



ECLIPSE SALVAJE

Tu mente es software. Prográmala.

Tu cuerpo es una carcasa. Cámbialo.

La muerte es una enfermedad. Cúrala.

La extinción se aproxima. Combátela.



Una conversión de Eclipse Phase realizada por David Montilla y Alex Giercke



This game references the *Savage Worlds* game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Esta conversión Fan hace referencias a *Savage Worlds*, el sistema y el logotipo de Pinnacle son propiedad de © 2011 Great White Games, LLC; DDA Pinnacle Entertainment Group.

También hacemos referencia a *Eclipse Phase* que pertenece a y Posthuman Studios y está bajo una licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.



Esto significa que eres libre de copiar, compartir y mezclar el texto y las ilustraciones incluidas, con ciertas condiciones:

- 1) Hazlo sólo de forma no comercial;
- 2) atribuye esto a Posthuman Studios;
- 3) licencia cualquier obra derivada con la misma licencia.

Para detalles específicos, créditos adecuados y actualizaciones o cambios a esta licencia, por favor consulta: <http://eclipsephase.com/cclicense>

CRÉDITOS:

Esta conversión FAN de *Eclipse Phase* al sistema *Savage Worlds* es obra de David Montilla y Alex Giercke. Ante todo agradecerte que hayas descargado esta guía de *Eclipse Salvaje*, y quisieramos tener una muestra de agradecimiento personal a las versiones realizadas por Chris Guiney , Jeroen Leliveld y Scott Marchand Davis, que junto a nuestra propia batidora pulp, la ayuda de la comunidad de [Google+ de SW](#) así como la de [Eclipse Phase](#) y de otros manuales como *Interface Zero*, *Slipstream*, *Nova Praxis*, *Hell on Earth*, ... , nos ha llevado a realizar esta versión fan de *Eclipse Phase*.

Eclipse Salvaje v.1.0 22/05/17.

Si quieres hacernos llegar cualquier sugerencia o cambio, puedes contactar con nosotros en nuestro correo: d.montver@gmail.com

Índice

1	ECLIPSE SALVAJE	3
2	Empezando	3
3	Generación de Personajes	3
3.1	Elegir raza	3
3.2	Trasfondo.....	4
3.3	ESCOGE UNA FACCIÓN	6
4	RASGOS	9
5	HABILIDADES	9
6	VALORES DERIVADOS	10
7	Morfos	15
8	Dinero inicial y equipo	19
9	Reputación y redes sociales.....	21
10	El reenfundado	22
11	Bifurcaciones y fusionados	22
12	Hackear la Malla	22
13	PSI.....	23

1 ECLIPSE SALVAJE

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

2 Empezando

¡Bienvenido a Eclipse Salvaje, una adaptación fan de Eclipse Phase! Consideramos que es un juego pero para nosotros peca de complejidad en el tema reglas. Llámanos vagos, comodones o simplemente que nos encanta la simplicidad, de ahí que nos hayamos dispuesto a llevar a cabo la conversión a Savage Worlds.

Como cualquier otra buena conversión, la clave aquí está en asegurarse que tienes el material original de Posthuman Studios y de Pinnacle Entertainment, así como de sus traducciones en castellano de [Edge](#) y [Ht Publishers](#). El objetivo de esta conversión es llevar a las manos de la gente el juego en su sistema favorito, no el de hallar la forma de obtener el juego de forma gratuita. Dicho todo esto, no pierdas el tiempo y échale el guante a Eclipse Phase y Savage Worlds, y toda la amplia gama de suplementos que referenciaremos, están disponibles en los enlaces a las páginas de referencia del juego:

<http://www.eclipsephase.com>
<http://www.peginc.com>
<http://htpublishers.es/>
<http://www.edgeent.com>

Así que por favor compra por lo menos una copia física de uno de los libros, ya que mantiene que puedas seguir viendo publicado material nuevo y gracias a ello, ellos consiguen mantenernos a los frikis fuera de las calles. Coge tus manuales básicos y esta pequeña guía y estarás de camino a experimentar rápida y salvajemente al estilo de SW¹ la singularidad en la que se ha convertido el universo transhumano tras la caída en EP².

La regla de oro de los juegos de rol sigue aplicándose aquí: ¡Diviértete!, si falta algo en este documento siéntete libre de añadirlo y usarlo en tu propio interés; seguro que no herirás nuestros sentimientos.

3 Generación de Personajes

Crear un personaje en EP es un proceso complejo pero en SW enfatiza la creación rápida de personajes llevando al grupo a sumergirse rápidamente en la historia, estableciendo menos reglas sobre el papel sobre como tus jugadores deben rolear a sus personajes escogidos. En esta conversión nos centraremos más en convertir las partes relacionadas con las estadísticas de EP a SW más que a la inversa, por lo tanto la mayor parte de lo que necesitas será descrito aquí, con referencias al manual de SW y a la Guía de Ciencia ficción de SW.

3.1 Elegir raza

En EP la tecnología moderna ha hecho posible cargar, almacenar y reenfundar tú propio cerebro (el EGO) en cuerpos llamados morfos. Todos los EGOS son considerados humanos, con lo que la elección de raza que se haría en SW desaparece.

¹ SW (Savage Worlds)

² EP (Eclipse Phase)

Por otra parte SW no está preparado para las distinciones específicas de los morfos. Así que en esta adaptación tienes que tener en cuenta que estás creando tu propio EGO y a la vez el morfo que tendrás de inicio y que añadirá ciertos bonus que en otros juegos verías como poderes, encantamientos.

