu capital social. En las economías de regalos de la zona exterior del sistema, la reputación social ha reemplazado al dinero a todos los efectos. Sin embargo, a diferencia del crédito, la reputación es mucho más estable.

En *Eclipse Phase*, los valores de reputación provienen de las redes sociales online. Prácticamente todo el mundo es miembro de una o más de estas redes de reputación, y acceder al valor de reputación actual y al historial de alguien con el que estés tratando en ese momento es un asunto trivial; a menudo tu musa lo hará de forma automática, y colocará un marcador entóptico de reputación sobre cualquiera con el que entres en contacto, actualizado en tiempo real, para que puedas ver si sufre un bajón repentino o se vuelve popular. Las siete redes más comunes aparecen listadas en el cuadro lateral de Redes de Reputación.

Los personajes de este conjunto de reglas de inicio rápido comienzan con unos valores predefinidos de reputación, que pueden incrementarse o disminuir durante la partida de acuerdo con sus acciones.

USO DE REDES Y REPUTACIÓN

En términos de juego, utilizas tus contactos y tu crédito personal cada vez que necesitas un favor o un servicio. Un servicio se define de forma somera como cualquier cosa que trates de obtener a través de tus redes sociales: información, ayuda, material, etc.

LA TIRADA DE REDES

deberá hacer una tirada de Redes para determinar si puede conseguir aquello que busca. La tirada de Redes es una acción de Tarea que precisa 60 minutos; cada intento adicional necesitará otros 60 minutos. El tiempo necesario para que el personaje reciba lo que buscaba después de encontrarlo (si era un objeto físico que no se puede encontrar localmente) quedará a discreción del DJ. La tirada de Redes estará basada en el valor de reputación del personaje en la red en cuestión. Por ejemplo, un personaje puede tener una reputación de 60 en la Lista-@, pero sólo de 20 en Guanxi (consulta el cuadro de Redes de Reputación). Como siempre, el DJ aplicará un modificador basándose en las tablas de Dificultad de Tiradas y de Modificadores de Severidad (página ++11++) dependiendo de la dificultad o facilidad de obtener el bien en cuestión. Un éxito significará que el personaje ha conseguido el objeto. Un fallo significará que el bien en cues-

REDES DE REPUTACIÓN	
RED	DESCRIPCIÓN
La Lista-@	la Lista arroba para anarquistas, argonautas y escoria, anotado como @-Rep
CivicNet	Utilizada por el Consorcio Planetario y las hipercorporaciones, conocida como c-Rep
EcoWave	Utilizada por preservacionistas y reclamadores, conocida como e-Rep
Fama	La red de famosismo utilizada por socialitas, artistas, glitterati y medios de comunicación, conocida como f-Rep
Guanxi	Utilizada por las triadas y numerosas entidades criminales, conocida como g-Rep
El Ojo	Utilizada por Firewall, anotada como i-Rep
RAI	Red de Afiliación Investigativa, utilizada por tecnólogos, científicos e investigadores, conocida como r-Rep

ADQUISICIÓN DE SERVICIOS	
MODIFICADOR	SERVICIO
+20	Favor Simple: prestar un servicio durante 15 minutos. Mover una silla. Intimidar a alguien. Llevar a alguien. Investigar a alguien online. Préstamo de 50 créditos. Otros servicios de coste Trivial.
+0	Favor Normal: prestar un servicio durante una hora. Ayudar a alguien a mudarse a un nuevo cubículo. Dar una paliza a alguien. Préstamo de un vehículo. Proporcionar una coartada. Alquiler de un tanque curativo. Ayuda menor para hackeo. Asistencia básica legal o policial. Préstamo de 250 créditos. Otros servicios de coste Bajo.
-10	Favor Difícil: prestar un servicio durante un día. Ayudar a alguien a mudarse a un hábitat del mismo cúmulo. Palizas graves. Hacer de centinela. Emisión de Ego de corta distancia. Viaje corto en nave espacial (por debajo de 50.000 kilómetros). Psicocirugía menor. Reservas en el mejor restaurante del mundo. Representación legal importante o favores policiales. Préstamo de 1.000 créditos. Otros servicios de coste Moderado.
-20	Favor Desafiante: prestar un servicio durante un mes. Trasladar un cadáver. Homicidio. Pilotar una nave de huida. Sabotaje industrial. Contrato de transporte de gran volumen en nave de carga. Emisión de ego a distancia media. Viaje en nave espacial de distancia media (50-150.000 kilómetros). Psicocirugía moderada. Reenfundado. Librarse de la cárcel. Préstamo de 5.000 créditos. Otros servicios de coste Alto.
-30	Favor Muy Difícil: prestar un servicio durante un año. Trasladar un cuerpo despedazado. Asesinato en masa. Malversación a gran escala. Actos de terrorismo. Recolectar un asteroide de tamaño medio. Emisión de ego a larga distancia. Viaje en nave espacial de larga distancia (más de 150.000 kilómetros). Préstamo de 20.000 créditos. Otros servicios de coste Caro.

ADQUISICIÓN DE INFORMACIÓN	
MODIFICADOR	INFORMACIÓN
+20	Información Común: dónde comer. A qué negocios se dedica una hipercorporación. Quién es el jefe.
+0	Información Pública: establecer contactos en el mercado gris. Dónde están los "barrios malos". Información poco conocida de la base de datos pública. Cuál es el sindicato criminal local.
-10	Información Privada: establecer contactos en el mercado negro. Dónde se encuentra una instalación hipercorporativa no listada. Quién es un policía. Quién es miembro de un sindicato criminal. Qué sitios frecuenta una persona. Noticias hipercorporativas internas. Quién duerme con quién.
-20	Información Secreta: establecer contactos exóticos en el mercado negro. Dónde se encuentra una instalación secreta hipercorporativa. Dónde se esconde alguien. Proyectos hipercorporativos secretos. Quién engaña a quién.
-30	Información de Alto Secreto: dónde se encuentra un laboratorio secreto financiado con fondos reservados. Proyectos hipercorporativos ilegales. Datos escandalosos. Material para chantaje.

ción, ya sea una persona, información, un producto, o lo que sea, no estará a disposición del personaje en este momento.

Un personaje puede intentar hacer otra tirada de Redes para el mismo bien, pero cada intento adicional sufre un penalizador de -10. Sólo se podrán efectuar cuatro intentos de buscar un bien concreto (hasta un modificador máximo de -30) en un mismo periodo de 24.

El DJ debería plantearse la cantidad de interpretación y tiradas de Redes considera necesarias a la hora de usar una red social. Para bienes normales, información directa o pequeños favores, puede no ser necesario hacer tiradas ni interpretar. Para peticiones importantes, interacciones con contactos y ayuda para misiones, debería ser necesario tanto tiradas de dados como interpretación con los contactos de la red social.

A continuación se incluyen varios ejemplo de formas de utilizar tu valor de reputación y las Redes, basadas en los modificadores de la tabla de Dificultades de Tiradas.

EJEMPLO

Vijay necesita apoyo para una misión en solitario. Tiene que colocar unos aparatos de grabación de escala nanoscópica en una instalación de experimentación biológica de una hipercorporación. Meter de tapadillo los minúsculos robots precisará de toda su concentración, así que le pide a Blythe, un hacker anarquista de su red social de @-Rep, que le haga de vigía a lo largo de la misión. La sesión informativa, el trabajo propiamente dicho y cubrir sus rastros después durará la mayor parte de un día, y tiene un elemento menor de riesgo. El DJ, después de consultar las tablas de Dificultad de Tiradas y de Modificadores por Severidad, asigna a la tirada un penalizador de -10. Con un valor de reputación de 55 en la Lista-@, Vijay deberá sacar un 45 o menos en un d100. Al tirar, saca un 79. Eso no va a ser suficiente. Para él es realmente importante hacerlo ahora, por lo que a pesar de tener que dedicar otros 60 minutos lo intenta de nuevo, a sabiendas de que el DJ aplicará un penalizador de -10 adicional. ¡Y saca un 34, justo por debajo del 35 que necesitaba!

ACCIÓN Y COMBATE

El tiempo de juego en *Eclipse Phase* se divide en intervalos llamados Turnos de Acción. Cada Turno de Acción dura 3 segundos, lo que quiere decir que cada minuto tiene 20 Turnos de Acción.

El orden en el que actúa cada personaje durante un turno viene determinado por una tirada de Iniciativa (consulta Iniciativa, página ++16++). Cada personaje estará limitado en la cantidad de acciones que puede efectuar durante un turno, limitación que vendrá determinada por su atributo de Velocidad (consulta Velocidad, página ++16++).

TURNOS DE ACCIÓN

Los Turnos de Acción están pensados para utilizarse en combate y en otras situaciones en las que el tiempo y el orden en el que actúe la gente sean de importancia. Si no resulta necesario tener en cuenta quién está haciendo qué con tanto detalle, puedes dejara un lado los Turnos de Acción y volver al tiempo de juego "normal" más libre.

Cada Turno de Acción está dividido en una serie de fases:

PASO 1: TIRAR INICIATIVA

Al comienzo de cada Turno de Acción, cada personaje involucrado en la escena hace una tirada de Iniciativa para determinar el orden en el que actúa. Para más detalles, consulta Iniciativa, página ++16++.

PASO 2: COMIENZO DE LA PRIMERA FASE DE ACCIÓN

Una vez hecha la tirada de Iniciativa, da comienzo la primera Fase de Acción. Todo el mundo puede actuar durante la primera Fase de Acción, ya que todos los personajes tienen una Velocidad mínima de 1, a menos que se encuentren inconscientes/muertos/incapacitados, comenzando por el personaje con la tirada de Iniciativa con éxito más elevada.

PASO 3: DECLARACIÓN Y RESOLUCIÓN DE ACCIONES

El personaje que actúe en primer lugar declarará y resolverá las acciones que vaya a llevar a cabo durante su primera Fase de Acción. Como algunas de las acciones que efectúe el personaje dependerá del resultado de otras, no hay necesidad de declararlas todas en un primer momento: se pueden ir anunciando y resolviendo de una en una.

Tal y como se describe en Tipos de Acciones (página ++17++), cada personaje podrá llevar a cabo una serie de acciones Rápidas y/o una única acción Compleja durante su turno. Alternativamente, un personaje puede comenzar o continuar una

acción de Tarea, o retrasar su acción en espera de acontecimientos (página ++17++).

Un personaje que retrase su acción puede interrumpir a otro personaje en cualquier momento durante este paso. El personaje que interrumpa la acción deberá completar este paso por entero, y luego la acción volverá al personaje interrumpido para que finalice el resto de este paso.

PASO 4: ROTACIÓN Y REPETICIÓN

Una vez el personaje haya resuelto sus acciones de esta fase, el siguiente personaje en el orden de Iniciativa podrá actuar, efectuando por su cuenta el Paso 3.

Si todos los personajes han completado sus acciones para esta fase, regresa al Paso 2 y comienza la segunda Fase de Acción. Todos los personajes con Velocidad 2 o más podrán efectuar de nuevo el Paso 3, siguiendo el mismo orden de Iniciativa. Una vez completada la segunda Fase de Acción, regresa al Paso 3 para la tercera Fase de Acción, en la que todos los personajes con una Velocidad de 3 o más podrán actuar una tercera vez. Por último, después de que todos los personajes que pudieran actuar en la tercera Fase de Acción lo hayan hecho, regresa al Paso 2 para resolver la cuarta y última Fase de Acción, en la que podrán actuar una última vez todos los personajes con Velocidad 4.

Al final de la cuarta Fase de Acción, regresa al Paso 1 y resuelve las tiradas de Iniciativa para el siguiente Turno de Acción.

INICIATIVA

El momento en el que se actúe durante un Turno de Acción puede ser crítico: puede significar la diferencia entre la vida y la muerte para un personaje que necesite saltar tras una cobertura antes de que un oponente saque su arma y dispare. El proceso de tirada de Iniciativa determina si un personaje actúa antes o después que otro personaje.

ORDEN DE INICIATIVA

El valor de Iniciativa de un personaje es igual a sus aptitudes de Intuición + Reflejos $\times 2$, o (INT + REF) $\times 2$. Este valor puede verse modificado por el tipo de morfo, por implantes, por drogas o por heridas; en el contexto de estas reglas de inicio rápido, estos modificadores se verá reflejados automáticamente en el valor de Iniciativa aplicable del personaje, tal y como se apunta en la hoja de personaje.

Durante el primer paso de cada Turno de Acción, todos los personajes efectuarán una tirada de Iniciativa, haciendo una tirada de un d100 y añadiendo su atributo de Iniciativa al resultado. El que obtenga el resultado más elevado actuará en primer lugar, seguido por el siguiente personaje en orden descendiente, de mayor a menor. En caso de empate, los personajes actuarán de forma simultánea.

EJEMPLO

Adam, Bob y Cami tiran Iniciativa. El atributo de Iniciativa de Adam es 40, el de Bob es 55 y el de Cami es 30. Adam saca un 38, Bob saca un 24 y Cami saca un 76. El valor total de Iniciativa de Adam será 78 (40 + 38), el de Bob será 79 (55 + 24) y el de Cami será 106 (30 + 76). Cami ha obtenido el resultado más elevado, por lo que actuará en primer lugar, seguida de Bob y después de Adam. Si Bob y Adam hubiesen empatado, actuarían al mismo tiempo.

INICIATIVA Y DAÑO

Los personajes que sufran heridas verán sus valores de Iniciativa temporalmente reducidos (consulta Heridas, página ++20++). Este modificador se aplicará inmediatamente en el momento en el que se sufra la herida, lo que quiere decir que puede modificar un valor de Iniciativa en mitad de un Turno de Acción. Si un personaje resulta herido antes de que actúe en esa Fase de Acción su valor de Iniciativa se reducirá como corresponda, lo que puede significar que actúe después de alguien que antes estuviese detrás suyo en el orden de Iniciativa.

EJEMPLO

Durante el primer turno de combate, el orden de Iniciativa será Cami, Bob y luego Adam. Sin embargo, después de que Cami efectúe una acción, un PNJ enemigo efectúa su acción y hiere al personaje de Bob, reduciendo su Iniciativa en 10, de 79 a 69. Este resultado significa que después de que el PNJ finalice su acción será Adam el primero en actuar en lugar de Bob, y luego Bob finalizará con sus acciones la Fase de Acción actual.

INICIATIVA Y MOXIE

Un personaje puede gastar un punto de Moxie para actuar en primer lugar en una Fase de Acción, independientemente de su tirada de Iniciativa (consulta Moxie, página ++9++). Si más de un personaje opta por esta opción, el orden se determinará de la forma normal entre los que gastaron Moxie, seguidos por los que no lo hicieron.

VELOCIDAD

La Velocidad determina la cantidad de veces que un personaje puede actuar durante un Turno de Acción. Todos los personajes comienzan con un atributo básico de Velocidad de 1, lo que significa que sólo pueden actuar durante la primera Fase de Acción de cada turno. Ciertos morfós, implantes, drogas y otros factores pueden incrementar su Velocidad a 2, 3 o incluso 4, el valor máximo, lo que les permite actuar también en Fases de Acción posteriores. Por ejemplo, un personaje con Velocidad 2 podrá actuar en las Fases de Acción primera y segunda, y un personaje con Velocidad 3 podrá actuar en las tres primeras Fases de Acción. Un personaje con Velocidad 4 será capaz de actuar en todas las Fases de Acción.

Esto representa los reflejos y la capacidad neurológica potenciada del personaje, que le permiten actuar y pensar con mucha mayor rapidez que a un personaje no mejorado. Al igual que en el caso de la Iniciativa, para estas reglas de inicio rápido estos modificadores estarán reflejados automáticamente en el valor de Velocidad del personaje, en su hoja de personaje.

Si la Velocidad de un personaje no le permite actuar durante una Fase de Acción, no podrán iniciar acciones durante esa fase. Estos personajes podrán a pesar de todo defenderse, y todas las acciones automáticas seguirán funcionando (consulta Acciones Automáticas, página ++17++). Cualquier movimiento que comencese el personaje se considerará aún en proceso incluso durante las Fases de Acción en las que no participe (consulta Movimiento, a continuación).

MOVIMIENTO

El movimiento en *Eclipse Phase* se resuelve igual que cualquier otro tipo de acción, y puede variar entre Fases de Acción. Tanto caminar como correr cuentan como acciones Rápidas, ya que no exigen tu concentración total. Lo mismo se aplica a serpentear, arrastrarse flotar o planear. Sin embargo, correr puede causar un penalizador de -10 a las acciones que se vean afectadas por los

vaivenes del movimiento. Lo que es más, esprintar es una carrera a toda velocidad, lo que exige una acción Compleja.

A discreción del DJ, otros tipos de movimiento pueden requerir también una acción Compleja. Saltar una valla, escalar un poste, saltar desde cierta altura, nadar o hacer freerunning por un hábitat en gravedad cero necesitan un cierto grado de precisión y atención al detalle, por lo que contarían como acciones Complejas y sufrirían el mismo modificador que correr. Volar normalmente cuenta como una acción Rápida, aunque las maniobras intrincadas exigirán una acción Compleja.

VELOCIDADES DE MOVIMIENTO

En algunas ocasiones resultará importante no sólo saber cómo te estás moviendo, sino también cuánta distancia. Para la mayor parte de la transhumanidad esta velocidad de movimiento será la misma: 4 metros por Turno de Acción en el que se ande, 20 metros por Turno de Acción en el que se corra. Esto queda dividido en 1 metro por Fase de Acción andando, 5 metros corriendo. La velocidad de tipos de movimiento como nadar o arrastrarse queda en alrededor de 1 metro por Turno de Acción, o 0,25 metros por Fase de Acción. Si el jugador gasta una acción Compleja, su personaje será capaz de esprintar hasta 30 metros por turno.