Según las reglas del básico de Savage World deberías tener una ventaja gratuita si eliges un humano, en este caso hemos optado por eliminarlo debido a que el background del personaje (facciones/trasfondo) así como el morfo aportan suficientes ventajas ya. Como verás al finalizar el personaje, no se tratan de personajes al uso de SW, y observarás que tienen algunos avances.

3.2 Trasfondo

En la época de EP, como has llegado a ser quien eres es casi tan importante como en quien te quieres convertir. Dejando a un lado como afecta a los puntos argumentales, ayuda a tu personaje a tener un sentido del pasado, especialmente cuando algunos de estos personajes tienen posiblemente varios cientos de años de edad mentalmente hablando. Tener un cerebro de 200 años de edad y empezar como un trabajador de vacío de nivel uno es duro, pero como veras es una realidad en este universo. Por favor selecciona uno de los trasfondos de la siguiente lista y a continuación anota las ventajas en tu ficha.

Aislado

Te criaste como parte de un grupo autoexiliado a las regiones del sistema solar. Tanto si te criaste como parte de un grupo religioso, secta o experimento social o célula anti tecnológica, o en un grupo que simplemente quería mantenerse aislado, pasaste la mayor parte de tus años formativos (si no todos) aislado de otras facciones.

Ventajas: D6 en dos habilidades a tu elección

Desventajas: - 1D a la Reputación inicial

Morfos Típicos: Todos

Animal Evolucionado

Ni siquiera eres humano. Naciste como un animal evolucionado: Chimpancé, gorila, orangután, cotorra, cuervo, corneja o pulpo.

Ventajas: D4 Evasión, D4 percepción, D6 a dos habilidades a tu elección.

Desventajas: Debes elegir un animal evolucionado como tú morfo inicial.

Morfos Típicos: Neo aves, neo Homínidos, octomorfos.

Colono Espacial Original

Tú o tus padres fuisteis parte de la primeras “generaciones” de colonos y trabajadores enviados desde la Tierra para reclamar el espacio, de forma que estás familiarizado con

los espacios restringidos del vuelo espacial y con la vida a bordo de las estaciones y hábitats más antiguos. Al ser un “g-cero-uno” (gravedad cero, primera generación), nunca formaste parte de la élite. Las personas como tú normalmente tienen algún tipo de entrenamiento técnico especializado como trabajadores del vacío o técnicos de hábitat.

Ventajas: D4 habilidad de pilotaje: Nave espacial o caída libre (**parkour**), D4 a una habilidad Técnica, de conocimientos académicos: [Campo] o de profesión [Campo] a tu elección, D6 a habilidades de redes [Campo] a tu elección.

Desventajas: Ninguna.

Morfos Típicos: Todos. El uso de morfos exóticos es común.

Colono Lunar

Pasaste tu niñez en una de las claustrofóbicas ciudades cúpula o estaciones subterráneas de la Luna, el satélite de la Tierra, desde donde tuviste un asiento de primera fila para la caída de la Tierra

Ventajas: D4 habilidad de Pilotar: Vehículos de superficie, D4 a una habilidad Técnica, de conocimientos académicos: [Campo] o de profesión [Campo] a tu elección, D6 a habilidades de redes: Hipercorporaciones.

Desventajas: Ninguna.

Morfos Típicos: Planos, Esquejados.

Evacuado de la Caída

Naciste y te criaste en la Tierra y escapaste durante los horrores de la Caída, dejando atrás tu antigua vida (y posiblemente a tus amigos, familia y seres queridos). Fuiste lo bastante afortunado como para sobrevivir con tu cuerpo intacto y sigues ganándote la vida por tu cuenta en el sistema solar.

Ventajas: D4 habilidad de Pilotar: Vehículos de superficie, D4 a habilidades de redes: [Campo] a tu elección, +1 beni.

Desventajas: Comienza sólo con 250 créditos iniciales.

Morfos Típicos: Planos, Esquejados.

Hiperélite

Te has criado entre privilegios, como parte de la inmortal clase social superior que gobierna muchos de los hábitats de la zona interior del sistema y de las hipercorporaciones. Has disfrutado de un nivel de riqueza e influencia con el que la mayoría de la gente solo puede soñar.

Ventajas: D4 a Etiqueta, +10.000 créditos iniciales, D6 a Redes (Hipercorporaciones).

Desventajas: No se puede comenzar con un morfo plano o esquejado, ni con una vaina, animal evolucionado o morfo sintético.

Morfos típicos: Exaltados, sílfides.

Infovida

Comenzaste tu existencia como una conciencia digital, una inteligencia artificial general (IAG). Tu existencia misma es ilegal en algunos hábitats (un legado de aquellos que culpan de la Caída a las IAs descontroladas). A diferencia de las IAs semillas responsables de la Caída, tu capacidad de auto mejora es limitada, aunque sí tienes plena autonomía.

Ventajas: D8 a habilidad Informática.

Desventajas: Rasgo Inexperto en el mundo real, Rasgo estigma social (IAG) -2 a CARISMA.

Morfos comunes: Infomorfos, morfos sintéticos.

Marciano

Te criaste en una de las estaciones en Marte o sobre él, que es ahora el planeta más poblado del sistema. Tu ciudad natal puede haber sobrevivido o no a la Caída.

Ventajas: D4 a la habilidad Piloto: Vehículo de superficie, D4 a una habilidad Técnica, de Conocimiento académico: [Campo], o Profesión: [Campo] a tu elección, D6 a habilidad Redes: [Hipercorporaciones].

Desventajas: Ninguno

Morfos comunes: Planos, esquejados y oxidados.

Nacido escoria

Creciste en el estilo de vida nómada y caótica común a las gabarras escoria.

Ventajas: D4 a la habilidad Persuadir, D4 a la habilidad Sigilo, D6 a habilidad Redes: [autonomistas]

Desventajas: Ninguno

Morfos comunes: todos, especialmente los rebotadores.

Perdido

Eres el legado de una de las debacles más infames desde la Caída. Como miembro de la "generación perdida", te sometieron a una infancia acelerada, y conseguiste sobrevivir donde otros de tu especie murieron, se volvieron locos, o fueron perseguidos. Tu trasfondo es un estigma social, pero proporciona ciertas ventajas y cargas.

Ventajas: D6 a dos habilidades de Conocimiento a tu elección, rasgo Psi

Desventajas: rasgo Trastorno Mental (elegir dos - esto incluye el del rasgo Psi), Rasgo Estigma social (Perdido) -2 a CARISMA, debe comenzar con un morfo Futura.

Morfos comunes: Futura.

Reinstanciado

Naciste y te criaste en la Tierra, pero no sobreviviste a la caída. Todo lo que sabes es que tu cuerpo murió allí, pero tu copia de seguridad se transmitió fuera del planeta, y fuiste uno de los pocos afortunados que fueron reinstalados en un nuevo morfo. Es posible que hayas pasado años inertes en almacenamiento, en un entorno simulado, o como un esclavo infomorfo.

Ventajas: D4 a la habilidad Pilotar: Vehículo de superficie, D4 a habilidad Redes: [Campo] a tu elección. +2 Benis

Desventajas: Rasgo Memoria editada, crédito inicial 0

Morfos comunes: cajas, sintes, infomorfos.

Vagabundo

Te criaste en movimiento por todo el sistema solar. Podría ser entre comerciantes, piratas, pastores de asteroides, recuperadores o

3.3 ESCOGE UNA FACCIÓN

Ahora que ya tienes un trasfondo para tu personaje, debes de elegir una facción principal. Esta representa el grupo al que perteneces o donde vives habitualmente. Elige uno de la lista siguiente y anota las habilidades, limitaciones y otros detalles para completar tu personaje.

Alta sociedad

Eres un miembro del famoseo de la zona interior del sistema, de los círculos sociales mediáticos que establecen tendencias, difunden memes y crean o rompen reputaciones con cuchicheos, insinuaciones y tratos a puerta cerrada. Eres simultáneamente un icono y un seguidor devoto. La cultura no es sólo tu vida, es tu arma favorita.

Ventajas: D4 a la habilidad de Persuadir, D4 a la habilidad de Etiqueta, D6 a la habilidad de Redes: Medios de comunicación.

Desventajas: No puede comenzar con morfos planos, animales evolucionados, vainas o sintéticos.

Morfos comunes: Exaltados, olímpicos, Sílfides.

Anarquista

Te opones a la jerarquía, prefiriendo formas horizontales de organización social y la toma de decisiones por democracia directa. Crees que el poder siempre corrompe y que todo el mundo debería tener voz en las decisiones que afectan sus vidas. De acuerdo con las políticas restrictivas y retrógradas del Sistema Interior y la Junta, esto significa que eres un matón irresponsable en el mejor de los casos; y en un terrorista, en el peor. En tu opinión, es gracioso viniendo de los gobiernos que mantienen a raya a sus poblaciones mediante la opresión económica y las amenazas de violencia.

simplemente trabajadores itinerantes. Estás acostumbrado a vagar por el espacio entre hábitats y las estaciones.

Ventajas: D4 a un idioma, D4 a la habilidad Pilotar [Nave espacial], D4 a habilidad Redes: [Campo] a tu elección.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: todos, especialmente rebotadores e hibernoides.

Ventajas: D4 a una habilidad a tu elección, D8 a la habilidad Redes: autonomistas

Desventajas: Ninguno.

Morfos comunes: Todos.

Argonauta

Formas parte de un movimiento científico tecnoprogresista que tiene como objetivo solventar las injusticias y desigualdades de la transhumanidad mediante el desarrollo tecnológico. Estás a favor del acceso universal a la tecnología y a la asistencia sanitaria, de los modelos de producción de código abierto, de la libertad morfológica y de la democratización. Tratas de evitar los faccionalismos y las políticas divisivas, al considerar que los sectarismos de la transhumanidad son un obstáculo para su supervivencia.

Ventajas: D4 a dos habilidades Técnicas, de Conocimiento académico [Campo] o de Profesión: [Campo] a tu elección, D6 a la habilidad Redes: Científicos.

Desventajas: Ninguno.

Morfos comunes: Todos.

Barsoomiano

Tu hogar son las zonas interiores y salvajes marcianas. Eres un paleta marciano de clase baja rural, cuyos intereses a menudo entran en conflicto con las políticas de las Hipercorporaciones y la Liga de Tharsis.

Ventajas: D4 a la habilidad Parkour, D4 a una habilidad a tu elección, D6 a la habilidad Redes: Científicos.