Los vehículos, robots, criaturas y morfos inusuales tendrán listadas sus velocidades de movimiento en el siguiente formato: velocidad andando/velocidad corriendo en metros por turno.

TIPOS DE ACCIONES

Los tipos de acciones que puede realizar un personaje durante un Turno de Acción son las siguientes: Automáticas, Rápidas, Complejas y de Tarea.

ACCIONES AUTOMÁTICAS

Las acciones Automáticas están “siempre activas” y no precisan ningún esfuerzo por parte del personaje, siempre y cuando dicho personaje se encuentre consciente. Ejemplos: percepción básica.

ACCIONES RÁPIDAS

Las acciones Rápidas son simples y fáciles; se pueden llevar a cabo con rapidez y se pueden hacer en multi tarea. El DJ determinará cuántas acciones Rápidas puede efectuar un personaje por turno. Ejemplos: hablar, apretar un seguro, activar un implan-te, levantarse.

ACCIONES COMPLEJAS

Las acciones Complejas precisan una concentración o esfuerzo dedicados. La cantidad de acciones Complejas que puede efectuar un personaje por turno vendrá determinada por su atributo de Velocidad (consulta Velocidad (VEL) en la página ++9++). Ejemplos: atacar, disparar, acrobacias, desarmar una bomba, examen detallado.

ACCIONES DE TAREA

Las acciones de Tarea son cualquier tipo de acción que precise más de un Turno de Acción para completarse. Cada acción de Tarea tendrá un margen de tiempo, normalmente indicado en la tarea o determinado por el DJ. Este margen de tiempo determina la cantidad de tiempo que precisa la tarea para completarse, aunque se puede reducir en un 10% por cada 10 puntos de MdE que el personaje obtenga en la tirada (consulta Margen de Éxi-

to/Fracaso, página ++12++). Si el personaje falla la tirada de la acción de Tarea, trabajará en la misma durante un periodo mínimo de un 10% del margen de tiempo indicado por cada 10 puntos de MdF antes de darse cuenta de que no lo ha conseguido.

Para las acciones de Tarea con un margen de tiempo de un día o más, se supone que el personaje trabajará únicamente 8 horas al día. Un personaje que trabaje más horas al día podrá reducir el tiempo requerido de forma proporcional. Los personajes que estén realizando acciones de Tarea podrán también interrumpir su trabajo para hacer otra cosa, continuando más adelante donde se hubiesen quedado, a menos que el DJ indique que la acción precisa una atención continua e ininterrumpida.

De forma similar a tomarse su tiempo, (página ++38++), un personaje puede acelerar el trabajo en una acción de Tarea, sufriendo un penalizador en la tirada para reducir el margen de tiempo. El personaje podrá declarar que acelera el trabajo antes de efectuar la tirada. Por cada 10% por el que reduzca el margen de tiempo, el personaje incurrirá en un penalizador de -10 a la tirada (hasta una reducción máxima del 60% y un modificador máximo de -60).

ACCIONES RETRASADAS

Cuando llegue tu turno de actuar durante una Fase de Acción, podrás decidir que aún no estás listo para actuar. Puede que estés esperando el resultado de las acciones de otro personaje, con la esperanza de interrumpir las acciones de otra persona, y simplemente aún no hayas decidido qué vas a hacer. En este caso, puedes optar por retrasar tu acción.

Cuando retrases tu acción, te estarás poniendo en modo de espera. En algún momento posterior de la Fase de Acción podrás anunciar que ejecutas tu acción, incluso si interrumpes la acción de otro personaje. En este caso, todas las demás actividades quedarán en espera hasta que se resuelva tu acción. Una vez hayas completado tu acción, el orden de Iniciativa continuará donde lo hubieses interrumpido.

Puedes retrasar tu acción hasta la siguiente Fase de Acción, o incluso hasta el siguiente Turno de Acción, pero si no la has llevado a cabo antes de que te toque el turno normal de actuar de nuevo en el orden de Iniciativa, la perderás. Además, si retrasas tu acción hasta otra fase o turno, una vez que la ejecutes perderás cualquier otra acción que pudieses haber efectuado durante esa Fase de Acción.

EJEMPLO

En un Turno de Acción el orden de Iniciativa es Bob, Cami y luego Adam. Sin embargo, el personaje de Bob se encuentra alejado una docena de metros de la escena principal del combate, al haber acabado de girar la esquina del hábitat en la que los personajes de Cami y Adam han sufrido una emboscada. Además, la línea de visión desde el personaje de Bob hasta el PNJ enemigo está bloqueada en este punto. Por ello decide retrasar su acción para ver cómo se desarrolla la escena.

El personaje de Cami ejecuta su acción y se echa a un lado mientras dispara su arma. De acuerdo con el orden de Iniciativa, ahora es el momento de que actúe el PNJ. Sin embargo, como Cami se ha echado a un lado, el personaje de Bob ahora sí tiene línea de visión, por lo que inmediatamente interrumpe el orden de acciones y dispara. El disparo impacta y hiere al PNJ. Después de que el personaje de Bob finalice su acción, el orden de Iniciativa hubiese regresado normalmente al PNJ, pero la herida ha reducido su Iniciativa por debajo de la del personaje de Adam. Esto significa que el personaje de Adam efectuará su acción en primer lugar y que por último la acción del PNJ finalizará la Fase de Acción al efectuar su turno.

COMBATE

En ocasiones las palabras no son suficientes, momento en el que salen a la luz los cuchillos y las pistolas. Todos los tipos de combate en *Eclipse Phase* se resuelven utilizando la misma mecánica básica, ya se produzca este combate con garras, puños, armas de fuego o cualquier otro tipo de armas: una tirada Opuesta ente el atacante y el/los defensor/es.

RESOLUCIÓN DE UN COMBATE

Utiliza la siguiente secuencia de pasos para determinar el resultado de un ataque.

PASO 1: DECLARACIÓN DEL ATAQUE

El atacante inicia el ataque efectuando una acción Compleja para atacar durante su turno en una Fase de Acción. La habilidad utilizada dependerá del método de ataque utilizado. Si el personaje carece de la habilidad de combate apropiada, deberá basarse en la aptitud vinculada apropiada.

PASO 2: DECLARACIÓN DE DEFENSA

Una vez declarado el ataque, el defensor escoge cómo responder a él. Defenderse siempre se considera una acción Automática a menos que el defensor se encuentre incapacitado de algún modo y no sea capaz de defenderse por sí mismo.

Cuerpo a Cuerpo: un personaje que se defiende contra ataques cuerpo a cuerpo utilizará su habilidad de Evasión, que representa una acción de esquivar (un personaje que carezca de esta habilidad podrá basarse en Reflejos).

A Distancia: contra ataques a distancia, un personaje defensor podrá utilizar la mitad de su habilidad de Evasión, redondeando hacia abajo.

Defensa Total: un personaje que dedique una acción Compleja a pasar a defensa total (página ++19++) obtendrá un bonificador de +30 a su tirada de defensa.

PASO 3: APLICAR MODIFICADORES

En este momento se aplicará cualquier modificador adecuado a las habilidades del defensor y del atacante. Consulta la Tabla de Modificadores de Combate (página ++19++) para ver los modificadores por situación más comunes.

PASO 4: EFECTÚA LA TIRADA OPUESTA

Tanto el atacante como el defensor harán una tirada de d100 y compararán los resultados con sus Nos modificados.

PASO 5: DETERMINAR RESULTADO

Si el atacante supera la tirada y el defensor falla, el ataque impacta. Si el defensor supera la tirada pero el atacante falla, el ataque falla por completo. Si tanto el atacante como el defensor tienen éxito en sus tiradas, compara sus tiradas de dados. Si el resultado de la tirada del atacante es superior, el ataque impactará a pesar de la enérgica defensa; de cualquier otra forma, el ataque falla.

Si la tirada del defensor es un éxito crítico, el arma del atacante se rompe, se encasquilla, se queda enganchada en algún lado, funciona mal de alguna otra manera, o cae al suelo.

PASO 6: MODIFICAR LA ARMADURA

Si el objetivo sufre un impacto, su armadura le ayudará a protegerse del ataque. Determina qué tipo de armadura es el apropiado para defenderse contra ese ataque específico (consulta Armadura, página ++19++). Sin embargo, el valor de Penetración de Armadura (PA) del ataque reducirá el valor de la Armadura, lo que representa la capacidad del arma de atravesar las medidas de protección.

Si el atacante obtiene un éxito crítico, el ataque supera la armadura, lo que significa que se ignora de alguna forma la armadura del defensor; se aprovechó algún defecto o peculiaridad de la armadura, permitiendo al ataque atravesarla.

PASO 7: DETERMINAR EL DAÑO

Todas las armas y tipos de ataque tienen un Valor de Daño (VD). Este valor se ve reducido por el valor de Armadura modificado por el valor de PA del ataque. Si el daño del ataque queda reducido a 0 o menos, la armadura resulta efectiva y el ataque no consigue herir al objetivo. De cualquier otra forma, cualquier daño que quede se aplicará al defensor. Si el daño acumulado excede la Durabilidad del defensor, quedará incapacitado y podría morir (consulta Durabilidad y Salud, página ++19++).

PASO 8: DETERMINAR HERIDAS

El daño infligido por un único ataque se compara con el Umbral de Heridas de la víctima. Si el VD modificado por la Armadura iguala o excede el Umbral de Heridas, el personaje sufrirá una Herida. Es posible sufrir varias Heridas con un mismo ataque si



el VD modificado es dos o más veces superior al Umbral de Heridas. Las Heridas representan daños más serios y causan modificadores y otros efectos al personaje (consulta Heridas, página ++20++).

CIRCUNSTANCIAS Y COMPLICACIONES EN COMBATE

El combate no es tan sencillo como simplemente decidir si impactas o no. Las armas, las armaduras y muchos otros factores pueden afectar al resultado de un ataque.

MODOS DE DISPARO Y CADENCIA DE FUEGO

Todas las armas a distancia en *Eclipse Phase* tienen uno o más modos de disparo que determinan su Cadencia de Fuego (CdF). Estos modos de disparo se describen de forma detallada a continuación; en estas reglas de inicio rápido, cada arma de las hojas de personaje indicará qué Cadencia de Disparo aplica.

DISPARO ÚNICO (DU)

Sólo puede dispararse una vez por acción Compleja.

SEMI AUTOMÁTICO (SA)

Las armas semi automáticas son capaces de disparar de forma rápida y repetida. Pueden dispararse dos veces con la misma acción Compleja. Cada disparo se resuelve como un ataque separado.

FUEGO EN RÁFAGA (FR)

Las armas de fuego en ráfaga disparan varios disparos rápidos (una “ráfaga”) cada vez que se aprieta el gatillo. Se pueden disparar dos ráfagas con la misma acción Compleja. Cada ráfaga se resuelve como un ataque separado. Las ráfagas gastan hasta 3 disparos de la munición del arma.

Se puede disparar una ráfaga contra un único objetivo (disparo concentrado), o contra dos objetivos que se encuentren a una distancia máxima de 1 metro de distancia el uno del otro. En el caso de un disparo concentrado contra un único objetivo, dobla el VD aplicado.

ROBOTS, SINTEMORFOS Y VEHÍCULOS

Tanto los robots controlados por IAs como los morfos sintéticos son algo común en *Eclipse Phase*. Los robots se utilizan para una amplia variedad de tareas, desde vigilancia, mantenimiento y trabajos serviles hasta seguridad y mantener el orden, por lo que a menudo pueden aparecer en escenas de acción y combate. Aunque son menos comunes, al menos en hábitats, los vehículos pilotados por IAs también se utilizan y encuentran con frecuencia (aunque los vehículos también son robóticos en cuanto a que están pilotados por IAs, se utiliza el término “vehículo” para indicar que están diseñados para llevar pasajeros). Al igual que en el caso de los sintemorfos, los robots y vehículos se tratan de la misma forma que cualquier otro personaje: tiran Iniciativa, efectúan acciones y utilizan habilidades. Ciertas características específicas merecen una atención especial.

CARACTERÍSTICAS DE ROBOTS Y VEHÍCULOS

De igual forma que los personajes con sintemorfos, ciertas características (Durabilidad, Umbral de Heridas, etc.) y modificadores de atributos (Iniciativa, Velocidad, etc.) de robots y vehículos vienen determinados por su cuerpo físico. El resto de característi-

cas vienen determinadas por la IA que esté operando el robot o vehículo. Los robots y vehículos pueden tener además incluidas sus propias velocidades de movimiento; en el contexto de estas reglas de inicio rápido, todos los robots y vehículos incluirán sus velocidades de movimiento.

Maniobrabilidad: los robots y vehículos tienen una característica especial llamada Maniobrabilidad, un modificador que se aplica a todas las tiradas que se hagan para pilotar el robot o vehículo.

HABILIDADES DE ROBOTS/VEHÍCULOS

Las habilidades y aptitudes utilizadas por un robot o vehículo serán las que posea su IA: en el contexto de estas reglas de inicio rápido, cualquier habilidad que posea un robot o vehículo estará incluida en su descripción con el resto de características de juego.

COLISIONES

Es posible que un robot o vehículo que sufra Heridas durante un combate se vea obligado a efectuar una tirada de Pilotaje para evitar estrellarse, o puede que se estrelle de forma automática. Las circunstancias exactas de una colisión quedan a discreción del DJ, que determinará lo que encaje mejor con la trama: por ejemplo, es posible que el robot simplemente se deslice hasta pararse, que se estampe contra un árbol y se estrelle, que atraviese la fachada de un edificio, que impacte a una obstrucción, que salga volando sin control o que vuelque y aterrice sobre un grupo de viandantes. Los robots y vehículos que impacten contra otros objetos cuando se estrellen normalmente sufrirán daño adicional proveniente de la colisión, a discreción del DJ.

DEFENSA TOTAL

Si esperas sufrir un ataque, puedes dedicar una acción Compleja para pasar a defensa total. Esto representa el hecho de que dedicarás todos tus esfuerzos a esquivar, agacharte, evitar ataques y quitarte todo lo que puedas de en medio hasta tu siguiente Fase de Acción. Durante este tiempo, obtendrás un bonificador de +30 para defenderte contra cualquier ataque.

Los personajes en defensa total pueden utilizar la habilidad de Freerunning en lugar de Evasión (si es que la tienen) para esquivar ataques, lo que representa los movimientos gimnásticos que realizan para evitar ser impactados.

ARMADURA

Tal y como se indica en el Paso 7: Determinar el Daño (página ++18++), el valor de armadura reduce los puntos de daño del ataque.

VALORES DE ARMADURA ENERGÉTICA Y CINÉTICA

Todas las armaduras tienen dos tipos de valores de armadura, Energía y Cinética, que representa la protección que proporciona contra estos tipos de ataque. Estos valores se indican en el formato “Armadura Energética/Armadura Cinética”. Por ejemplo, un objeto con un valor de armadura de 5/10 proporcionará 5 puntos de armadura contra ataques basados en energía y 10 puntos de armadura contra ataques cinéticos.

El daño energético incluye el daño causado por armas de energía (láser, plasma, etc.), así como el daño de fuego.

El daño cinético es la transferencia de energía que se produce cuando un objeto en movimiento (un puño, cuchillo, garrote o bala, por ejemplo) impacta sobre otro objeto (el objetivo).

MODIFICADORES EN COMBATE

GENERAL	MODIF.	ATAQUE C/C (ATACANTE)	MODIF.		
				Defensor tumbado y alejado (10+ metros)	-10
El personaje utiliza su mano torpe	-20	Atacante a la carga	+20	Defensor oculto	-60
Personaje herido	-10/Herida			Disparo apuntado (acción Rápida)	+10
El personaje tiene una posición superior	+20	ATAQUE C/C (DEFENSOR)	MODIF.	Disparo apuntado (acción Compleja)	+30
Ataque de toque	+20	Preparado para recibir una carga	+20	Múltiples objetivos en la misma Fase de Acción	-20 por objetivo adicional
Ataque apuntado	-30			Disparo indirecto	-30
Objetivo pequeño (tamaño de un niño)	-10	ATAQUE A DISTANCIA (ATACANTE)	MODIF.	Alcance a quemarropa (2 metros o menos)	+10
Objetivo muy pequeño (tamaño de ratón o insecto)	-30	Atacante tras cobertura	-10	Alcance corto	-
Visibilidad Reducida (menor: humo ligero, luz trémula)	-10	Atacante corriendo	-20	Alcance medio	-10
Visibilidad Reducida (importante: humo denso, oscuridad)	-20	Atacante en combate cuerpo a cuerpo	-30	Alcance largo	-20
Objetivo grande (tamaño de un coche)	+10	Defensor tiene cobertura menor	-10	Alcance extremo	-30
Objetivo muy grande (lado de granero)	+30	Defensor tiene cobertura moderada	-20		
Ataque a ciegas	-30	Defensor tiene cobertura importante	-30		

PENETRACIÓN DE ARMADURA

Algunas armas tienen un valor de Penetración de Armadura (PA). Esto representa la capacidad del ataque para atravesar capas protectoras. El valor de PA reduce el valor de la armadura utilizada para defenderse contra el ataque (consulta Paso 6: Modificar la Armadura, página ++18++).

ARMADURA EN CAPAS

Si se llevan dos o más tipos de armadura, los valores de armadura de cada se suman. Sin embargo, llevar varias capas de trajes blindados es engorroso y molesto. Aplica un penalizador de -20 a las acciones del personaje por cada capa adicional de armadura que lleve. Los objetos indicados específicamente como accesorios (cascos, escudos, etc.) no causan penalizador por capas de armadura; en lugar de ello, sencillamente suman su valor de armadura al total. La armadura innata de un morfo sintético o de un robot tampoco constituye una capa de armadura.

SALUD FÍSICA

Se utilizan dos métodos para medir la salud física de un personaje: los puntos de daño y las Heridas.