Desventajas: Ninguno.

Morfos comunes: Cajas, planos, oxidados, esquejados, sintes.

Criminal

Estás relacionado en el submundo del crimen. Puede que trabajes para una de las principales facciones criminales del sistema solar (las tríadas, el Cártel Nocturno, la Banda ID, Nueve Vidas, Pax Familae) o uno de los pequeños grupos locales con intereses en un hábitat específico. Puede que seas miembro desde que naciste, un recluta reciente, o simplemente un trabajador independiente en busca de trabajo.

Ventajas: D4 a la habilidad de Intimidar, D8 a la habilidad Redes: Criminales.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Todos.

Definitivo (Ultimate)

Tu facción se ve como el futuro de la transhumanidad y considera al resto de ella débil y hedonista. La transhumanidad está lista para dar el siguiente paso evolutivo y es hora de que los transhumanos sean rediseñados para lograr lo mejor de sus capacidades.

Ventajas: D4 a dos habilidades a su elección, D6 a una habilidad de Redes: [Campo] a tu elección.

Desventajas: No puede comenzar con morfos planos, esquejados, animal evolucionado o vaina.

Morfos comunes: Exaltados, rehechos.

Escoria

Éste es el futuro que todos habían estado esperando y lo vas a disfrutar al máximo. Ha ocurrido un cambio de paradigma, y mientras los demás se están poniendo al día, tu facción se abraza y se deleita con él. No más escasez, no más muerte, no más límites en lo que puedes ser. La escoria se ha sumergido en una nueva forma de vida, cambiándose a sí mismos como mejor les parezca, probando nuevas experiencias y expandiendo los límites hasta donde puedan... Y que se jodan los que no puedan lidiar con eso.

Ventajas: D4 a Caída libre (Parkour), D4 a una habilidad a su elección, D6 a la habilidad Redes: Autonomistas.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Todos.

Extrópico

Eres un anarquista partidario del libre mercado y de la propiedad privada. Te opones al gobierno y prefieres un sistema donde la seguridad y los asuntos legales sean manejados por los competidores privados. Ya seas un anarco-capitalista o un mutualista (una diferencia que sólo otros extropianos pueden entender), ocupas un punto intermedio entre las hipercorporaciones y los autonomistas, tratando con ambos pero sin que ninguno confíe en ti. .

Ventajas: D4 a la habilidad Persuadir, D6 a la habilidad de Redes: Autonomistas, D4 a la habilidad de Redes: Hipercorporaciones.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Todos.

Hipercorporativo

Provienes de un hábitat controlado por las hipercorporaciones. Podrías ser un emprendedor hipercapitalista, un famoso hedonista o un humilde trabajador de vacío, pero aceptas que ciertas libertades individuales deben ser sacrificadas en aras de la seguridad y libertad general.

Ventajas: D4 a la habilidad Etiqueta, D6 a la habilidad de Redes: Hipercorporaciones, D4 a la habilidad Red [Campo] a tu elección.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Exaltados, olímpicos, esquejados, sílfides.

Joviano

Tu facción se caracteriza por su régimen autoritario, sus ideologías bioconservadoras y sus tendencias militaristas. De dónde vienes, la tecnología no se deja en manos de cualquiera ya que los seres humanos necesitan ser protegidos de sí mismos. Para asegurar su supervivencia, la humanidad debe ser capaz de defenderse, y deben ponerse trabas al crecimiento incontrolado.

Ventajas: D4 a Disparar, D6 a Pelea, D6 a la habilidad de Redes: Hipercorporaciones.

Desventajas: Debe comenzar con un morfo plano o esquejado, no puede comenzar con nanoware o nanotecnología avanzada.
Morfos comunes: Planos y esquejados.

Lunar

Vienes de la Luna, la primera colonia fuera de la Tierra. Ahora superpoblada y en declive, la Luna es uno de los pocos lugares donde la gente todavía se aferra a las identidades étnicas y nacionales de la Vieja-Tierra. Tu hogar tiene visión directa de la Tierra, un recordatorio constante que anima a muchos "lunáticos" a convertirse en reclamadores, deplorando el interdicto hipercorporativo y argumentando que tienes el derecho a regresar a la Tierra, terraformarla y convertirla de nuevo en un hogar.

Ventajas: D4 a un Idioma de tu elección, D6 a Redes: Hipercorporaciones, D4 a la habilidad de Redes: Ecologistas.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Cajas, exaltados, planos, esquejados, sintes.

Marginado

Tú o tu facción sois reacios a tratar con el resto de la transhumanidad y con los diversos acontecimientos que suceden en el resto del sistema. Es posible que tu grupo en particular busque el aislamiento auto impuesto para perseguir sus propios intereses, o que hayan sido exiliados por sus creencias impopulares. También puede que simplemente seas un solitario que prefiere el gran vacío del espacio que socializar con los demás, o podrías ser un miembro de una secta religiosa, un primitivista, un utópico, o estar completamente desinteresado por la transhumanidad.

Ventajas: D4 Pilotar (nave espacial), D4 a una habilidad de tu elección, D6 a una habilidad de Red a tu elección.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Todos.

Mercurial

Tu facción no tiene interés en sojuzgar su verdadera naturaleza para llegar a ser más "humana". Tal vez seas un IAG que no entrelaza su destino necesariamente con el de la transhumanidad, o un animal evolucionado que busca preservar y promover la vida no humana (o al menos la de su propia especie). Incluso podrías ser un infomorfo o un posthumano que se ha desviado tanto de los intereses y valores transhumanos que considera que está forjando un nuevo camino.

Ventajas: D4 a dos habilidades a tu elección, D6 a una habilidad de Redes a tu elección.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Infomorfos, sintes, animales evolucionados.

Titanés

Usted es un participante en la ciberdemocracia socialista de la Mancomunidad de Titán. A diferencia de otros proyectos autonomistas, los esfuerzos conjuntos de los titaneses han promovido impresionantes proyectos de infraestructura aprobados por la Pluralidad titanesa y creados por microcorporaciones estatales.

Ventajas: D4 a dos habilidades Técnicas o de Conocimiento académico a tu elección, D6 a Redes: Autonomistas.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Todos.

Venusiano

Eres un partidario de la confederación de aeroestatos venusianos de la Estrella del Alba, resentido por la creciente influencia del Consorcio Planetario y de otras potencias conservadoras de la zona interior. Consideras el ascenso de tu facción como una oportunidad para reformar las políticas de la vieja guardia de zona interior interna del sistema.

Ventajas: D4 a Pilotar (naves), D4 a una habilidad a su elección, D6 a la habilidad Redes: Hipercorporaciones.

Desventajas: Ninguna.

Morfos comunes: Cajas, exaltados, mentons, esquejados, sílfides, sintes.

4 RASGOS

En Savage los personajes comienzan el juego con un d4 en cada atributo (Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza y Vigor) y disponen de cinco puntos con los que mejorarlos. Pero en Eclipse Phase es bastante diferente dado el binomio entre ego y morfo, así como los modificadores que el morfo otorga al personaje. Es por ello que al escoger los rasgos se tienen que tener en cuenta los puntos siguientes:

1. Las limitaciones o ventajas del morfo escogido.
2. La Aptitud Máxima de cada morfo (un valor que nos indica el valor máximo que un morfo puede tener en sus atributos).
3. Los atributos de Agilidad, Fuerza y Vigor pasan a ser atributos mentales y físicos, por ello no se podrán incrementar por encima de D10 de manera inicial. Este cambio es una consecuencia de los cambios de morfo.

5 HABILIDADES

Las habilidades funcionan como en el básico de Savage Worlds, tienes 15 para gastar tal y como indican en él, siempre teniendo en cuenta las limitaciones de tu facción y trasfondo. Además de los puntos siguientes:

1. Aumentar un nivel de dado una habilidad cuesta un punto (y no debe de superar el atributo relacionado).
2. Mejorar un nivel de dado de habilidad por encima del atributo cuesta dos puntos.
3. El Valor máximo de las habilidades es D12.
4. Estas habilidades se basan en el atributo del EGO, sin tener en cuenta los modificadores que otorga el morfo a la hora de calcular los costes de la misma.

Hemos realizado una conversión del manual de Eclipse Phase adaptada a Savage Worlds. En el cuadro siguiente verás a la izquierda y en negrita las habilidades para esta ambientación; a la derecha tienes las equivalencias dentro de Savage Worlds.

En EP los medios tecnológicos son muy importantes. Por ello, hemos añadido especializaciones a la habilidad de informática, haciéndolo más acorde a la realidad de la ambientación. Si crees que son necesarias más especializaciones en ese campo, te invitamos a que las crees y nos lo hagas saber. Asimismo hemos hecho converger a tres habilidades como nadar, parkour y caída libre en parkour dada su similitud.

<i>HABILIDADES</i>	
<i>ECLIPSE PHASE</i>	<i>SAVAGE WORLDS</i>
Arma exótica	Disparar
Armas arrojadizas	Disparar
Armas buscadoras	Disparar
Armas cinéticas	Disparar
Armas de energía	Disparar
Armas de rociada	Disparar
Armas cuerpo a cuerpo	Pelear
Arma cc exótica	Pelear
Armas de filo	Pelear
Artillería	Disparar
Arte	INTELIGENCIA
Asalto Psíquico	Trasfondo arcano o ESPÍRITU
Buscar Información	Callejear
Buscar	Buscar
Caída libre	Parkour

Conocimientos académicos	Conocimiento (saber)
Control	Trasfondo arcano
Demoliciones	Conocimiento (demoliciones)
Disfraz	Persuadir
Engañar	Persuadir
Escalada	Tregar
Escamotear	Sigilo
Etiqueta	Conocimiento (Etiqueta)
Evasión	AGILIDAD
Garrotes	Pelear
Hardware	Informática
Idioma	Conocimiento (idioma)
Infiltración	Sigilo
Infosec (hackear)	Informática (Hackear)
Interés	Conocimiento
Interfaz	Informática
Medicina	Conocimiento (medicina)
Investigación	Investigar
Natación	Parkour
Parkour	Parkour
Percepción	Notar
Persuasión	Persuadir
Pilotaje	Conducir (terrestre) o Pilotar (vehículo aéreo)
Profesión	Profesión
Programación	Informática (programar)
Psicocirugía	Conocimiento (Psicocirugía)
Quinésica	Notar
Redes	Redes (a elegir)
Sentir	Trasfondo
Suplantar	Persuadir
Trato con animales	ASTUCIA (CAR)
Vuelo	Ventaja o habilidad de morfo

6 VALORES DERIVADOS

Al igual que las reglas básicas de Eclipse Phase deberemos mantener por separado los datos del morfo y del ego, dado que es posible que cambies de morfo y en consecuencia estos valores se modifiquen.