PUNTOS DE DAÑO

Todo daño físico que sufra un personaje se mide en puntos de daño. Estos puntos son acumulativos, y se apuntan en tu hoja de personaje. Sin embargo, cualquier fuente de daño que cause una gran cantidad de puntos de daño de una sola vez tiene posibilidades de tener un efecto más severo (consulta Heridas, página ++20).

TIPOS DE DAÑO

Existen dos tipos de daño físico: energético y cinético. Las armas incluidas en las hojas de personaje de estas reglas de inicio rápido, así como en las de los PNJs de la aventura, utilizan nombres genéricos para identificar su tipo con facilidad, como por ejemplo "Pistola Cinética". Las únicas excepciones son la Pistola Agonizadora, que es un arma de energía, y la Trituradora, que es un arma cinética.

DURABILIDAD Y SALUD

La salud física de tu personaje viene definida por su característica de Durabilidad. En el caso de personajes enfundados en biomor-

fos, este valor representa el punto en el que los puntos de daño acumulados abruma al personaje y cae inconsciente. Una vez que tu personaje haya acumulado una cantidad de puntos de daño igual o superior a su característica de Durabilidad, se derrumbará inmediatamente a causa del agotamiento y el abuso físico. Permanecerán inconscientes y no se les podrá revivir hasta que los puntos de daño que hayan sufrido sean inferiores a su Durabilidad, ya sea a través del cuidado médico o de la curación natural. Si tu personaje está enfundado en un cuerpo sintético, la Durabilidad representa la integridad estructural del cuerpo. Tu personaje quedará físicamente incapacitado cuando los puntos de daño acumulados sufridos sean iguales o superiores a su Durabilidad.

Aunque los sistemas informáticos del morfo probablemente seguirán funcionando y tu personaje seguirá pudiendo entramarse, el morfo permanecerá estropeado e inmóvil hasta que sea reparado.

Muerte: una acumulación extrema de puntos de daño puede poner en peligro la vida de tu personaje. Si los puntos de daño sufridos llegan a igual su Durabilidad x 1,5 en el caso de biomorfos, o su Durabilidad x2 en el caso de sintemorfos, el cuerpo muere. Los morfos sintéticos que lleguen a este estado quedarán destruidos más allá de cualquier posible reparación.

VALOR DE DAÑO

En *Eclipse Phase*, las armas y demás fuentes de daño tienen un Valor de Daño (VD) listado, la cantidad básica de puntos de daño que causa. Esto viene presentado como una cantidad variable, en la forma de una tirada de dados; por ejemplo, 3d10. En este caso, tiras 3 dados de 10 caras y sumas los resultados, contando los dados en los que salga un 0 como 10. En algunas ocasiones, el DV estará presentado como una tirada de dados más un modificador; por ejemplo, 2d10+5. En este caso tiras 2 dados de 10 caras, sumas los resultados, y luego al total le sumas 5 para obtener el resultado final de la tirada.

Cuando se causa daño a un personaje, determina el VD del ataque haciendo la tirada de dados correspondiente y sustrae a este total el valor de armadura modificado, tal y como se indica en el Paso 7: Determinar el Daño (página ++18++).

HERIDAS

Siempre que tu personaje sufra daño, compara la cantidad sufrida después de restarle la armadura con el Umbral de Heridas de tu personaje. Si el VD modificado iguala o supera este Umbral de

Heridas, tu personaje habrá sufrido una Herida. Si el daño causado es igual o superior al doble del Umbral de Heridas, tu personaje sufrirá 2 Heridas; si iguala o supera el triple del Umbral de Heridas, el personaje sufrirá 3 Heridas, etc. Las Heridas son acumulativas y deben anotarse en la hoja de personaje.

EFFECTOS DE LAS HERIDAS

Cada Herida sufrida aplica un penalizador acumulativo de -10 a todas las acciones del personaje. Por ejemplo, un personaje con 3 Heridas sufrirá un penalizador de -30 en todas sus acciones.

Derribo: siempre que un personaje sufra una Herida, deberá efectuar de inmediato una tirada de SOM x 3, aplicando los penalizadores por Heridas. Si el personaje falla la tirada, quedará derribado, y deberá utilizar una acción Rápida para levantarse de nuevo. Los robots y vehículos deberán efectuar una tirada de Pilotaje para evitar estrellarse.

Inconsciencia: siempre que un personaje sufra 2 o más Heridas de una sola vez provenientes del mismo ataque, deberá también efectuar inmediatamente una tirada de SOM x 3, aplicando de nuevo los penalizadores por Heridas. Si falla la tirada, quedará derribado e inconsciente. Los robots y vehículos que sufran 2 o más Heridas de una sola vez se estrellarán automáticamente (consulta Colisiones, página ++18++).

Desangramiento: todo personaje biomorfo que haya sufrido una Herida y reciba una cantidad de daño que exceda su Durabilidad correrá el peligro de desangrarse. Sufrirá 1 punto de daño adicional por Turno de Acción (20 por minuto) hasta que reciba atención médica o muera.

EJEMPLO

El personaje de Adam es atacado mientras trataba de recuperar material de los restos de una colonia caída en Marte. Tanto Adam como el DJ hacen una tirada de Iniciativa y comienzan a resolver el combate.

El personaje de Adam tiene el valor de Iniciativa más elevado, por lo que actuará en primer lugar. Como se siente un tanto expuesto en su posición actual y no conoce la localización de todos los atacantes, utilizará una acción Compleja para pasar a defensa total.

A continuación, el primer PNJ enemigo ataca al personaje de Adam. En primer lugar Adam hace sus cálculos. Como es un ataque a distancia, utilizará la mitad de su habilidad de Evasión, redondeando hacia abajo, lo que le da un total de 22. Como ha dedicado una acción Compleja a pasar a defensa total, puede añadir un bonificador de +30, lo que le da un total de 52. A continuación determina si se aplica algún modificador de combate a su personaje. Consulta la sección de Modificadores Generales de la Tabla de Modificadores de Combate y le pregunta al DJ si se encuentra en una posición superior a la de su atacante. El DJ decide que sí, y permite a Adam aplicar el modificador de +20, lo que le da un NO final modificado de 72.

Después el DJ calcula la tirada del PNJ. Está disparando un arma cinética, por lo que utiliza su habilidad de Armas Cinéticas de 52. El campo de batalla está bañado por una luz trémula, por lo que aplica un penalizador de -10. El atacante está también detrás de una cobertura, lo que causa un penalizador de -10 adicional. Por último, el objetivo se encuentra a largo alcance, por lo que se aplica un penalizador adicional de -20, lo que da como resultado un NO final de 12.

Tanto Adam como el DJ tiran un d100. El DJ saca un 32, mientras que Adam saca un 33. El resultado de la tirada indica que no sólo Adam ha superado la tirada y el PNJ ha fallado, sino que Adam ha sacado un éxito crítico. El DJ decide que esto significa que el arma se encasquilla y luego funciona mal, haciendo que el arma le estalle al PNJ en la cara. El DJ hace que el hombre se quede de pie en estado de shock, gritando y aferrándose la cara.

En el siguiente Turno de Acción, Adam actúa nuevamente en primer lugar. Esta vez sabe con exactitud dónde se encuentra al menos uno de los atacantes, y decide efectuar un disparo con su láser de impulsos. Echa una ojeada a su hoja de personaje y que la Cadencia de Fuego del láser es de sólo "SA" (semi automático), por lo que decide hacer dos disparos como parte de la misma acción Compleja. Rápidamente calcula sus posibilidades: 59 de su habilidad de Armas de Energía y -10 por alcance medio; no sólo tiene implantes que ignoran las condiciones de luz tenue,

sino que además su arma tiene un alcance más largo que el rifle cinético con el que le han disparado. Su NO final es de 49. El DJ calcula las posibilidades del PNJ. Comienza con un 27 (la mitad de la habilidad de Evasión del personaje), y decide aplicar un penalizador de -10 ya que el personaje no está prestando tanta atención a la situación como debería, lo que le deja un NO final de 17.

Adam y el DJ tiran un d100. El DJ saca un 78, mientras que Adam saca un 65. El PNJ ha fallado, pero también lo ha hecho Adam (fallaría incluso si se gastase un punto de Moxie para darle la vuelta a la tirada, convirtiéndola de 65 a 56), por lo que el disparo falla. El NO del segundo disparo sigue siendo de 49. Sin embargo, a pesar de lo rápido de la situación, el DJ decide eliminar el penalizador de -10 por distracción del PNJ, ya que un disparo láser fallido cerca de él le ha devuelto la cordura, dejándole con un NO final de 27.

De nuevo, Adam y el DJ hacen una tirada de un d100. El DJ saca un 43, ¡y Adam saca un 33! ¡No sólo un impacto, sino un impacto crítico! El DJ consulta sus notas y comprueba que el PJ lleva ropas blindadas. Normalmente, esto le proporcionaría un Valor de Armadura de 2 contra ataques de armas de energía, y el láser de impulsos de Adam no tiene un valor de Penetración de Armadura. Sin embargo, el éxito crítico de Adam le permite ignorar la armadura del oponente.

Adam determina a continuación el Valor de Daño. Consultando de nuevo su hoja de personaje, ve que el Valor de Daño del láser de impulsos es de 2d10. Tira los dados y obtiene un resultado de 6 y 7, lo que le da un VD final de 13.

El DJ apunta el daño; la Durabilidad del personaje es de 31, y el DJ ya le ha hecho sufrir 5 puntos de daño a causa de la explosión de su arma. Sólo le quedan 15 puntos de daño antes de quedar inconsciente. Sin embargo, el DJ ve también que el Umbral de Heridas del PNJ es de 6. Contra un Valor de Daño de 13, esto significa que el PNJ sufre 2 Heridas. El DJ apunta que deberá aplicar un penalizador de -20 a todas las acciones futuras de este personaje, y deberá efectuar inmediatamente una tirada de Derribo y otra de Inconsciencia. Adam le dice al DJ que la regla es ¡No te metas con Adam!

SALUD MENTAL

La mentalmente exigente ambientación de *Eclipse Phase* hace que la salud mental sea a menudo tan importante como la salud física. Se utilizan dos métodos para comprobar la salud mental de tu personaje: puntos de estrés y trauma.

PUNTOS DE ESTRÉS

Los puntos de estrés representan fisuras en la integridad de un ego, grietas en el concepto mental de uno mismo. Es posible reducir los puntos de estrés con descanso de larga duración, cuidado psiquiátrico y/o cirugía psíquica (todo lo cual entra dentro del contexto de estas reglas).

LUCIDEZ Y ESTRÉS

La característica de Lucidez nos muestra la estabilidad mental de tu personaje. Si tu personaje acumula una cantidad de puntos de estrés igual o superior a su valor de Lucidez, el ego de tu personaje sufrirá inmediatamente un colapso mental. A todos los efectos el personaje entrará en un estado de shock y permanecerá en estado catatónico hasta que sus puntos de estrés se reduzcan a un nivel inferior al de su característica de Lucidez. Las cantidades extremas de puntos de estrés acumulados pueden dañar de forma permanente la cordura de tu personaje. Si la cantidad de puntos de estrés acumulados alcanza en algún momento la Lucidez x 2 de tu personaje, su ego sufrirá una desintegración permanente. La mente del personaje se habrá perdido para siempre, y ninguna cantidad de ayuda psicológica ni de descanso será capaz de recuperarla.

VALOR DE ESTRÉS

Cualquier fuente capaz de causar estrés cognitivo tendrá un Valor de Estrés (VE). Esto indica la cantidad de puntos de estrés

que causa el ataque o la experiencia sobre el personaje. Al igual que en el caso del VD, el VE a menudo se representa como una cantidad variable, como 1d10, en algunas ocasiones con un modificador, como por ejemplo 1d10+5. Simplemente tira los dados y suma las cantidades para determinar los puntos de estrés causados.

TRAUMA

El trauma representa shocks mentales graves, una personalidad/yo que se derrumba, delirio, cambios paradigmáticos, y otros desequilibrios cognitivos serios. Si tu personaje sufre una cantidad de puntos de estrés de una sola vez igual o superior a su Umbral de Trauma, habrás sufrido un trauma. Si los puntos de estrés causados son iguales al doble o al triple del Umbral de Trauma del personaje, sufrirán 2 ó 3 traumas, respectivamente, y así. Los traumas son acumulativos, y deberá mantenerse un control de ellos en la hoja de personaje.

EFFECTOS DE TRAUMAS

Cada trauma aplica un penalizador de -10 a todas las acciones del personaje. Por ejemplo, un personaje con 2 traumas sufrirá un penalizador de -20 a todas las acciones. Estos modificadores son también acumulativos con los provocados por las heridas.

Desorientación: siempre que un personaje sufra un trauma, deberá efectuar inmediatamente una tirada de VOL x 3, en la que se aplicarán los penalizadores del trauma. Si falla la tirada, quedará temporalmente aturdido y desorientado, y deberá dedicar una acción Rápida para recobrar la compostura.

Desequilibrios: siempre que un personaje sufra un trauma, sufrirá un desequilibrio temporal (consulta Desequilibrios, más adelante). Si un personaje sufre varios traumas, el DJ podrá decidir aplicar desequilibrios adicionales, o incrementar la severidad de los que ya le haya asignado al personaje.

EJEMPLO

Adam prácticamente se rió DJ en la última sesión de juego después del rápido combate, y ha llegado el momento de vengarse. Después de entrar en una nueva zona de la destruida colonia de Marte, el personaje de Adam se encuentra con el desenlace de un ataque de nanoenjambres contra sus habitantes. Dantesco no es suficiente para describirlo, todo lleno de cadáveres a medio devorar, otros absorbidos y transformados en algo... distinto. A pesar de la naturaleza encallecida del personaje de Adam, ni siquiera él ha visto nunca algo como esto.

El DJ decide tirar 2d10 de Valor de Estrés. Hace la tirada y saca un 4 y un 7, lo que le da un total de 11. Adam apunta los 11 puntos de estrés. Esto resulta un tanto incómodo, ya que el personaje ya había acumulado 6 puntos de estrés de sucesos previos, lo que hace que su total de estrés sea de 17. Su Lucidez es de tan sólo 20. Si sufre 3 puntos más, se le va a ir la olla. Literalmente.

Además, los puntos de estrés sufridos son iguales a más del doble de su Umbral de Trauma de 4, por lo que Adam sufre 2 traumas. Esto significa que a partir de ahora sufre un penalizador de -20 a todas sus acciones, que se acumula con cualquier Herida que pueda sufrir, y que Adam deberá superar inmediatamente una tirada de VOL x 3 para evitar sufrir una desorientación.

Por último, el personaje de Adam sufre 2 desequilibrios. Después de una rápida discusión con Adam, el DJ y él se ponen de acuerdo en que su personaje se quedará en blanco durante 1d10 segundos siempre que alguien mencione la palabra nanoenjambres, y sufrirá escalofríos durante otros 1d10 minutos después de que "regrese" de ese estado.

Ha llegado el momento de que el personaje de Adam busque algo de ayuda psiquiátrica... ¡y tal vez de que la próxima vez no se ría del DJ!

DESEQUILIBRIOS

Los desequilibrios son condiciones mentales temporales que se sufren como consecuencia de traumas, tales como cambios repentinos de estado de ánimo, náusea, ansiedad, alucinaciones, etc. El DJ y el jugador deberían cooperar a la hora de escoger el desequilibrio que aplicar, que debe ser adecuado a la situación y a la personalidad del personaje. Los desequilibrios duran 1d10/2 horas, redondeando hacia abajo, o hasta que el personaje reciba ayuda psiquiátrica, lo que pase antes. A discreción del DJ, un desequilibrio podría durar más tiempo si el personaje no se ha alejado de la fuente de estrés, o si ha permanecido envuelto en otras situaciones estresantes.

Los efectos de los desequilibrios están pensados para interpretarse, los jugadores deberían incorporar el desequilibrio en las palabras y acciones del personaje. Si el DJ no cree que el personaje no está destacando suficiente los efectos de los desequilibrios, puede hacerlo él. El DJ puede también asignar penalizadores adicionales o tiradas para ciertas acciones, si las considera apropiadas.

Para estas reglas de inicio rápido, en la aventura se indican diversas situaciones en las que es posible que los personajes acaben en situaciones en las que se puede sufrir desequilibrios, así como los desequilibrios que se pueden sufrir y sus efectos en juego.

BIENVENIDO A FIREWALL

[Mensaje Entrante Recibido. Fuente: Desconocida]

[Análisis Cuántico: Ninguna Intercepción Detectada]

[Descriptado Completo]

Saludos,

Hemos comprobado por triplicado y confirmado tus referencias y trasfondo, y has sido escogido como operativo centinela. Bienvenido a Firewall, amigo mío.

Para los que seáis nuevos en nuestra red privada, Firewall es una organización dedicada a proteger a la transhumanidad de amenazas, ya sean internas o externas, que pongan en peligro nuestra existencia continuada como especie. Es posible que la Caída nos haya recordado que nuestra capacidad para sobrevivir y prosperar no está garantizada, pero siempre hemos tenido una capacidad de atención corta. A pesar de haber conseguido una inmortalidad práctica funcional, seguimos enfrentándonos a numerosos peligros que podrían contribuir a nuestra extinción. Algunos de estos riesgos provienen de nuestra propia división y faccionalismo, unido a una tecnología universalmente disponible capaz de provocar en malas manos una destrucción a gran escala e incontables muertes. Otros provienen de nuestra estrechez de miras, ya que seguimos sin ver el peligro en el que nos ponemos a nosotros y a nuestro ambiente con nuestras acciones descuidadas. Otros han nacido de nuestras propias creaciones, vueltas contra nosotros, tal y como demostraron los TITANs. Otros riesgos pueden provenir de inteligencias alienígenas cuyos motivos aún no somos capaces de discernir, y de los que es posible que aún no seamos conscientes. Y aún otros peligros pueden provenir de la pura fortuna y de las relaciones de causa y efecto del irreflexivo pero letal universo, del que no somos sino una mota insignificante.