CARISMA

Empieza a cero, a no ser que alguna a no ser que poseas alguna ventaja o desventaja que lo modifique, o se vea afectado por el morfo o trasfondo que hayas elegido.

PASO

Empiezas con un 6 pasos por ronda y pueden moverse 1d6 pasos adicionales corriendo, eso sí debes tener en cuenta las variaciones de tu morfo.

PARADA

La parada es igual a dos más la mitad del dado de habilidad de Pelear del personaje, debes tener en cuenta las variaciones por morfo u otros modificadores.

DUREZA

Es igual a dos más la mitad del dado de VIGOR, aunque en muchos casos es aumentado por el morfo elegido. Esta regla es de las más controvertidas de una conversión a Savage pero decidimos dejarla porque nos parece lógico que se vea modificada por el morfo, con el riesgo de enlentecer el combate con el sistema de SW. Eres libre de modificarlo si crees que no se ajusta a la filosofía de Savage.

NERVIO O BENIS

El nervio es el equivalente a los benis de Savage, haz uso de estos como marca el juego de SW.

SALUD MENTAL

La integridad mental en un mundo donde el cuerpo es desechable es quizás más importante que la salud física. De ahí la importancia de la psicocirugía. Es por ello que el nivel de Salud mental rige tu lucidez y para ello debes evitar la llegada a cero de este valor ya que supondría la pérdida de la cordura. El valor no se incrementa debido a la subida del valor de espíritu con el tiempo, siempre tendrás el valor inicial.

Salud mental= ½ ESPIRITU+2

Fallar una tirada de miedo, implica hacer un chequeo de VIGOR, si se falla sufres un nivel de fatiga. Si pifias pierdes un nivel de salud mental y la víctima deba tirar en la Tabla de Miedo (SW pág.124).

Fallar una tirada de miedo, en el caso que sea un Terror, significa perder un punto de Salud mental, dos en el caso de una pifia. Además también deberás de tirar en la Tabla de Miedo. La diferencia respecto a las tiradas en SW es que en el resultado de 13-16 de Fobia menor y 17-18 Fobia mayor serán reemplazados por los desequilibrios y trastornos respectivamente que encontrarás en la página 210 de EP.

En el caso de Desequilibrios tira un D20:

1. *Ansiedad (menor)*
2. *Ecolalia*
3. *Indecisión*
4. *Logorrea*
5. *Náuseas*
6. *Obsesión*
7. *Vértigo*
8. *Cambios de humor*
9. *Ecopraxia*
10. *Escalofríos*
11. *Mutismo*
12. *Pánico*
13. *Temblores*
14. *Alucinaciones*
15. *Frenesí*
16. *Fuga*
17. *Histeria*
18. *Incapacitación psicosomática*
19. *Irracionalidad*
20. *Parálisis*

Los desequilibrios tienen una duración de 1D10/2 horas o hasta que reciba asistencia psiquiátrica. Evidentemente deberán ser interpretados y el DJ podrá otorgar los modificadores negativos que crea oportunos. La repetición del mismo desequilibrio en reiteradas ocasiones puede ocasionar un trastorno, en el

caso del manual de EP indica que la acumulación de 4 traumas provoca un trastorno, aunque lo dejamos a vuestro libre albedrío. Los trastornos no hemos considerado que sea necesaria una tabla porque será más acorde elegir el trastorno en base al origen del miedo o de los desequilibrios reiterativos. No hay que olvidar que la salud mental se puede recuperar mediante psicocirugía.

La psicocirugía es el proceso de modificar digitalmente un ego transhumano, para eliminar consecuencias derivadas del estrés mental o para crear efectos concretos, como editar recuerdos, modificar comportamientos, o reescribir aspectos de personalidad. Esto se llevó a cabo cargando el ego, bifurcándolo varias veces, haciendo ajustes graduales y conservando las bifurcaciones que mejor responden al tratamiento. Es posible realizar una psicocirugía menos invasiva interactuando con el paciente en un mundo de espacio simulado (habitual para curar, torturar y estimular) o llevando a cabo alteraciones sutiles de la química cerebral del paciente consciente con nanobots médicos.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Esto no sería un juego Savage sin sus ventajas y desventajas, no obstante tienes una lista en el libro básico de SW, así como en sus suplementos como en la Guía de Género: Ciencia Ficción editada por [HT PUBLISHERS](#). Eso sí deberás tener en cuenta las siguientes restricciones que vienen dadas por la incompatibilidad con la ambientación futurista de Eclipse Phase:

Noble
Adepto
Ciencia extraña
Campeón
Mago
Leñador

En cambio hemos añadido otra serie de ventajas y desventajas propias de la ambientación de Eclipse Phase de las que carece el sistema SW. Hay que aclarar que durante la creación de personaje las desventajas elegidas iniciales no podrán ser de morfo, a excepción de las que vienen incluidas en los morfos iniciales, que no cuentan para el máximo de desventajas y que ya están calculadas en el morfo y por lo tanto no dan puntos adicionales.

Nuevas desventajas:

Crisis de identidad, Novato (ego/menor)

Problema de adaptación al nuevo morfo, no se adapta al nuevo aspecto y olvida su aspecto y quien es.