Firewall existe para identificar, analizar y contrarrestar estos riesgos. Somos todos voluntarios. Arriesgamos nuestras vidas para asegurar la supervivencia de la transhumanidad.

Firewall ha existido desde antes de la Caída, con otros nombres y otros rostros. Tras aquellos sucesos cataclísmicos numerosas agencias con objetivos similares se unieron para estudiar nuestra situación y prepararse para lo peor. Ahora operamos bajo una misma bandera.

Somos una red privada por dos motivos. En primer lugar, nuestra existencia y nuestras capacidades operacionales están protegidas por el secreto. Cuanto menos sepa la oposición sobre nosotros, mayor será la efectividad con la que podremos contrarrestarles. De forma similar, es posible que ciertas autoridades puedan mostrarse hostiles ante una organización como la nuestra que actúe en su territorio. Aunque es posible que algunas sean conscientes de nuestra existencia, sorteamos muchos problemas legales y jurisdiccionales que de otra forma podrían poner en peligro nuestras acciones y objetivos. En segundo lugar, en nuestra misión descubrimos en ocasiones información no sólo peligrosa en malas manos, sino además capaz de causar el pánico a gran escala si se sacara a la luz. En algunos casos, la propia existencia de este conocimiento puede resultar problemática. Al mantener una política de secretismo y operar bajo una directriz de conocer lo estrictamente necesario, contrarrestamos automáticamente ciertos riesgos.

Firewall es una red descentralizada, peer-to-peer. Tenemos una jerarquía mínima y no respondemos ante nadie aparte de nosotros mismos. Nuestra estructura nodal nos permite compartir recursos y talentos sin la privacidad ni la seguridad de nuestros operativos.

Se te ha reclutado por tus conocimientos, por tus recursos o por tus habilidades, y/o porque has entrado en contacto con ciertos datos restringidos. Has demostrado tu voluntad de apoyar nuestros objetivos. Es posible que nuestras vidas y nuestra existencia, y el futuro de la transhumanidad, descansen sobre tus hombros.

Así que brindemos por el futuro, y porque vivamos para verlo.

[Final del Mensaje]

[Este Mensaje se ha Borrado Automáticamente]

[Mensaje Entrante Recibido. Fuente: Desconocida]

[Análisis Cuántico: Ninguna Intercepción Detectada]

[Desencriptado Completo]

Siéntate, y coge una puñetera bebida.

Olvídate de toda esa mierda de introducción generada por IA que acabas de leer. Esta es la verdad.

Probablemente te mueras por saber en qué diantres te has metido. Posiblemente ya te hayan contado la versión edulcorada: que somos lo único que se alza entre la transhumanidad y la extinción. O tal vez alguien te haya susurrado que somos una banda de forajidos que nos metemos donde no nos llaman ni tenemos autoridad, y que a veces por nuestra culpa muere gente. Debes tener curiosidad. Es posible que tengas una vena de vigilante, y estés deseoso de derramar sangre por una buena causa. ¿Te importaría un pito si te dijese que esa causa es una engañifa? Tal vez seas un friki de las conspiraciones y te mueras por saber qué secretos aferra Firewall en su colectivo pecho. ¿Y si esos secretos hacen pedazos las mentiras cuidadosamente elaboradas que todos nos decimos a nosotros mismos para mantener nuestra cordura intacta?

Todo lo que hayas oído, bueno o malo, probablemente sea verdad. No somos ángeles. Nuestros ideales perdieron su brillo cuando los TITANs descargaron a la fuerza la primera mente humana. Ahora mismo, te deberías estar preguntando dónde coño te has alistado. Yo lo hice.

La verdad es que Firewall es un montón de cosas. La mayoría buenas, pero muchas también son tan jodidamente horribles que se te pasará por la cabeza la idea de plantarte una bala en la pila y utilizar un backup antiguo simplemente para poder olvidarlo todo. Sin embargo, si tienes ideas románticas de convertirte en un héroe, vete olvidando ya mismo. No te sentirás muy heroico cuando tengas que tirar al vacío a un niño por una esclusa porque es portador de un nanovirus infeccioso. No te sentirás valiente cuando te encuentres con alguna cosa alienígena y te cagues en los pantalones. Y no te sentirás ni siquiera humano cuando tomes una decisión que cueste la vida a docenas, cientos o incluso miles de personas, incluso si tu decisión salva a millones más.

Entonces, ¿por qué estaría alguien lo bastante chiflado como para ser parte de esto? Porque es necesario. Nuestra supervivencia depende de ello. Para alguna gente, eso es altruismo, defender a la transhumanidad. Pero en realidad, también es para salvar tu pellejo. Sí, claro, podrías evitar toda responsabilidad y dejar que alguna autoproclamada autoridad se haga cargo. Pero si hay algo en lo que los anarquistas tienen razón, es en que no se puede confiar en los que están en el poder. Más a menudo que otra cosa son parte del problema. Así que Firewall hace las cosas de forma colectiva. Somos una organización clandestina, pero también abierta. Compartimos recursos e información por un objetivo común. Nos organizamos en células temporales, al estilo de las bandas inteligentes. No dejamos que nadie tenga demasiado poder ni control. Todos los involucrados en una operación tienen el mismo peso. Nos vigilamos unos a otros. Provenimos de todo tipo de trasfondos y facciones, pero nos enfrentamos a un enemigo común. Y luchamos para ganar. No hay otra alternativa.

¿Has oído hablar de la Paradoja de Fermi? ¿La que se pregunta por qué, en una galaxia tan enorme, hay tan pocas señales de vida? Incluso aunque acabamos de encontrarnos con los Factores y hemos visto restos de otros alienígenas, nuestro vecindario galáctico debería estar hasta los topes de inteligencia. Pero no lo está.

Yo te diré por qué. El puto universo no es justo. Si la transhumanidad desaparece de la faz del sistema, la galaxia ni siquiera lo notará. Mira a la Tierra. El planeta sigue existiendo, sigue siendo capaz de soportar vida, incluso aunque ya no estemos allí desde hace mucho. La realidad es una hija de puta indiferente. Olvídate de toda esa mierda utópica de vivir para siempre. Tendemos suerte si sobrevivimos otro año. Hemos desarrollado tecnologías que colocan armas de destrucción masiva en manos de todo el mundo, pero seguimos siendo una especie adolescente y nos sigue resultando complicado sobreponernos a las mierdas tribales más nimias. Si realmente estás ansioso de explorar el universo como postmortal, vas a tener que currártelo. La supervivencia no es un derecho; es un privilegio.

Cuando te alistaste en Firewall, te pusiste a nuestra disposición. Siempre que se vaya algo a tomar por culo en tu zona, o siempre que puedas ser especialmente útil para algo, recibirás una llamada. Se esperará de ti que dejes cualquier cosa que estés haciendo y dejes todo lo demás a un lado como si tu vida dependiese de ello. Probablemente será así. Cuando estés ahí fuera, en una operación, "llendo al médico", como decimos por aquí, tu célula tendrá potestad para actuar como considere necesario... solamente recuerda que cuando pase todo tendrás que responder ante todos los demás de lo que hayas hecho. También tendrás el apoyo de la red de Firewall, aunque los recursos estarán a menudo limitados, así que no esperes que estemos siempre ahí para salvarte el culo. Se puede pedir ayuda a otros centinelas para que tiren de algunos hilos, pero cada vez que hacemos algo así corremos el riesgo de desenmascarar a un agente, creamos un rastro que deberemos de borrar más adelante y en general complicamos las cosas. La autosuficiencia es la clave.

Una última cosa: nunca, nunca, olvides que tenemos enemigos. No te hablo sólo de los chiflados que quieren atomizar un hábitat para hacer una afirmación política, ni de los neo luditas que piensan que las plagas de guerra biológica nos enseñarán a todos una lección. Estoy hablándote de las agencias de conocen la existencia de Firewall y la consideran una amenaza. Si te reconocen como centinela, tienes los días contados. Tal vez tus backups, también. Así que guárdate las espaldas.

Y esa es la verdad, tan pura y simple como te la puedo contar. Bienvenidos a nuestro club secreto, camaradas. Recordad: la muerte no es más que otro día de trabajo.

[Final del Mensaje]

[Este Mensaje se ha Borrado Automáticamente]

CUIDADO CON EL ADM

¡ALTO! ¡LEE ESTO!

Si vas a ser el Director de Juego de esta aventura (si vas a "dirigirla"), necesitarás leer esta sección. Sin embargo, si vas a jugar en la aventura, no la leas; te perderás parte de la diversión.

SINOPSIS

Cuidado con el ADM es una misión para DJs y jugadores novatos. Está diseñada para jugarse con 1 DJ y 4 jugadores. Puede jugarse utilizando las *Reglas de Inicio Rápido de Eclipse Phase*, o se puede utilizar el reglamento completo con modificaciones mínimas.

Se incluyen cuatro personajes pregenerados (páginas ++30++ a ++33++), uno para cada jugador. Sólo el DJ debería continuar leyendo, para no estropear las sorpresas de la trama a los jugadores.

Esta aventura comienza cuando los cuatro Personajes Jugadores a bordo de la gabarra Escoria *Metamorfosis Extasiada*. Firewall contacta con ellos y monta un equipo para una operación en la gabarra. Su trabajo será investigar los rumores acerca de una traficante de armas del mercado negro de la que se dice que ha puesto a la venta algún tipo de tecnología armamentística devastadora. Si se considera que lo que vende constituye un riesgo existencial, deberán hacerse con ello o destruirlo por cualquier medio que sea necesario.

Eventualmente los centinelas acabarán siguiendo el rastro de la traficante y concertando un encuentro, haciéndose pasar por compradores. El encuentro tendrá lugar en la nave de la traficante, que está atracada en la gabarra. Sin embargo, tan pronto como los personajes verifiquen la naturaleza del arma, serán atacados por un tercer grupo que trata de robar la tecnología. En mitad de la refriega el sistema armamentístico se activará, liberando un nanoenjambre extremadamente peligroso, hostil y autorreplicante. Para evitar que toda la gabarra resulte infectada, los personajes deberán desatracar la nave de la traficante. Poco después la nave será destruida, probablemente con los personajes aún a bordo.

En la segunda parte de la aventura los personajes serán reenfundados en Marte; ya sea reinstanciados a partir de sus backups o transportados mediante emisión lejana desde la gabarra Escoria. Después de investigar a la traficante de armas y de seguirle el rastro a sus anteriores actividades, Firewall cree saber de dónde proviene el nanoenjambre.

Se enviará a los personajes a los yermos marcianos para investigar las ruinas de un hábitat cúpula destruido durante la Caída. Cuando lleguen, descubrirán un almacén de armas creadas y dejadas atrás por los TITANS.

Por desgracia para los personajes, el grupo que les atacó durante su reunión con la traficante de armas ha conseguido seguirles la pista hasta el almacén. Los personajes deberán repeler

a sus atacantes sin dejar que las devastadoras armas caigan en sus manos.

ESCENA I: NADANDO EN ESCORIA

Al inicio de la misión, cada uno de los personajes se encontrará de forma independiente en la *Metamorfosis Extasiada*, una antigua nave colonial reconvertida en ciudad nómada por la facción Escoria (consulta *La Gabarra Escoria*, página ++23++). Cada uno de los personajes es un agente asentado de Firewall, pero no se conocen entre ellos y nunca han trabajado juntos con anterioridad.

ASIGNACIÓN DE LA MISIÓN

Mientras se dedican a sus propios asuntos, cada uno de los personajes recibirá de forma simultánea un mensaje encriptado a través de la Malla. Esta misiva se origina desde la red social de Firewall, con todas las claves apropiadas. Su contenido es el siguiente:

Ni hao, amigo. Se precisa urgentemente tu ayuda. Ha llegado a nuestra atención el hecho de que un traficante de arte desconocido en tus alrededores está tratando de vender ciertas obras maestras al mejor postor. Por favor, investiga y valorala naturaleza de la obra de arte y el impacto potencial en la población. Si su calidad es realmente digna de considerarla una obra maestra, haz lo que sea necesario para evitar que la obra de arte caiga en manos de ningún coleccionista privado. Cerca de donde te encuentras podrás reunirte con otros tres colaboradores para ayudarte en tu tasación. Mantennos informados de tus progresos.

Este mensaje incluye información que permitirá a los personajes contactar y encontrarse con los demás a través de la Malla.

REUNIÓN

Probablemente la primera tarea será reunir a todos los personajes, o al menos que establezcan contacto online. Deja a los jugadores que lo hagan como prefieran, pero anímalos a que interpreten. Esta es una buena oportunidad para que los jugadores comiencen a definir a sus personajes, así que permíteles describir a los demás su apariencia y definir qué características destacan.

LA GABARRA ESCORIA

Los personajes viajan a bordo de una inmensa nave que transporta literalmente millares de personas, como una ciudad flotante en el espacio. El cilindro central gira sobre sí mismo para obtener una gravedad leve (0.4 G), pero el resto de la nave carece de gravedad. Los principales operarios de la nave son partidarios de la facción conocida como Escoria, gente que sigue un estilo de vida anarquista y que aboga por el control total de una persona sobre su propio cuerpo y mente y que acepta por completo la modificación corporal y la experimentación.

Las gabarras Escoria son festivales nómadas en los que está permitido prácticamente todo, un mercado negro móvil. No cuentan con presencia policial y existen pocas restricciones aparte de no poner la nave en peligro. La misma gabarra no viaja en solitario; un enjambre de naves de menor tamaño la rodea y acompaña.

Esta es una buena oportunidad para que los personajes vagabundeen e interactúen con otras personas, y para el DJ para proporcionar una descripción de la visión más ecléctica de la transhumanidad. Las gabarras Escoria son cruces de caminos para gente de todo tipo de facciones, morfós e ideologías, y cada uno de ellos se encuentra aquí para dedicarse a sus asuntos sin restricciones, para pasar unas vacaciones y estar de juerga, o simplemente para trasladarse hasta su siguiente destino. Hay secciones de la nave que don bazares a cielo abierto, otros tienen una vida nocturna perenne, y hay incluso zonas en las que puedes encontrar algo de descanso o privacidad.

EN BÚSQUEDA DE LA TRAFICANTE

Para seguir la pista a la traficante, los personajes deberán dedicar cierto esfuerzo. Tienen dos opciones para encontrar la información que necesitan: cara a cara o utilizando su Reputación.

SOBORNOS/AMENAZAS CARA A CARA

La primera opción es que los personajes se dediquen simplemente a ir preguntando. Esto puede funcionar bien o mal, dependiendo de a quien pregunten y de cómo lo hagan. El DJ deberá determinar lo bien que funciona esta táctica, dependiendo de la aproximación de los PJs. Por ejemplo, si los personajes utilizan sus conocimientos y habilidades de percepción para encontrar a alguien que parezca ser de inclinaciones criminales y le ofrecen discretamente un soborno por la información que necesitan, probablemente les funcione bien. Si simplemente escogen a alguien al azar y comienzan a soltar amenazas, es posible que no vaya tan bien.

En última instancia, este método depende de un uso correcto de habilidades como Persuasión, Protocolo o Intimidación, tal vez ayudadas por ofertas monetarias o amenazas realistas. Es también una buena forma de que los personajes se encuentren con algunos PNJs.

UTILIZAR REPUTACIÓN

La segunda opción consiste en que los personajes utilicen sus redes sociales y su reputación. Este tipo de negociación se lleva a cabo normalmente a través de la Malla, al ir los personajes preguntando a sus listas de contactos y a “amigos de amigos”, utilizando su Valor de Reputación para obtener ayuda. Esto precisa una tirada utilizando un Valor de Reputación apropiado: en este caso, g-Rep o @-Rep.

DETALLES

Cada tirada con éxito debería acercar a los PJs un poco más a la información que necesitan. En primer lugar deberían descubrir que es cierto que hay una traficante de armas en la nave que está aceptando ofertas por algún tipo de tecnología armamentística impresionante. Los detalles acerca del arma en cuestión siguen siendo vagos, pero los personajes deberían descubrir que la traficante es conocida como Xu Gris, una intermediaria con profundos vínculos con el Cártel de la Noche.

Una investigación más detallada revelará que varios grupos han demostrado interés en la mercancía, pero nadie dice quién.

CONCERTAR UNA ENTREVISTA

Si los personajes escarban un poco más, serán capaces de concertar su propia entrevista con Xu Gris, que es la forma más sencilla de analizar el nivel de amenaza de lo que sea que esté vendiendo. La entrevista se concertará a bordo de la nave privada de Xu Gris, que en estos momentos está atracada con la gabarra Escoria.

RETOQUES

Si a los jugadores les cuesta trabajo encontrar a la traficante, ayúdalos haciendo que uno de los contactos de la traficante se ponga en contacto con el personaje con mayor g-Rep. Al fin y al cabo, está buscando compradores.

Si como DJ deseas dar mayor importancia a esta escena, haz que obtener la información sea un poco más complicado. Tal vez Xu Gris ya haya encontrado un posible comprador, y a nadie le guste la idea de que haya gente metiendo la nariz en sus negocios. En este caso, es posible que los PJs reciban una visita poco amistosa por parte de algunos de los matones de Xu (y si los PJs salen con bien de la situación, les puede proporcionar las pistas que necesiten).

ESCENA 2: TRATOS QUE SALEN MAL

Ahora que los personajes han localizado a su objetivo, comienza la verdadera acción. Esta escena se volverá muy peligrosa muy rápidamente... y acaba con una explosión.

LA ENTREVISTA

La nave de Xu Gris es mucho más pequeña que la gabarra Escoria, pero aún es de buen tamaño. La nave, que es un transporte de minerales modificado, cuenta con más de una docena de compartimentos separados además de su bastante amplio hangar de almacenamiento. La nave está enganchada a una de las zonas de atraque de la popa de la gabarra, lo que quiere decir que la nave y la gabarra en esta zona carecen de gravedad. Los personajes que sólo deseen moverse normalmente en gravedad cero no deberían tener ningún problema, pero cualquiera que quiera hacer algo complicado deberá efectuar una tirada de Caída Libre.

LA SEGURIDAD DE LA TRAFICANTE

Xu Gris cuenta con los servicios de cuatro matones bien armados, que le proporcionan una buena protección. Dos serpienteoides (morfós robóticos con forma similar a una serpiente) montan guardia en la esclusa, y dan la bienvenida a los personajes registrándoles y escaneándoles de forma concienzuda cuando llegan, y confiscan cualquier arma no implantada que lleven. Dos neo homínidos (gorilas evolucionados) les escoltan después al interior de la nave, hasta la estancia en la que les espera Xu Gris. Estos neo homínidos se mueven con gracia en gravedad cero, pero son evoluciones incompletas incapaces de habla humana.

LAS ARMAS

Se ha dejado una zona abierta de buen tamaño en la estancia donde Xu Gris les espera para dar comienzo a las negociaciones. Se mueve con facilidad en su morfo Rebotador, muy adecuado

para la gravedad cero. Su piel es de un gris profundo, que contrasta con el blanco de su cabello y de sus ojos. En sus pies prensiles aferra un cilindro de metal poco llamativo.

Xu Gris dará la bienvenida a los personajes con la cortesía que merece todo posible cliente. Sin embargo, no desperdiciará el tiempo en charlas de venta, sino que simplemente les proporcionará presentaciones entópticas con información sobre su mercancía. Afirma que lo que vende es una reliquia de los TITANs, la IAs que se consideran culpables de la Caída, recuperado de un almacén de armas oculto. Según su análisis, el cilindro contiene un nanoenjambre autónomo peligroso e inteligente, similar a los desencadenados en la Tierra y en Marte durante la Caída. Este enjambre lanza una horda de nanitas invisibles con capacidades de adaptación y auto replicación, tecnología que está a años de distancia de los niveles tecnológicos transhumanos actuales. Este tipo de enjambres son capaces de transformar materia desde el nivel molecular en casi cualquier cosa que necesiten para enfrentarse a cualquier cosa que se encuentren en su camino.

¿QUÉ HARÍA FIREWALL?

Los personajes reconocerán de inmediato que esta tecnología es extremadamente peligrosa: estos nanoenjambres rodearon y destruyeron ciudades enteras durante la Caída. Este tipo de tecnología sin lugar a dudas entra dentro de la categoría de *Cosas a Capturar o Destruir a Toda Costa*.

HUÉSPEDES SIN INVITACIÓN

Mientras que sin lugar a dudas los PJs se dedican a debatir en silencio (utilizando sus implantes de malla) cómo comprar, robar

y/o destruir el cilindro, pasa algo inesperado: la nave de Xu sufre un ataque. Las negociaciones se ven repentinamente interrumpidas por sonidos de combate cuando un tercer grupo desconocido asalta la nave de Xu, acabando rápidamente con los guardias serpentoides. Los personajes se encuentran de repente en una tensa situación, cuando los guardaespaldas neo homínidos de Xu se adelantan para protegerla a la vez que vigilan cuidadosamente a los personajes: hasta donde ellos saben, los personajes podrían ser los responsables de esta repentina incursión.

Los personajes tendrán menos de medio minuto para calmar los miedos de Xu de alguna forma, una tarea complicada independientemente de lo persuasivos que sean (-30 a las tiradas de Persuasión).

Alternativamente, pueden aprovechar para actuar; aunque superan en número a Xu y sus gorilas, estos les superan ampliamente en armamento. El DJ debería tratar de dirigir esta escena en tiempo real interpretándola, teniendo muy en cuenta el tiempo que pasa. Alrededor de 30 segundos después de las primeras señales de problemas, los atacantes llegan a la puerta de la zona de carga. Los personajes se encontrarán en mitad de un fuego cruzado sin armas; y en gravedad cero, además. Por suerte, los atacantes y el bando de Xu se concentrarán los unos en los otros, atacando a los personajes sólo si suponen una amenaza o si llaman la atención sobre sí mismos de alguna forma. Dale a los personajes una oportunidad para ponerse a cubierto tras otra carga, o incluso para escapar por otra salida.

EN EL PEOR DE LOS CASOS

Justo cuando las cosas parecen ir mal, la situación se vuelve catastrófica. O el cilindro recibe el impacto de una bala perdida o Xu lo activa, ya sea de forma accidental o premeditada. Sea como fuere, se oirá un fuerte estallido, claramente distinto de los demás sonidos del combate, y de repente una gran nube de niebla de color plata centelleante envuelve la zona que rodea a Xu Gris: el nanoenjambre ha sido liberado. El combate se calma temporalmente mientras ambos bandos observan conmocionados. Durante unos instantes la niebla parece estar inerte, extendiendo lentamente, hasta que de repente partes de la misma cobran vida, moviéndose de formas claramente antinaturales para la niebla, e incluso parece coligarse en extrañas formas. Xu Gris comienza a gritar, mientras se impulsa alejándose de la nube, con un fragmento de la nube aferrado a ella.

Mientras los gorilas y los asaltantes comienzan de nuevo a combatir entre ellos, dedica un momento a asegurarte de

XU GRIS

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
15	15	20	15	20	15	15
MOX	DUR	UH	LUC	UT	INIC	VEL
5	35	7	30	6	70	1

Reputación: @-Rep 35, C-Rep 40, G-Rep 60

Habilidades: Academicismo: Nanotecnología 45, Armas de Spray 30, Caída Libre 55, Engañar 55, Freerunning 40, Investigación y Desarrollo 40, Evasión 50, Percepción 45, Persuasión 60, Protocolo 55

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Almohadillas de Agarre (+30 a Escalada), Reserva de Oxígeno, Pies Prensiles

Equipo: Armadura Corporal (10/10), Trituradora (Arma de Spray de Esquirlas, DU/SA/FR, PA -10, VD 2d10 + 5, Munición 100)

GUARDAESPALDAS NEO HOMÍNIDOS

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
5	15	20	15	10	15	5
MOX	DUR	UH	LUC	UT	INIC	VEL
2	35	7	10	2	70	1

Reputación: G-Rep 40

Habilidades: Armas Cinéticas 45, Caída Libre 40, Combate Sin Armas 50, Escalada 50, Freerunning 40, Garrotes 50, Intimidación 70, Evasión 50, Percepción 25

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Pies Prensiles, Cibergarras (PA -2, VD 1d10 +5)

Equipo: Armadura Corporal (10/10), Pistolas Aceleradoras Medias Cinéticas (DU/SA/FR, PA -5, VD 2d10 +4, Munición 12)

ATACANTES DESCONOCIDOS EN MORFOS ESQUEJADOS

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
10	15	10	10	10	15	10
MOX	DUR	UH	LUC	UT	INIC	VEL
2	30	6	20	4	40	1

Habilidades: Armas Cinéticas 35, Caída Libre 40, Combate Sin Armas 40, Espadas 30, Freerunning 20, Intimidación 30, Evasión 40, Percepción 20

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical

Equipo: Ropas Blindadas (4/4), Vibroespadas (PA -2, VD 2d10 + 2), Pistolas Medias Cinéticas (DU/SA/FR, PA -2, VD 2d10 + 2, Munición 12)

que los jugadores son conscientes de la gravedad de la situación. El nanoenjambre, ahora en libertad, es prácticamente imparable. Se está extendiendo con rapidez, y supone una gran amenaza para todos los pasajeros de la nave. De hecho, si no se contiene de alguna forma al enjambre en la nave, podría suponer una amenaza para toda la gabarra. Y se les está acercando. Todos los personajes que vean el nanoenjambre deberán efectuar una tirada de VOL x 3 o sufrirán 1d10 / 2 puntos de estrés, redondeando hacia abajo.

Si algún personaje entre en contacto con el nanoenjambre, sufrirá inmediatamente 1d10 puntos de daño (las armaduras no protegen contra ello) así como 1d10 puntos de estrés al percibirse de que han quedado infectados (los trastornos resultantes pueden incluir ansiedad, náuseas, o una fijación con la parte de su cuerpo afectada). Al final de cada Turno de Acción posterior sufrirá daño adicional, comenzando a 1d10 +2, e incrementándose en +2 cada turno adicional, hasta que muera. Sus últimos momentos serán probablemente dolorosos y aterradores.

SALVAR LA GABARRA

Como agentes de Firewall, el deber de los personajes será en de contener esta amenaza y proteger la gabarra. Para ello, necesitarán sellar la nave, aunque esto será únicamente una solución temporal. Sería mucho más seguro desatracar por completo de la gabarra.

Hay diversas formas de que los PJs sean capaces de hacer esto. Una es pasar a través de los atacantes, ya sea encontrando una ruta alternativa o acabando con ellos, y sellar la esclusa manualmente. Otra es hackear la red de la nave para sellar la esclusa.

Hacer que la nave se aleje de la gabarra resultará más complejo. Incluso si un personaje consigue llegar al puente de la nave, la IA de a bordo no permitirá pilotarla a nadie que no esté autorizado. La única opción de los personajes será hackear los controles... u obligar de alguna forma a Xu Gris a que dé la orden. Para hackear la nave hará falta una tirada de Intrusión de Red con un -30 para infiltrarse en el sistema, y luego una tirada de Subversión, con un modificador basado en el tipo de comandos desee mandar el personaje (según determine el DJ).

Si cualquiera de estos intentos fracasa, es posible que Xu Gris ordene a la nave que se selle, desatracque y se aleje de la gabarra, ya sea como un último acto altruista o simplemente para aislar a sus atacantes.

FUEGO AMIGO

En algún momento, es posible que los personajes informen a Firewall de su situación. Si no lo hacen la escena continuará, y los nanoenjambres irán extendiéndose lentamente por la nave, matando y/o transformando a todo y a todos los que encuentre en su camino. El enjambre es inteligente, capaz de evaluar cualquier amenaza, y capaz de combinar nanitas para formar objetos de mayor tamaño, como tentáculos o herramientas para desgarrar o atravesar barreras; casi cualquier cosa imaginable. También es a todos los efectos inmune a la mayoría de ataques. Si los personajes son rápidos, puede que sean capaces de llegar a alguna esclusa, agarrar un traje espacial y saltar al espacio. Cualquier personaje que abandone la nave deberá efectuar una tirada de VOL x 3 o sufrirá 1d10 / 2 puntos de estrés (redondeando hacia abajo) al saltar al espacio, arriesgándose a morir (los trastornos

resultantes pueden incluir vértigo, miedo a la oscuridad o miedo a los espacios abiertos).

Si los personajes no se ponen en algún momento en contacto con Firewall, Firewall se pondrá en contacto con ellos para preguntarles por su situación, especialmente si la nave de Xu ha desatracado de forma repentina e inexplicable contra todos los avisos de seguridad y se ha quedado flotando en el espacio.

Una vez Firewall sea consciente de que hay un nanoenjambre suelto en el interior de la nave, implementará de inmediato un plan de emergencia para eliminar el peligro. Por desgracia para los personajes, esto implica que otro agente de Firewall a bordo de otra nave disparará un misil a la nave de Xu. Si se siente generoso, es posible que deje 20 ó 30 segundos de tiempo para que los personajes lleguen a una esclusa. Si no, el único aviso que tendrán los personajes provendrá de la IA de la nave, al lanzar una alerta de impacto inminente de misil. A pesar del intento de la IA de maniobrar para alejarse, el misil impactará sobre la nave, vaporizándola.

ESCENA 3: TRAE VUESTROS CULOS A MARTE

Sobrevivan o no, la misión de los personajes aún no habrá concluido. Firewall ha rastreado las actividades previas de Xu Gris y cree saber dónde consiguió el nanoenjambre TITAN, por lo que enviarán a los personajes a Eliseo, Marte.

REENFUNDADOS

Cualquier personaje que muriese en la escena anterior será reinstanciado en Marte. Si recuperaron su pila cortical (o sea, si su cuerpo no resultó completamente destruido y no desapareció), serán descargados de ahí. Sin embargo, en este caso recordarán el instante de su muerte. Estos personajes sufrirán 1d10 + 3 puntos de estrés (los traumas resultantes pueden incluir fobias o indiferencia, o que estén relacionadas de algún modo con la forma en que murieron). Los personajes que muriesen cuando impactó el misil, o que ya hubiesen muerto con anterioridad, tienen alguna posibilidad de que se pudiese recuperar su pila cortical de los restos; deberán sacar un 20 o menos en 1d100, o quemar permanentemente 1 punto de Moxie. Si no se recuperó su pila cortical, deberán ser restaurados a un backup archivado previo. En este caso, sufrirán una ligera pérdida de continuidad (parte de su vida habrá desaparecido), por lo que sufrirán 1d10 / 2 puntos de estrés, redondeando hacia abajo. El personaje no recordará su letal misión, por lo que en Firewall deberán informarles de la situación y lo que ha sucedido.

Los personajes que sobreviviesen a la anterior escena lo llevarán mejor, pero aun así deberán transmitir su ego a Marte, donde serán descargador y reenfundados en un nuevo morfo.

Todos los personajes despertarán en un nuevo cuerpo, proporcionado gratuitamente por Firewall, en una instalación de reenfundado de Eliseo. Mientras se recuperan del procedimiento, Firewall les pone al día. Sin embargo, acostumbrarse a un nuevo morfo no es sencillo. Todos los personajes deberán efectuar una tirada de VOL x 3, y sufrirán 2 puntos de estrés si la superan y 4 si la fallan (los posibles trastornos incluyen normalmente dismorfia corporal). De la misma forma, todos los personajes sufren un penalizador de -20 a todas las acciones físicas mientras se acostumbran a su nuevo cuerpo. Reduce este modificador en 5 por cada 12 horas que pasen.

BIENVENIDOS A MARTE

Los personajes se encontrarán en Elíseo, una de las ciudades más grandes de Marte, y un centro neurálgico del entretenimiento, la moda y la cultura hipercorporativa. Se encuentra en una gran fisura, cubierta por varias cúpulas. Sus brillantes estructuras, sus titilantes hologramas, la entóptica omnipresente, el tráfico ensordecedor y la vida nocturna constante deberían ofrecer un fuerte contraste con los mugrientos corredores de la gabarra Escoria. La ligera gravedad es de 0.38 G.

Dale a los personajes algo de tiempo para que disfruten de la buena vida y exploren sus alrededores, para que gocen de la presencia de los glitterati y la alta sociedad hipercorporativa. La belleza y el estilo son tan comunes por aquí que son mundanos, y aquellos que desean destacar llevan exóticos morfos sílfide o se decoran/modifican de formas extravagantes. Firewall necesita que los personajes se muevan con rapidez, pero se mostrarán tolerantes ante unas pocas horas de visita turística. Aunque Firewall les ha equipado bien, puede que deseen adquirir equipo adicional por su cuenta, con alguna tirada de Reputación, Protocolo o Persuasión. Recuerda que los personajes enfundados en morfos sintéticos pueden tener problemas a la hora de mezclarse en este ambiente, ya que a los Sintés se les considera inferiores y desagradables (penalizador de -20 a las tiradas sociales apropiadas).

EXPEDICIÓN

La misión de los personajes consiste en marcharse de Elíseo y viajar más de un millar de kilómetros hasta un antiguo hábitat conocido como Receso 6, que resultó destruido durante la Caída. De acuerdo con los registros, la cúpula que rodea al pequeño asentamiento sufrió una brecha durante un ataque por parte de robots asesinos IA. Cientos sucumbieron a la despresurización y el cambio de la atmósfera, y otros murieron cuando las máquinas tomaron la base. Al haber poca necesidad de reclamar el asentamiento, permanece convertido en una ruina desolada. Se encuentra en una zona considerada peligrosa, en la que aún vagan las máquinas dejadas atrás por los TITANs.

Se proporciona un buggy a los personajes para que lo conduzcan hasta las ruinas, ya que un vuelo directo probablemente atraería demasiada atención. Los personajes en morfos Oxidados o sintéticos no tendrán problemas en adaptarse a la atmósfera parcialmente terraformada marciana, pero el resto de biomorfos se verán obligados a llevar máscaras respiratorias además de ropa calentadora. Firewall equipará también a los personajes con un aparato portátil de nanofabricación, lo que les permitirá crear casi cualquier equipo que necesiten, construido desde el nivel molecular, siempre que dispongan de tiempo.

NANOFABRICACIÓN

Un personaje que desee construir algo en el nanofabricador deberá efectuar una tirada con éxito de Programación. Esta es una acción de Tarea, con un margen de tiempo de 10 minutos. Una vez esté programado el nanofabricador, funcionará solo. La cantidad de tiempo necesaria para manufacturar un objeto dependerá de su complejidad: 1 hora para herramientas sencillas (martillo, palanqueta, tienda de campaña, etc.), 6 horas en el caso de equipo moderadamente difícil (equipo de visión nocturna, respirador, etc.) y 1 día en el caso de objetos muy complejos (armas de fuego, ordenadores, etc.). El DJ deberá aplicar los

modificadores adecuados según el objeto en cuestión. A discreción del DJ, es posible que el fabricante no sea capaz de crear ciertos objetos demasiado complejos o peliagrosos.