Blues de la inmortalidad, Novato (ego/mayor)

Aburrido de la vida eterna, desmotivado por tu longeva vida desde la Caída. Recibes un punto menos de experiencia y un beni menos al inicio de cada partida.

Rechazo de implantes, Novato (ego/mayor)

Tu ego no acepta bien los implantes, y no puedes hacer uso de ellos ya que son automáticamente rechazados.

Comportamiento modificado, Novato (ego/menor)

Tu personaje ha sido modificado mediante psicocirugía de control del comportamiento (ver EP página 231).

Sin pila cortical, Novato (morfo/mayor)

Game over, aquí no sirve el insert coin. No puedes ser reenfundado tras morir. Esta desventaja claramente orientada a los jovianos, pero no de manera exclusiva, tiene una condición y es que durante el juego para volver a tener pila cortical hay que gastar una ventaja en un avance para poder tener pila cortical.

Estigma social, Novato (morfo/menor)

Todas las tiradas de habilidad social tienen un carisma -2.

Valle inquietante, Novato (morfo/menor)

La apariencia sintética produce un efecto de rechazo y repulsión, los que te vean deberán hacer una tirada de Nausea (pág.124 SW) con un modificador de +1. No es aplicable a xenomorfos y a animales evolucionados o infovida.

Adicción, novato (ego/menor o mayor)

Eres adicto a alguna droga, estímulo (RX), actividad (uso de la malla),... Ampliar en página 148 de EP.

Alergia grave, novato (ego/mayor)

Tienes una alergia de carácter grave cuando entras en contacto con algún alérgeno (polvo, caspa, polen,...). Te produce urticaria, dificultades respiratorias (-3 a todas las acciones) y debes de realizar una tirada de VIGOR o sufres un choque anafiláctico (muriendo en 2D10 minutos sino recibes tratamiento).

Comportamiento modificado, novato/experimentado/heroico (página 149) (ego/menor o mayor)

El comportamiento del Pj ha sido modificado con psicocirugía para evitar según qué actos. Puede haber sido como castigo por un delito o autoimpuesto.

Daño neuronal, novato (ego/mayor)

Tienes algún tipo de daño neurológico que es imposible de curar. Ampliar en página 149 de EP.

Defecto genético, novato (morfo/menor)

Usas un morfo (solo para planos) en el que no se ha corregido los defectos genéticos como por ejemplo: enfermedad cardíaca, diabetes, fibrosis quística, hipertensión, hemofilia,...

Defectuoso, novato (morfo/menor)

Tu morfo sintético tiene un defecto imposible de arreglar. Una vez por sesión el DJ puede solicitar una tirada de VIGOR si falla sufres una herida por un fallo mecánico o avería del morfo.

Desequilibrio mórfico, novato (ego/menor)

El reenfundado es algo que no se te da bien, y tu adaptación es un suplicio, sufriendo un -2 a las tiradas de integración y alienación.

Inexperto en el mundo real, novato (ego/menor)

Tienes poca experiencia en el mundo físico debido a tu origen (reinstanciado o infovida) o a tu larga vida en mundos virtuales de RX. Por ello careces de empatía y de elementos de juicio sociales. Una vez por sesión el DJ puede confundirte de forma intencionada al describir una interacción social ya que no comprendes según qué situaciones.

Lista negra, novato (ego/menor)

En un determinado ámbito eres un indeseable, por ello en la red designada no podrás tener reputación positiva y no conseguirás ayuda o favores.

Marca negra, novato (ego/menor)

Hiciste algo que te marcó en el pasado, y una facción estuvo inmiscuida. Cuando interactúes con ella tendrás un -2 en las tiradas.

Parálisis de combate, novato (ego/mayor)

Tienes tendencia a bloquearte en las situaciones tensas de combate. Cuando te encuentres en dichos momentos debes hacer una tirada de ESPÍRITU, sino la pasas te quedarás bloqueado

Recuerdos editados, novato (ego/menor)

Perdiste tus recuerdos o alguien los borró, el caso es que algo oscuro se oculta y un PNJ lo sabe.

Trastorno mental, novato (ego/mayor)

Sufres un trastorno mental por algún trauma anterior. Elígelo en la página 211 de EP.

Vértigo de RV, novato (ego/menor)

Conectarse a la realidad virtual o RX te provoca vértigo y náuseas, así que tendrás un -3 a todas las acciones. Incluso un uso prolongado puede incapacitarte si fallas una tirada de ESPIRITU.

Nuevas ventajas:

Adaptabilidad, Novato , mínimo D6 VIGOR

Al personaje le es fácil reenfundarse en un morfo nuevo. Suma +2 en las tiradas de VIGOR para reenfundarse. (Ver la sección reenfundado más adelante)

Aptitud excepcional, novato, mínimo D10 ESPÍRITU

El personaje puede superar el umbral de Aptitud Máxima de cualquier morfo en que se reenfunde en un atributo.

Como en casa, novato

Eliges un tipo de morfo y al reenfundarse te sientes como en casa, evitando las tiradas de integración o alienación.

Flexible, novato (morfo)

Eres especialmente ágil y flexible, una habilidad que te permite contorsionarte y escurrirte por lugares estrechos

Memoria eidética, Novato, mínimo D8 ASTUCIA

Tiene la capacidad de recordar de forma perfecta, tan solo debes de haber prestado atención.