PELIGROS MARCIANOS

El viaje hasta la cúpula destruida durará alrededor de 12 horas, aunque los personajes pueden alargarlo si lo desean. Es posible que se encuentren con numerosas dificultades por el camino, aunque queda a discreción del DJ cuáles incluir dependiendo del ritmo de la partida:

Terreno: es posible que el buggy del personaje se encuentre con fisuras, cráteres, zonas rocosas o terreno igualmente difícil. De forma similar, los esfuerzos terraformadores han creado nuevos desafíos, como aluviones de barro, tormentas de arena, riadas, etc. La IA del buggy es capaz de conducir por su cuenta, y de utilizar sistemas de navegación, mapeado por satélite e informes climáticos para evitar este tipo de obstáculos, pero estos sistemas no son infalibles. Para evitar este tipo de terreno puede ser necesario efectuar una tirada de Pilotaje: Vehículo Terrestre o ser creativo.

Marcianos Hostiles: los páramos marcianos están relativamente poco poblados, pero no es inaudito que un viajero se encuentre con un grupo de Oxidados nómadas que se muestren hostiles ante intrusos, o directamente con bandidos que ataques a los personajes en busca de suministros.

Reliquias IA: tal y como se indicaba anteriormente, aún vagan por esta zona de Marte peligrosas máquinas engendradas por los TITANs, que atacan a la vida transhumana. Estos pueden variar desde máquinas de guerra similares a tanques abarrotadas de armas hasta zánganos voladores diseñados para decapitar a transhumanos y cargar sus mentes a la fuerza.

RETOQUES

Sin que lo sepan los personajes, sus acciones están siendo monitorizadas por el misterioso tercer bando que atacó la nave de Xu Gris. Esta vigilancia es discreta, efectuada con zánganos espía de larga distancia y aparatos de rastreo cuidadosamente ocultos, además de seguir los pasos de los personajes en la Malla. Si el DJ desea incrementar la tensión de esta escena, puede proporcionar a los personajes una oportunidad de descubrir esta vigilancia, o incluso de orquestar un contratiempo que lleve a los personajes a enfrentarse cara a cara con sus vigilantes.

ESCENA 4: ESTRUENDO EN LAS RUINAS

Después de un largo viaje, los personajes llegan finalmente a su destino: los abandonados restos de la estación Receso 6. Sus instrucciones están claras: descubrir cómo consiguió Xu Gris el nanoenjambre, localizar cualquier otro peligro que quede y eliminarlo.

EXPLORAR EL HÁBITAT

El tiempo ha hecho estragos en Receso 6. La mayor parte de la cúpula dañada ha desaparecido, dejando tras de sí tan sólo un destartado almacén y algunos paneles. En el interior yacen aproximadamente dos docenas de estructuras medio enterradas en las arenas marcianas. La mayoría muestran signos evidentes de daño proveniente del ataque que destruyó el asentamiento o del clima en la década posterior. Dentro de algunas de las ruinas

yacen los restos de los desafortunados anteriores habitantes: algunos posiblemente aún con sus pilas corticales intactas.

Es de suponer que los personajes explorarán cuidadosamente las ruinas desde cierta distancia antes de entrar. Cualquier personaje que observe las ruinas durante al menos una hora y supere una tirada de Percepción se percatará de pequeños signos de movimiento o actividad, tales como un movimiento repentino entre dos edificios, o un pequeño robot servidor completando alguna tarea. Los personajes que cuenten con vista mejorada serán capaces de ver en la oscuridad, de detectar rastros de calor e incluso de ver a través de muros finos. Pronto debería resultar evidente que hay alguien viviendo en las ruinas, y que están haciendo algo.

Si los personajes entran directamente, dales una oportunidad similar de percatarse de la actividad antes de descubrirse. Si se ocultan, permíteles efectuar una tirada Opuesta, utilizando su habilidad de Infiltración contra una tirada de Percepción por parte de uno de sus oponentes. Si los personajes son descubiertos, se enfrentarán a una pequeña banda de carroñeros del Cártel de la Noche, que se encuentran desenterrando de forma lenta pero segura un almacén de armamento dejado atrás por los TITANs.

CARROÑEROS DEL CÁRTEL DE LA NOCHE

El grupo de recuperadores está compuesto por 4 matones del Cártel de la Noche en morfos Oxidados. Xu Gris contrató a este equipo para que continuasen explorando las ruinas después de que uno de ellos descubriese allí el cilindro que contenía el nanoenjambre. Para su alegría, descubrieron pruebas de la existencia de todo un almacén de tecnología TITAN, enterrada en un búnker bajo una de las estructuras en ruinas. Durante varias semanas, los recuperadores han empleado varios robots servidores para excavar con cuidado hacia el almacén, temerosos de que se pudieran encontrar con alguna trampa. Hace muy poco tiempo que han conseguido acceder a los tesoros que guarda el búnker en su interior, y que en estos momentos están catalogando y examinando cuidadosamente.

EL ALMACÉN

El almacén de armas abandonado por los TITANs es pequeño pero potente. Contiene unos cuantos robots de guerra desactivados, varios cilindros de nanoenjambres sin activar, similares al que trataba de vender Xu Gris, algunos tanques de compuestos químicos sin identificar, una serie de objetos cuyo propósito

CARROÑEROS DEL CÁRTEL DE LA NOCHE (4)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
10	10	15	10	10	15	10
MOX	DUR	UH	LUC	UT	INIC	VEL
2	35	7	20	4	50	1

Habilidades: Academicismo: Arqueología 20, Armas Cinéticas 40, Combate Sin Armas 30, Freerunning 30, Garrotes 20, Hardware: Electrónica 20, Hardware: Industrial 30, Infiltración 30, Evasión 40, Percepción 40

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Respiración Mejorada, Tolerancia de Temperatura

Equipo: Ropas Blindadas (4/4), Fusiles Automáticos Cinéticos (DU/SA/FR, PA -6, VD 2d10 + 6, Munición 30)

resulta completamente irreconocible, y un artefacto explosivo de antimateria, que contiene una cantidad minúscula de antimateria, pero más que suficiente como para destruir todo el asentamiento.

AGUAFIESTAS, REDUX

Llegados al momento que el DJ considere más apropiado desde el punto de vista de su efecto dramático, el misterioso tercer grupo llegará nuevamente e intervendrá. Si los jugadores tardan demasiado en decidirse por un curso de acción, el DJ puede utilizar este suceso para obligarles a actuar. Si han entrado sin pensárselo y han acabado siendo capturados o atrapados en una batalla contra los carroñeros con visos de perder, es posible que este suceso les pille por sorpresa, obligándoles a ocultarse en el búnker provisional. Recuerda que este tercer grupo ha estado siguiendo la pista de los personajes, con la esperanza de que les acabarían llevando hasta el almacén, cosa que han hecho. Es probable que preparen su llegada para que se produzca en el momento que mayor beneficio les pueda reportar. Esta vez, el tercer grupo está compuesto por cuatro soldados acorazados y bien armados en musculosos morfos Olímpicos. Llegarán en su propio buggy, que dejarán aparcado a una distancia segura y fuera de la vista, llegando a escondidas aprovechando el rocoso terreno como cobertura. Su misión es la de apoderarse del almacén, pedir refuerzos para que lo transporten fuera de allí y matar a cualquiera que esté involucrado. No tienen interés en negociar ni en tomar prisioneros.

Este equipo cuenta además con un as en la manga: un zángano francotirador. Este robot controlado por una IA es esencialmente un pequeño helicóptero con un arma. Sus instrucciones consisten en mantenerse a una distancia segura y apoyar a los cuatro miembros del equipo si se ven en dificultades. Detectarlo desde esa distancia será difícil (-30 a las tiradas de Percepción), y cualquier ataque efectuado por él o contra él sufrirá un modificador similar por largo alcance.

ATACANTES DESCONOCIDOS EN MORFOS OLÍMPICOS (4)

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
15	20	15	15	10	25	10
MOX	DUR	UH	LUC	UT	INIC	VEL
2	40	8	20	4	60	1

Habilidades: Armas Cinéticas 40, Combate Sin Armas 50, Escalada 40, Freerunning 50, Garrotes 20, Infiltración 30, Evasión 35, Percepción 40

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical

Equipo: Traje de Vacío Estándar (7/7), Capas Camaleón (+20 Infiltración), Subfusiles Cinéticos (DU/SA/FR, PA -2, VD 2d10 + 3, Munición 20)

ROBOT FRANCOOTIRADOR

COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
10	10	10	10	5	20	5
MOX	DUR	UH	LUC	UT	INIC	VEL
0	30	6	10	2	40	1

Habilidades: Armas Cinéticas 40, Infiltración 20, Evasión 20, Percepción 30, Pilotaje: Aeronave 30

Equipo: Blindaje (6/6), Rifle de Francotirador Cinético Acelerador (DU/SA/FR, PA -15, VD 2d10 + 12, Munición 40)

DIRIGIR EL COMBATE

Existen muchas formas de dirigir esta escena final; es totalmente fluida y depende de las acciones de los personajes y de lo despiadado que sea el DJ. Es muy probable que los personajes se encuentren en un combate a tres bandas, con uno de los grupos atrincherado en el búnker del almacén y otro atrapado en el fuego cruzado.

Tal vez por suerte para los personajes, hay gran cantidad de terreno rocoso y estructuras en ruinas que se pueden utilizar como cobertura, que posiblemente convertirán la batalla en un juego del gato y el ratón constante. Los personajes podrán hacer uso de sus habilidades de Infiltración para acechar a sus enemigos, de su Percepción para detectarlos, de sus habilidades de Escalada para llegar a terreno elevado, de su habilidad de Freerunning para sortear obstáculos que de otra forma no podrían atravesar, y de su habilidad de Evasión para esquivar y pasar a la defensiva.

El DJ controla los dos grupos enemigos, por lo que podrá decidir poner las cosas más fáciles haciendo que estos oponentes se enfrenten unos a otros, o más difícil haciendo que ambos bandos maniobren y combatan de forma inteligente y despiadada.

ENCARGARSE DEL ALMACÉN

El objetivo último de los personajes será el de capturar o destruir el almacén. Si los personajes son incapaces de vencer en combate a sus oponentes, su única opción será tratar de evitar que nadie se haga con el almacén. Pueden hacer esto de dos formas.

La primera forma es acceder al almacén, examinarlo y encontrar la bomba de antimateria. Este aparato es más que capaz de destruir todo el almacén, y con él la mayor parte de las ruinas. Por desgracia, no hay una forma sencilla de que los personajes activen la bomba de forma remota, lo que significa que alguno de ellos deberá quedarse para activarla, muriendo en el proceso (lo que tal vez exija una tirada de VOL x 3 y cause 1d10 puntos de estrés). Si se les ocurre a los jugadores y el DJ lo permite, se podrá intentar montar un detonador remoto o un contador de cuenta atrás para activar la bomba de forma segura, pero para construirlo hará falta una tirada de Demoliciones con un penalizador de -30 y un margen de tiempo de 30 minutos. Es posible que los personajes no dispongan de esa cantidad de tiempo en mitad del combate. Alternativamente, se podría hackear uno de los zánganos servidores de los carroñeros y ordenarle que detone la bomba una vez que los personajes se encuentren a una distancia segura, o controlarlo remotamente para que lo haga.

La segunda opción será provocar una explosión de menor envergadura en la sala del almacén, lo que causará una brecha en el contenedor de antimateria y hará que se active también esa bomba. Para ello habrá que preparar algún tipo explosivo improvisado (con una tirada de Demoliciones a -30), estrellar un vehículo en el almacén o hackear el robot francotirador o alguno de los zánganos servidores y estrellarlo contra el almacén.

Es completamente posible que los personajes hagan alguna de estas cosas sin percatarse de que dentro del almacén hay una bomba de antimateria...

Los jugadores creativos pueden tener otras ideas, como por ejemplo utilizar el nanofabricador para generar un compuesto corrosivo que funda el almacén (aunque esto activará también la bomba de antimateria cuando se abra una brecha en su contenedor). Como último recurso, si los jugadores se quedan sin opciones y/o están perdiendo frente a alguno de los bandos, podrán llamar a Firewall y poner al corriente a la organización de la situación actual del almacén y el peligro inminente de perderlo. A través de su red de agentes, Firewall podrá buscar otro método de encargarse del almacén, como puede ser enviar un equipo mejor armado o soltar "accidentalmente" una roca de gran tamaño sobre las ruinas desde la órbita. Sin embargo, probablemente cualquiera de estas acciones será de poco consuelo para los personajes, que seguirán solos mientras tanto.

DESENLACE

Sobrevivan o no los personajes, Firewall hará todo lo que pueda por recuperar sus pilas corticales. Esto no será posible en el caso de aquellos personajes atrapados en la explosión de antimateria, ya que sus pilas habrán resultado completamente desintegradas y deberán ser reinstanciados a partir de un backup anterior. Si todos los personajes murieron o fueron capturados por uno de los bandos en conflicto, es posible que les hayan quitado sus pilas corticales, ya sea para interrogarles o para venderlas en el mercado negro. Recuperar estas pilas podría constituir una aventura en sí misma. De una u otra forma, lo más probable es que el Cártel de la Noche haya perdido su almacén secreto de valiosas armas, pero tienen muchas otras formas de ganar dinero. Quedará a discreción del DJ si Xu Gris sobrevivió o no al nanoenjambre y a la destrucción de su nave.

Es posible que los personajes estén intrigados por una cuestión: ¿quién es el misterioso tercer bando? Si consiguieron recuperar las pilas corticales de alguno de sus oponentes muertos, puede que tengan la posibilidad de descubrirlo con algo de psicocirugía interrogatoria. Alternativamente, Firewall puede pedir a los PJs que investiguen la identidad de sus atacantes, preocupados de que puedan estar enfrentándose a una organización rival de algún tipo.

PERSONAJES JUGADORES

Los jugadores podrán escoger de entre los cuatro personajes siguientes. Cada personaje aparecerá dos veces. La primera hoja representa al personaje en el morfo en el que comienza el escenario. La segunda hoja representa al personaje después de reenfundarse tras los sucesos de la Escena 2. Es muy recomendable que el DJ utilice únicamente el primer grupo de hojas de personaje para que los jugadores escojan, y luego cambie a la segunda hoja con el segundo morfo al comienzo de la Escena 3.

GAVIN CLADWELL (CRIMINAL ESTAFADOR)

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	10	20	10	20
Mod. Morfo		5	5		10		
Modificadores							
Total	15	20	20	10	30	10	20

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
7	8	40	80	7	35	53	60	1

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Academicismo: Psicología	COG	30			30
Armas de Energía	COO	30	5		35
Arte: Interpretación	INT	35	5		40
Caída Libre	REF	20			20
Combate Sin Armas	SOM	30			30
Chapuzas	INT	50	5		55
Disfraz	INT	40	5		45
Engañar	AST	75	10	(20)	85 (105)
Escamotear	COO	30	5		35
Evasión	REF	40			40
Idioma: Árabe	INT	30	5		35
Idioma: Cantonés	INT	50	5		55
Idioma: Francés	INT	35	5		40
Idioma: Inglés Nativo	INT	85	5		90
Idioma: Ruso	INT	30	5		35
Infiltración	COO	40	5		45
Interés: Cultura Hipercorporativa	COG	50			50
Interés: Glitterati Hipercorporativos	COG	50			50
Interés: Mercado Negro	COG	50			50
Interfaz	COG	25			25
Interpretación	AST	55	10		65
Intimidación	AST	30	10	(20)	40 (60)
Investigación y Desarrollo	COG	25			25
Kinésica	AST	65	10	(20)	75 (95)
Percepción	INT	50	5		55
Persuasión	AST	60	10	(20)	70 (90)
Pilotaje: Vehículo Terrestre	REF	30			30
Profesión: Estafas	COG	60			60
Profesión: Trucos de Contrabandista	COG	60			60
Protocolo	AST	70	10	(20)	80 (100)



Trasfondo: Evacuado de la Caída

Facción: Criminal

Sexo: Masculino

Identidad Sexual: Masculina

Morfo Sífide

Los morfos Sífide están hechos a la medida de las necesidades de ídolos mediáticos, la élite de la alta sociedad, estrellas de RX, modelos y narcisistas. La secuencia genética de los Sífides está diseñada específicamente para obtener un característico atractivo. Los rasgos etéreos y élficos son comunes, con cuerpos delgados y ágiles.

Apariencia Impactante: el personaje obtiene un bonificador de +10 en todas las tiradas de habilidades sociales en las que la belleza del Sífide sea un factor influyente. Esto sólo se aplica sobre otros biomorfos (pero no sobre evolucionados).

Reputación

@-Rep: 30

C-Rep: 50

F-Rep: 30

G-Rep: 60

I-Rep: 30

Equipo

Armadura: Ropas Blindadas (4/4).

Arma Principal: Pistola Agonizadora (DU, causa dolor, el objetivo deberá efectuar una tirada de VOL o huirá inmediatamente).

Créditos Iniciales: 1.500.

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Metabolismo Limpio, Feromonas Mejoradas (+10 a las tiradas de habilidades de interacción personal con otros biomorfos).

Equipo: ninguno.

Gavin era un adolescente cuando se produjo la Caída, que le convirtió en un huérfano refugiado. Desde entonces ha crecido y prosperado en los márgenes de la sociedad basada en la hipercorporación Consorcio Planetario, haciendo lo que hiciese falta, lo que normalmente era venderse y/o infringir la ley. Su astucia y su facilidad de palabra se ofrecieron muchas oportunidades, y Gavin ha acabado trabajando tanto con sindicatos criminales menores como de forma independiente, como timador, estafador y criminal común. Gavin se unió a Firewall cuando tuvo la mala fortuna de convertirse en la víctima de algún tipo de epidemia en un asentamiento lunar menor.

El incidente fue tan impactante que Gavin hizo que le borrasen de forma intencional los detalles más importantes de sus recuerdos, pero aún se asaltan pesadillas y sufre de cierta inestabilidad mental.

Consejos de Interpretación: Gavin es lo bastante astuto como para ser capaz de venderle agua a los peces. De hecho, es tan bueno a la hora de convencer a la gente que ha desarrollado una sorprendente capacidad de convencerse a sí mismo de hacer cosas que no siempre son lo mejor para él (como trabajar para Firewall). Aunque proyecta una imagen de confianza, en ocasiones se derrumba bajo presión.

Rasgo Especial: Trastorno de Esquizofrenia Paranoide; en ocasiones Gavin oye voces y se vuelve extremadamente (e irrazonablemente) paranoico, especialmente en situaciones muy estresantes.

“¿Tú? Tú no serías capaz de llevar una negociación ni aunque te fuera la vida en ello. Déjame hablar a mí.”

++FIN++

ZORA MÖLLER (ANARQUISTA SABOTEADORA)

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	20	15	20	15	15	10
Mod. Morfo		10		5	5	5	5
Modificadores				10			
Total	15	30	15	35	20	20	15

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
3	6	30	60	9	45	68	100	1

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Armas Cinéticas	COO	50	10		60
Caída Libre	REF	30	5	10	45
Combate Sin Armas	SOM	55	5		60
Demoliciones	COG	60			60
Disfraz	INT	35			35
Engañar	AST	45	5		50
Escalada	SOM	50	5	30	85
Escamotear	COO	50	10		60
Evasión	REF	70	5	10	85
Freerunning	SOM	50	5		55
Hardware: Electrónica	COG	35			35
Idioma: Alemán Nativo	INT	85			85
Idioma: Inglés	INT	65			65
Infiltración	COO	70	10	20	100
Interés: Células Saboteadoras Anarquistas	COG	60			60
Interés: Hipercorporaciones	COG	60			60
Interés: Mercado Negro Escoria	COG	40			40
Interés: Política Hipercorporativa	COG	55			55
Interés: Problemas Sociales Int. Sistema	COG	55			55
Interfaz	COG	25			25
Interpretación	AST	40	5		45
Kinésica	AST	35	5		40
Percepción	INT	35			35
Persuasión	AST	25	5		30
Pilotaje: Aeronave	REF	40	5	10	55
Profesión: Procedimientos de Seguridad	COG	55			55

Trasfondo: Colono Espacial Original

Facción: Anarquista

Sexo: Femenino

Identidad Sexual: Femenina

Morfo Fantasma

Los morfos fantasmas están diseñados para el sigilo y la infiltración en combate. Su perfil genético favorece la velocidad, la agilidad y los reflejos, y sus mentes están modificadas para enfatizar la paciencia y la capacidad de resolución de problemas.

Reputación

@-Rep: 60

C-Rep: 40

G-Rep: 30

I-Rep: 20

Equipo

Armadura: Armadura de Piel Inteligente (3/2).

Arma Principal: Pistola Aceleradora Cinética Media (DU/SA/FR, PA -5, VD 2d10 + 4, Munición 12) con 100 proyectiles de munición normal.

Créditos Iniciales: 4.000.

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Piel de Camaleón (+20 Infiltración), Impulso Adrenal (+10 REF, puede ignorar 1 Herida mientras está activado), Vista Potenciada (+20 a tiradas de Percepción Visual), Almohadillas de Agarre (+30 Escalada).

Equipo: ninguno.

La forma más sencilla de describir a Zora es decir que es una saboteadora. Dedicar buena parte de su tiempo a infiltrarse en la sociedad hipercorporativa, a organizar grupos de disidentes y a entablar acciones directas para sacar a la luz o estorbar a las prácticas sociales autoritarias. Zora se considera una socialista libertaria, pero no le basta con pasarse el tiempo en un hábitat autonomista. Considera que es su responsabilidad ayudar a la caída de las estructuras capitalistas represoras. Fue reclutada por Firewall hace unos años, cuando una operación en la que trataban de sacar a la luz una trama de corrupción gerontocrática desveló que en realidad su objetivo había sido infectado por un virus exurgente TITAN. Se encuentra a bordo de la gabarra Escoria con el fin de obtener suministros para la próxima misión de su célula.

Consejos de Interpretación: Zora es una radical seria y determinada, con un fuerte sentido de justicia. No tolera bien a la gente que abusa de su autoridad. En ocasiones puede resultar un tanto seca y carente de sentido del humor, especialmente en todo lo que tenga que ver con desigualdades sociales o políticas.

“Las corporaciones no atienden a razones, y son inmunes a las presiones públicas. La única forma de hacer que escuchen es hacer que les merezca la pena: haciendo que si no escuchan los costes de sus negocios aumenten.”

++FIN++



ELIS MENEZES (TÉCNICO ESCORIA)

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	10	20	10	20
Mod. Morfo		5	5		10		
Modificadores							
Total	15	20	20	10	30	10	20

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
7	8	40	80	7	35	53	60	1

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Academicismo: Ingeniería	COG	40	5		45
Academicismo: Nanotecnología	COG	35	5		40
Armas de Spray	COO	30			30
Arte: Escultura Robótica	INT	45			45
Caída Libre	REF	50			50
Combate Sin Armas	SOM	40			40
Chapuzas	INT	40			40
Engañar	AST	40			40
Escalada	SOM	30			30
Evasión	REF	30			30
Freerunning	SOM	30			30
Hardware: Electrónica	COG	70	5	10	85
Hardware: Industrial	COG	50	5	10	65
Hardware: Robótica	COG	40	5	10	55
Hardware: Vehículo Terrestre	COG	50	5	10	65
Idioma: Español	INT	55			55
Idioma: Inglés	INT	50			50
Idioma: Portugués Nativo	INT	85			85
Infiltración	COO	30			30
Infosec	COG	70	5		75
Interés: Cultura Escoria	COG	60	5		65
Interés: Música	COG	40	5		45
Interés: Redes Sociales	COG	35	5		40
Interés: Rompepuertas	COG	40	5		45
Interfaz	COG	55	5		60
Investigación y Desarrollo	COG	40	5		45
Investigación	INT	40			40
Kinésica	AST	45			45
Percepción	INT	50			50
Pilotaje: Nave Espacial	REF	20			20
Profesión: Seguridad Informática	COG	55	5		60
Profesión: Sistemas de Hábitat	COG	50	5		55
Programación	COG	65	5		70



Trasfondo: Reinstanciado
Facción: Escoria
Sexo: Femenino
Identidad Sexual: Femenina

Reputación

@-Rep: 60

I-Rep: 40

Morfo Esquejado

Los Esquejados son humanos con arreglos genéticos. Su genoma ha sido limpiado de enfermedades hereditarias y optimizado para un buen aspecto y una buena salud, pero aparte de eso no ha sido sustancialmente mejorado.

Equipo

Armadura: Traje de Vacío Ligero de Tejido Inteligente (5/5).

Arma Principal: Guantes Conmocionadores (utiliza Habilidad de Combate Sin Armas, objetivo efectúa tirada de DUR + Armadura Energética o queda incapacitado durante 1 Turno de Acción por cada 10 puntos de MdF).

Créditos Iniciales: 4.000

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical

Equipo: Utiliherramienta (+10 tiradas de Hardware).

Elis murió en la Tierra durante la Caída, pero un backup de su mente se transmitió fuera del planeta. Pasó varios años como infugiada en almacenamiento en frío en la República Joviana antes de ser revivida y reenfundada en un morfo sintético barato, cuyo coste se vio obligada a pagar ayudando a construir nuevos hábitats. Desesperada por escapar a esta situación, Elis se presentó voluntaria en la Corporación Gatekeeper y fue escogida para un equipo de Rompepuertas. Sobrevivió a tres misiones, y en una de ellas entró en contacto con reliquias de una raza alienígena desaparecida tiempo atrás, lo que hizo que acabase siendo reclutada en Firewall. Después de retirarse del negocio de Rompepuertas, Elis se hizo con un habitáculo en la *Metamorfosis Extasiada* y se sumergió en la cultura Escoria, alquilando sus habilidades técnicas a cambio de aquello que necesitase.

Consejos de Interpretación: Elis tiene una personalidad multifacética. Es capaz de enfrentarse a cualquier adversidad, y se muestra más que dispuesta a desmelenarse y salir de juerga siempre que está libre. Le gusta ponerse guapa, y utiliza tintes corporales exóticos, nanotatuajes, piercings y otras modificaciones corporales, pero también está dispuesta a desmantelar un compresor de aire y acabar hasta las rodillas de grasa. Es una flagrante adicta de las redes sociales.

“Esta pieza está totalmente jodida. Déjame coger otra cerveza antes de liarme con ella.”

++FIN++

AHMIR SEKTIQUI (ESPECIALISTA EN SEGURIDAD AISLADO)

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	15	15	15	15
Mod. Morfo		5		5		5	
Modificadores							
Total	15	20	15	20	15	20	15

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
4	6	30	60	7	35	53	70	1

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Academicismo: Astronomía	COG	40			40
Academicismo: Ingeniería	COG	35			35
Armas Cinéticas	COO	50	5		55
Armas de Energía	COO	45	5		50
Arte: Escritura	INT	30			30
Caída Libre	REF	60	5		65
Combate Sin Armas	SOM	60	5		65
Chapuzas	INT	45			45
Demoliciones	COG	35			35
Disfraz	INT	35			35
Escalada	SOM	40	5	30	75
Espadas	SOM	40	5		45
Evasión	REF	50	5		55
Freerunning	SOM	40	5		45
Hardware: Aeroespacial	COG	50			50
Hardware: Robótica	COG	50			50
Idioma: Árabe Nativo	INT	85			85
Idioma: Español	INT	30			30
Idioma: Inglés	INT	35			35
Infiltración	COO	25	5		30
Interés: Grupos Aislados	COG	60			60
Interés: Hábitats Sistema Exterior	COG	50			50
Interés: Infraestructura de Hábitats	COG	50			50
Interés: Mercado Negro Escoria	COG	45			45
Interés: Tradiciones Musulmanes Esotéricas	COG	40			40
Interfaz	COG	25			25
Investigación y Desarrollo	COG	35			35
Kinésica	AST	45			45
Medicina: Primeros Auxilios	COG	45			45
Navegación	INT	55			55
Percepción	INT	50			50
Persuasión	AST	30			30
Pilotaje: Nave Espacial	REF	50	5		55
Profesión: Procedimientos de Seguridad	COG	60			60
Protocolo	AST	30			30

Trasfondo: Colono Espacial Original

Facción: Aislado

Sexo: Neutro

Identidad Sexual: Masculino

Reputación

@-Rep: 40

C-Rep: 40

I-Rep: 20

Morfo Rebotador

Los Rebotadores son humanos adaptados genéticamente a los entornos de gravedad cero y microgravedad. Sus piernas son más ágiles, y sus pies tienen una capacidad para agarrar cosas igual de buena que sus manos.

Más Ágil: los Rebotadores son especialmente flexibles y ágiles, por lo que reciben un bonificador de +10 en cualquier tirada en la que tenga que ver la capacidad de contorsión o la flexibilidad, como a la hora de escapar de ataduras o de escurrirse por lugares estrechos.

Equipo

Armadura: Armadura Corporal (10/10).

Arma Principal: Pistola Cinética Media (DU/SA/FR, PA -2, VD 2d10 + 2, Munición 12) con 100 proyectiles de munición normal.

Créditos Iniciales: 4.000.

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Almohadillas de Agarre (+30 Escalada), Reserva de Oxígeno, Pies Prensiles.

Equipo: ninguno.

Ahmir fue uno de los millones de personas que consiguieron trabajo en condiciones de práctica servidumbre en el espacio antes de la Caída para escapar a una abrumadora pobreza en la Tierra. Ahora lleva casi dos décadas empleado en diversos trabajos manuales por todo el sistema. Recientemente, ha estado trabajando como guardaespaldas y como seguridad naval para comerciantes y otros viajeros desde y hacia los confines del sistema solar. Se vio involucrado con Firewall hace algunos años cuando un asociado alquiló sus servicios como matón en una misión con fondos de Firewall para erradicar un asentamiento de una facción Exhumana en el Cinturón de Kuiper. Ahmir se encuentra a bordo de la gabarra en busca de trabajo.

Consejos de Interpretación: Ahmir es normalmente callado y va a lo suyo, al haber pasado mucho tiempo en viajes de larga duración y en el aislamiento del espacio profundo. Sin embargo, se muestra honestamente amistoso y sociable con otras personas, saludando a cualquier nuevo amigo con una amplia sonrisa y siendo extremadamente amable incluso con completos extraños. Ahmir es un tanto ascético, y su morfo actual es de sexo neutro, ya que considera las ansias sexuales como una distracción.

“Por favor, suelta el arma. No deseo hacerte daño.”

++FIN++



GAVIN CLADWELL (CRIMINAL ESTAFADOR)

Firewall le proporciona a Gavin un Morfo Oxidado en la Escena 3

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	10	20	10	20
Mod. Morfo		5	5				
Modificadores							
Total	15	20	20	10	20	10	20

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
7	8	40	80	7	35	53	60	1

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Academicismo: Psicología	COG	30			30
Armas de Energía	COO	30	5		35
Arte: Interpretación	INT	35	5		40
Caída Libre	REF	20			20
Combate Sin Armas	SOM	30			30
Chapuzas	INT	50	5		55
Disfraz	INT	40	5		45
Engañar	AST	75			75
Escamotear	COO	30	5		35
Evasión	REF	40			40
Idioma: Árabe	INT	30	5		35
Idioma: Cantonés	INT	50	5		55
Idioma: Francés	INT	35	5		40
Idioma: Inglés Nativo	INT	85	5		90
Idioma: Ruso	INT	30	5		35
Infiltración	COO	40	5		45
Interés: Cultura Hipercorporativa	COG	50			50
Interés: Glitterati Hipercorporativos	COG	50			50
Interés: Mercado Negro	COG	50			50
Interfaz	COG	25			25
Interpretación	AST	55			55
Intimidación	AST	30			30
Investigación y Desarrollo	COG	25			25
Kinésica	AST	65			65
Percepción	INT	50	5	10	65
Persuasión	AST	60			60
Pilotaje: Vehículo Terrestre	REF	30			30
Profesión: Estafas	COG	60			60
Profesión: Trucos de Contrabandista	COG	60			60
Protocolo	AST	70			70



Trasfondo: Evacuado de la Caída

Facción: Criminal

Sexo: Masculino

Identidad Sexual: Masculina

Morfo Oxidado

Adaptados para sobrevivir con el mínimo equipo en la parcialmente terraformada atmósfera marciana, estos morfos transgénicos tienen un aislamiento dérmico que les otorga una regulación térmica mucho más efectiva y un sistema respiratorio mejorado que precisa menos oxígeno y filtra el dióxido de carbono, entre otras modificaciones.

Reputación

@-Rep: 30

C-Rep: 50

F-Rep: 30

G-Rep: 60

I-Rep: 30

Equipo

Armadura: Armadura Corporal (10/10).

Arma Principal: Pistola Agonizadora (DU, causa dolor, el objetivo deberá efectuar una tirada de VOL o huirá inmediatamente).

Créditos Iniciales: 1.500 (menos cualquier cantidad gastada en las Escenas 1 y 2).

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Respiración Mejorada, Tolerancia de Temperatura.

Equipo: Anteojos (+10 tiradas de Percepción Visual).

Gavin era un adolescente cuando se produjo la Caída, que le convirtió en un huérfano refugiado. Desde entonces ha crecido y prosperado en los márgenes de la sociedad basada en la hipercorporación Consorcio Planetario, haciendo lo que hiciese falta, lo que normalmente era venderse y/o infringir la ley. Su astucia y su facilidad de palabra se ofrecieron muchas oportunidades, y Gavin ha acabado trabajando tanto con sindicatos criminales menores como de forma independiente, como timador, estafador y criminal común. Gavin se unió a Firewall cuando tuvo la mala fortuna de convertirse en la víctima de algún tipo de epidemia en un asentamiento lunar menor.

El incidente fue tan impactante que Gavin hizo que le borrasen de forma intencional los detalles más importantes de sus recuerdos, pero aún se asaltan pesadillas y sufre de cierta inestabilidad mental.

Consejos de Interpretación: Gavin es lo bastante astuto como para ser capaz de venderle agua a los peces. De hecho, es tan bueno a la hora de convencer a la gente que ha desarrollado una sorprendente capacidad de convencerse a sí mismo de hacer cosas que no siempre son lo mejor para él (como trabajar para Firewall). Aunque proyecta una imagen de confianza, en ocasiones se derrumba bajo presión.

Rasgo Especial: Trastorno de Esquizofrenia Paranoide; en ocasiones Gavin oye voces y se vuelve extremadamente (e irrazonablemente) paranoico, especialmente en situaciones muy estresantes.

“¿Podemos bajar las armas y discutir esto como personas razonables?”

++FIN++

ZORA MÖLLER (ANARQUISTA SABOTEADORA)

Firewall le proporciona a Zora un Morfo Neoténico en la Escena 3

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	20	15	20	15	15	10
Mod. Morfo		5	5	5		5	
Modificadores				10			
Total	15	25	20	35	15	20	10

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
3	4	20	40	6	30	45	110	2

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Armas Cinéticas	COO	50	5		55
Caída Libre	REF	30	5	10	45
Combate Sin Armas	SOM	55	5		60
Demoliciones	COG	60			60
Disfraz	INT	35	5		40
Engañar	AST	45			45
Escalada	SOM	50	5		55
Escamotear	COO	50	5		55
Evasión	REF	70	5	10	85
Freerunning	SOM	50	5		55
Hardware: Electrónica	COG	35			35
Idioma: Alemán Nativo	INT	85	5		90
Idioma: Inglés	INT	65	5		70
Infiltración	COO	70	5		75
Interés: Células Saboteadoras Anarquistas	COG	60			60
Interés: Hipercorporaciones	COG	60			60
Interés: Mercado Negro Escoria	COG	40			40
Interés: Política Hipercorporativa	COG	55			55
Interés: Problemas Sociales Int. Sistema	COG	55			55
Interfaz	COG	25			25
Interpretación	AST	40			40
Kinésica	AST	35			35
Percepción	INT	35	5		40
Persuasión	AST	25			25
Pilotaje: Aeronave	REF	40	5		45
Profesión: Procedimientos de Seguridad	COG	55			55

Trasfondo: Colono Espacial Original

Facción: Anarquista

Sexo: Masculino

Identidad Sexual: Femenina

Morfo Neoténico

Los Neoténicos son transhumanos modificados para mantener una forma anañada. Son más pequeños, más ágiles, más inquisitivos y consumen menos recursos, lo que hace que resulten ideales para la vida en hábitats y en naves espaciales. Este morfo en particular ha sido modificado y cuenta con un implante Potenciador de Reflejos. Los morfos neoténicos sufren marginación en ciertos círculos, ya que algunas personas los consideran desagradables, especialmente cuando se emplean en medios de comunicación o en la industria sexual. Los neoténicos cuentan como objetivos Pequeños, por lo que tienen un penalizador de -10 a la hora de ser impactados en combate.

Reputación

@-Rep: 60

C-Rep: 40

G-Rep: 30

I-Rep: 20

Equipo

Armadura: Traje de Vacío Ligero (5/5).

Arma Principal: Pistola Aceleradora Cinética Media (DU/SA/FR, PA -5, VD 2d10 + 4, Munición 12) con 100 proyectiles de munición normal.

Créditos Iniciales: 4.000 (menos cualquier cantidad gastada en las Escenas 1 y 2).

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Potenciador de Reflejos (+10 REF, +1 VEL).

Equipo: Anteojos (+10 tiradas de Percepción Visual).

La forma más sencilla de describir a Zora es decir que es una saboteadora. Dedicar buena parte de su tiempo a infiltrarse en la sociedad hipercorporativa, a organizar grupos de disidentes y a entablar acciones directas para sacar a la luz o estorbar a las prácticas sociales autoritarias. Zora se considera una socialista libertaria, pero no le basta con pasarse el tiempo en un hábitat autonomista. Considera que es su responsabilidad ayudar a la caída de las estructuras capitalistas represoras. Fue reclutada por Firewall hace unos años, cuando una operación en la que trataban de sacar a la luz una trama de corrupción gerontocrática desveló que en realidad su objetivo había sido infectado por un virus exurgente TITAN. Se encuentra a bordo de la gabarra Escoria con el fin de obtener suministros para la próxima misión de su célula.

Consejos de Interpretación: Zora es una radical seria y determinada, con un fuerte sentido de justicia. No tolera bien a la gente que abusa de su autoridad. En ocasiones puede resultar un tanto seca y carente de sentido del humor, especialmente en todo lo que tenga que ver con desigualdades sociales o políticas.

“¿Esta zona está bajo la protección de las hipercorporaciones? Ya me siento muuucho más segura.”

++FIN++



ELIS MENEZES (TÉCNICO ESCORIA)

Firewall le proporciona a Elis un Morfo Oxidado en la Escena 3

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	10	20	10	20
Mod. Morfo	5					5	
Modificadores							
Total	20	15	15	10	20	15	20

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
6	6	30	60	7	35	53	50	1

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Academicismo: Ingeniería	COG	40	5		45
Academicismo: Nanotecnología	COG	35	5		40
Armas de Spray	COO	30			30
Arte: Escultura Robótica	INT	45			45
Caída Libre	REF	50			50
Combate Sin Armas	SOM	40	5		45
Chapuzas	INT	40			40
Engañar	AST	40			40
Escalada	SOM	30	5		35
Evasión	REF	30			30
Freerunning	SOM	30	5		35
Hardware: Electrónica	COG	70	5	20	95
Hardware: Industrial	COG	50	5	20	75
Hardware: Robótica	COG	40	5	20	65
Hardware: Vehículo Terrestre	COG	50	5	20	75
Idioma: Español	INT	55			55
Idioma: Inglés	INT	50			50
Idioma: Portugués Nativo	INT	85			85
Infiltración	COO	30			30
Infosec	COG	70	5		75
Interés: Cultura Escoria	COG	60	5		65
Interés: Música	COG	40	5		45
Interés: Redes Sociales	COG	35	5		40
Interés: Rompepuertas	COG	40	5		45
Interfaz	COG	55			55
Investigación y Desarrollo	COG	40	5		45
Investigación	INT	40			40
Kinésica	AST	45			45
Percepción	INT	50		10	60
Pilotaje: Nave Espacial	REF	20			20
Profesión: Seguridad Informática	COG	55	5		60
Profesión: Sistemas de Hábitat	COG	50	5		55
Programación	COG	65	5		70



Trasfondo: Reinstanciado

Facción: Escoria

Sexo: Femenino

Identidad Sexual: Femenina

Reputación

@-Rep: 60

I-Rep: 40

Morfo Oxidado

Adaptados para sobrevivir con el mínimo equipo en la parcialmente terraformada atmósfera marciana, estos morfos transgénicos tienen un aislamiento dérmico que les otorga una regulación térmica mucho más efectiva y un sistema respiratorio mejorado que precisa menos oxígeno y filtra el dióxido de carbono, entre otras modificaciones.

Equipo

Armadura: Armadura Corporal (10/10).

Arma Principal: Trituradora (Arma de Esquirlas de Spray, DU/SA/FR, PA -10, VD 2d10 + 5, Munición 100).

Créditos Iniciales: 4.000 (menos cualquier cantidad gastada en las Escenas 1 y 2).

Implantes: Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Respiración Mejorada, Tolerancia de Temperatura.

Equipo: Huso de Nanocable, Nanofabricador Portátil, Spray Reparador (+20 tiradas de Hardware), Cúpula Refugio, Anteojos (+10 tiradas de Percepción Visual).

Elis murió en la Tierra durante la Caída, pero un backup de su mente se transmitió fuera del planeta. Pasó varios años como infugiada en almacenamiento en frío en la República Joviana antes de ser revivida y reenfundada en un morfo sintético barato, cuyo coste se vio obligada a pagar ayudando a construir nuevos hábitats. Desesperada por escapar a esta situación, Elis se presentó voluntaria en la Corporación Gatekeeper y fue escogida para un equipo de Rompepuertas. Sobrevivió a tres misiones, y en una de ellas entró en contacto con reliquias de una raza alienígena desaparecida tiempo atrás, lo que hizo que acabase siendo reclutada en Firewall. Después de retirarse del negocio de Rompepuertas, Elis se hizo con un habitáculo en la *Metamorfosis Extasiada* y se sumergió en la cultura Escoria, alquilando sus habilidades técnicas a cambio de aquello que necesitase.

Consejos de Interpretación: Elis tiene una personalidad multifacética. Es capaz de enfrentarse a cualquier adversidad, y se muestra más que dispuesta a desmelenarse y salir de juerga siempre que está libre. Le gusta ponerse guapa, y utiliza tintes corporales exóticos, nanotatuajes, piercings y otras modificaciones corporales, pero también está dispuesta a desmantelar un compresor de aire y acabar hasta las rodillas de grasa. Es una flagrante adicta de las redes sociales.

“Claro, puedo arreglarlo, pero me deberás un baile. Un baile sexy.”

++FIN++

AHMIR SEKTIQUI (ESPECIALISTA EN SEGURIDAD AISLADO)

Firewall le proporciona a Ahmir un Morfo Aracnoide en la Escena 3, para proporcionar al equipo algo de músculo y potencia de fuego adicional

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	15	15	15	15
Mod. Morfo		5				10	
Modificadores				10			
Total	15	20	15	25	15	25	15

CARACTERÍSTICAS

MOX	UT	LUC	UL	UH	DUR	UM	INIC	VEL
4	6	30	60	8	40	80	80	2

HABILIDADES

	APT	BASE	BONIF. MORFO	MODIFICADORES	TOTAL
Academicismo: Astronomía	COG	40			40
Academicismo: Ingeniería	COG	35			35
Armas Cinéticas	COO	50	5		55
Armas de Energía	COO	45	5		50
Arte: Escritura	INT	30			30
Caída Libre	REF	60		10	70
Combate Sin Armas	SOM	60	10		70
Chapuzas	INT	45			45
Demoliciones	COG	35			35
Disfraz	INT	35			35
Escalada	SOM	40	10		50
Espadas	SOM	40	10		50
Evasión	REF	50		10	60
Freerunning	SOM	40	10	20	70
Hardware: Aeroespacial	COG	50			50
Hardware: Robótica	COG	50			50
Idioma: Árabe Nativo	INT	85			85
Idioma: Español	INT	30			30
Idioma: Inglés	INT	35			35
Infiltración	COO	25	5		30
Interés: Grupos Aislados	COG	60			60
Interés: Hábitats Sistema Exterior	COG	50			50
Interés: Infraestructura de Hábitats	COG	50			50
Interés: Mercado Negro Escoria	COG	45			45
Interés: Tradiciones Musulmanes Esotéricas	COG	40			40
Interfaz	COG	25			25
Investigación y Desarrollo	COG	35			35
Kinésica	AST	45			45
Medicina: Primeros Auxilios	COG	45			45
Navegación	INT	55			55
Percepción	INT	50		20	70
Persuasión	AST	30			30
Pilotaje: Nave Espacial	REF	50		10	60
Profesión: Procedimientos de Seguridad	COG	60			60
Protocolo	AST	30			30

Trasfondo: Colono Espacial
Original
Facción: Aislado
Sexo: Robot
Identidad Sexual: Masculino

Reputación

@-Rep: 40
C-Rep: 40
I-Rep: 20

Morfo Aracnoide

Los morfos robóticos Aracnoides miden 1 metro de longitud, están segmentados en dos secciones, con una cabeza de menor tamaño con forma similar a la de una araña o termita. Cuentan con cuatro pares de brazos/patas retráctiles de 1,5 metros de longitud, capaces de girar alrededor del eje del cuerpo, con sistemas hidráulicos integrados para impulsar al robot con pequeños saltos. Las garras manipuladoras de cada brazo/pata



pueden intercambiarse por mini ruedas para proporcionar una capacidad de movimiento rápido patinando. Un par de brazos manipuladores más pequeños cerca de la cabeza permiten la manipulación y el uso de herramientas más delicado.

Equipo

Armadura: Armadura Aracnoide (8/8).

Arma Principal: Subfusil Cinético (DU/SA/FR, PA -2, VD 2d10 +3, Munición 20) con 100 proyectiles de munición normal.

Arma Secundaria: Rifle de Plasma (DU, PA -8, VD 3d10 +10, Munición 10).

Créditos Iniciales: 4.000 (menos cualquier cantidad gastada en las Escenas 1 y 2).

Implantes: Clavijas de Acceso, Biomodificaciones Básicas, Implantes Básicos de Malla, Pila Cortical, Cerebro Cibernético, Potenciación Mnemotécnica, Vista Potenciada (+20 a tiradas de Percepción Visual), Extremidades Adicionales (6 Brazos/Patas), Lidar, Extremidades Neumáticas (puede saltar hasta 2 metros en vertical, +20 a las tiradas de Freerunning, +1d10 VD al usarse en Combate Sin Armas), Radar, Andador, Ruedas, Empuje Vectorial, Filtro de Dolor (ignora los modificadores por Heridas, pero sufre un penalizador de -30 en todas las tiradas de Percepción basadas en el tacto, y ni siquiera se darán cuenta de que han resultado heridos a menos que superen una tirada de Percepción), Potenciador de Reflejos (+10 REF, +1 VEL).

Equipo: Nanovendaje (cura 1 Herida y 1d10 DUR en 1 hora).

Ahmir fue uno de los millones de personas que consiguieron un trabajo en condiciones de práctica servidumbre en el espacio antes de la Caída para escapar a una abrumadora pobreza en la Tierra. Ahora lleva casi dos décadas empleado en diversos trabajos manuales por todo el sistema. Recientemente, ha estado trabajando como guardaespaldas y como seguridad naval para comerciantes y otros viajeros desde y hacia los confines del sistema solar. Se vio involucrado con Firewall hace algunos años cuando un asociado alquiló sus servicios como matón en una misión con fondos de Firewall para erradicar un asentamiento de una facción Exhumana en el Cinturón de Kuiper. Ahmir se encuentra a bordo de la gabarra en busca de trabajo.

Consejos de Interpretación: Ahmir es normalmente callado y va a lo suyo, al haber pasado mucho tiempo en viajes de larga duración y en el aislamiento del espacio profundo. Sin embargo, se muestra honestamente amistoso y sociable con otras personas, saludando a cualquier nuevo amigo con una amplia sonrisa y siendo extremadamente amable incluso con completos extraños. Ahmir es un tanto ascético, y su morfo actual es de sexo neutro, ya que considera las ansias sexuales como una distracción.

“Busca cobertura, esto va a calentar la situación.”

++FIN++

SUMARIO DE REGLAS DE JUEGO

EFFECTUAR TIRADAS

- Tira un d100 (dos dados de 10 caras, se leen como un porcentaje).
- El Número Objetivo viene determinado por la habilidad apropiada (ocasionalmente vendrá definido por una aptitud o por la suma de dos aptitudes).
- La dificultad se representa con modificadores.
- Un resultado de 00 siempre es un éxito.
- Un resultado de 99 siempre es un fracaso.
- Una tirada en la que se obtenga un resultado de dobles (00, 11, 22, 33, etc.) será un éxito o un fracaso crítico.

TIRADAS DE ÉXITO

- Para superar la tirada, tira un d100 y saca un resultado igual o inferior a la habilidad +/- modificadores.

TIRADAS OPUESTAS

- Cada personaje tira un d100 contra su habilidad +/- modificadores.
- El personaje que supere la tirada obteniendo un resultado más elevado en la misma vence. Si ambos personajes fracasan, o ambos tienen éxito pero empatan, se producirá un empate.

BASADO

- Si un personaje carece de la habilidad adecuada para una tirada, el personaje podrá utilizar la aptitud vinculada con la habilidad ("basarse").

MODIFICADORES

- Los modificadores siempre afectan al Número Objetivo (habilidad), no a la tirada.
- Los modificadores (positivos [bonificadores] y negativos [penalizadores]) tienen 3 niveles de severidad:
 - Menor (+/- 10)
 - Moderado (+/- 20)
 - Importante (+/- 30)
- El máximo modificador posible que se puede aplicar a una tirada será de +/- 60.

TRABAJO EN EQUIPO

- Se escogerá a un personaje como actor principal, y será ese personaje el que efectúe la tirada.
- Cada personaje asistente adicional otorga un bonificador de +10 (máximo de +60).

TOMARSE SU TIEMPO

- Un personaje puede dedicar tiempo adicional a completar una acción.
- En acciones Complejas, cada minuto añadido otorgará un bonificador de +10 a la tirada.
- En acciones de Tarea, cada 50% adicional del margen de tiempo original otorga un bonificador de +10 a la tirada.

APTITUDES

- Los valores de aptitudes varían entre 1 y 30 para humanos sin modificar.
- Las aptitudes son: Capacidad

DIFICULTAD DE TIRADAS	
NIVEL DIFICULTAD	MODIFICADOR
Sin Esfuerzo	+30
Simple	+20
Fácil	+10
Normal	+0
Difícil	-10
Desafiante	-20
Muy Difícil	-30

MODIF. SEVERIDAD	
SEVERIDAD	MODIFICADOR
Menor	+/- 10
Moderada	+/- 20
Importante	+/- 30

EXPERIENCIAS ESTRESANTES	
Situación	Valor de Estrés
Fracaso espectacular en pos de un objetivo motivacional	1d10/2 (redond. abajo)
Indefensión	1d10/2 (redond. abajo)
Traición por parte de un amigo de confianza	1d10/2 (redond. abajo)
Aislamiento de larga duración	1d10/2 (redond. abajo)
Violencia extrema (verla)	1d10/2 (redond. abajo)
Violencia extrema (cometerla)	1d10
Consciencia de una muerte inminente	1d10
Experimentar la muerte de una persona a través de RX	1d10
Pérdida de un ser querido	1d10/2 (redond. abajo)
Ver morir a un ser querido	1d10+2
Ser responsable de la muerte de un ser querido	1d10+5
Encontrarse un asesinato grotesco	1d10
Tortura (verla)	1d10+2
Tortura (sufrimiento moderado)	2d10+3
Tortura (sufrimiento severo)	3d10+5
Encontrarse alienígenas (no inteligentes)	1d10/2 (redond. abajo)
Encontrarse alienígenas (inteligentes)	1d10
Encontrarse alienígenas hostiles	1d10+3
Encontrar tecnología extremadamente avanzada	1d10/2 (redond. abajo)
Encontrarse tecnología modificada por virus Exurgente	1d10/2 (redond. abajo)
Encontrarse con transhumanos modificados por virus Exurgente	1d10
Encontrarse con formas de vida Exurgentes	Varía, consulta página ++366++
Ser testigo de trucos de PSI-Epsilon	1d10+2

Cognitiva, Coordinación, Intuición, Reflejos, Astucia, Capacidad Somática y Voluntad.

HABILIDADES APRENDIDAS

- El valor de las habilidades varía entre 1 y 99 (media 50).
- Los morfos, el equipo, drogas, etc., pueden proporcionar bonificadores o penalizadores a habilidades individuales.

ESPECIALIZACIONES

- Las especializaciones añaden un bonificador de +10 al utilizar una habilidad para esa área de conocimiento.
- Cada habilidad sólo puede tener una única especialización.

TURNOS DE ACCIÓN

- Los Turnos de Acción tienen una duración de 3 segundos.
- El orden en el que pueden actuar los personajes viene definido por su Iniciativa.
- Las acciones Automáticas siempre están "activas".
- Un personaje puede hacer cualquier cantidad de acciones Rápidas durante un turno (mínimo de 3), limitado sólo por la decisión del DJ.
- Un personaje sólo puede hacer una cantidad de acciones Complejas en un turno igual a su atributo de Velocidad.