Psi (trasfondo arcano psi) novato/experimento/veterano (ampliar más información en el apartado de PSI).

Pila cortical, novato (morfo)

Cuando no tienes pila cortical la vida es muy dura y arriesgada, no hay segundas oportunidades...

7 Morfos

Una de las peculiaridades de Eclipse Phase es la separación del personaje entre ego y morfo. El cuerpo es desechable, y de ahí las pilas corticales que te permiten traspasar tu ego a un morfo nuevo, ya sea por envejecimiento, problemas o simplemente por un simple cambio estético.

La elección del morfo es importante al ser tu morfo natal pero no definitiva. A lo largo de la vida de tu personaje seguro que cambias de cuerpo. Hay que tener en cuenta durante la elección que los morfos tienen una capacidad de **Aptitud Máxima (AM)**, que será el valor máximo en atributos que podrás tener. En el caso que tu personaje tenga atributos por encima de la AM del morfo que porte, deberá adaptarse al valor máximo del morfo actual. Evidentemente los valores pueden ser modificados por equipo, implantes y otros factores que lo potencien.

El morfo, aparte de una AM, también puede otorgar algunas ventajas o aportar beneficios, ya sea en forma de equipo o implantes o en forma de ayudas en los atributos. Es por ello que los morfos tienen un coste inicial en puntos de habilidad o de ventaja, llegando algunos a ser gratis. Para un mayor detalle de su equipamiento y sus ventajas consulta en el manual de EP a partir de la página 139, y para posteriores compras o alquileres de morfos consulta la página 277 de EP.

BONIFICADORES Y APTITUD MÁXIMA

Los valores de atributo y habilidad se ven modificados por los bonus del morfo, siempre teniendo en cuenta el valor de la aptitud máxima (AM) del morfo. El valor de AM solo restringe los atributos, aun así **las habilidades solo aumentan el mismo número de pasos que el atributo**. Determinados morfos proporcionan bonus en habilidades concretas debido a características específicas del morfo, como el bonus de +2 a nadar del octomorfo. Este bonus se apila junto con el paso de dado.

Pongamos un ejemplo:

Rob tiene un ego con una Agilidad de D6 y una habilidad en nadar de D6. Tras reenfundarse en un octomorfo, que proporciona un paso en agilidad y un +2 a nadar (entre otras modificaciones) quedaría con una agilidad de D8 y un nadar de D8+2.

Expliquemos con más detalle el proceso:

El bonus de agilidad se aplica al atributo en forma de paso de dado aumentando de D6 a D8. Esta misma diferencia se aplica también a todas las dependientes de dicho atributo, por lo que nuestra habilidad de nadar aumenta también en un paso, siendo ahora de D8 en lugar de D6. Además nadar tiene un bonus de +2 que también se aplica.

Ahora bien, **¿Qué pasa cuando nos encontramos con un bonus que supera la aptitud máxima?** El valor del atributo solo aumentará hasta el valor de AM aunque el bonificador sea superior.

¿Cómo afecta esto a las habilidades? Si bien las habilidades no se hayan restringidas por el valor de la AM tan solo aumentarán el mismo número de pasos que el atributo. Veamos un ejemplo:

Rob decide cambiar de morfo de nuevo y esta vez elige una neo ave, con una agilidad de D6 y un disparar de D8, que se verán modificados por el bonus que otorga la neo ave de Agilidad +2 y limitado por el AM D8. En teoría la agilidad de Rob debería aumentar dos pasos hasta D10 pero la AM lo limita a D8, por lo que sólo aumentará un paso. Asimismo, este paso que aumenta es el que se aplicará a las habilidades de agilidad, y no los dos pasos que otorga el morfo. Este bonus de un paso, no se ve restringido por la AM por lo que Rob quedará con una agilidad de D8 y un disparar a D10.

ELECCIÓN DE MORFO

Una vez comprendida la mecánica que rige a los morfos deberás a continuación deberás escoger un morfo inicial. Esta elección debes de realizarla siguiendo las premisas o limitaciones que te vengan dada por tu facción y trasfondo. Asimismo el morfo inicial que elijas te proporcionará unos bonus (habilidades, ventajas, bonus a atributos,...) que deberas tener en cuenta para cunplimentar tu ficha de personaje, así como un dinero inicial extra al que indica la creación de personaje. Las prerrogativas de dinero se verán afectadas por el trasfondo, por ejemplo si eres un reinstanciado que inicias con un crédito inicial de cero, seguirá siendo así pese a que tu elección de morfo te aporte dinero. Evidentemente cuando cambies de morfo durante las partidas ese dinero inicial no te será proporcionado, al contrario tendrás que comprar o alquilar los morfos.

Existen diversos tipos de morfos:

Biomorfos

Los biomorfos son cuerpos totalmente biológicos independientemente de su método de crecimiento o nacimiento.

Vainas

Las vainas son cuerpos biológicos criados en probeta con cerebros subdesarrollados, a los que se les instala un ordenador. Son considerados biomorfos a nivel de reglas y leyes, aunque socialmente están mal vistas, y son incluso esclavizadas en según el hábitat. Carecen de forma de reproducción.

Morfos sintéticos e infomorfos

Los morfos sintéticos son completamente artificiales y son a menudo utilizados por las IA, aunque debido a la carestía de morfos muchos infugiados los usan al ser más baratos. Sufren el estigma social de ser rechazados pero gozan de algunas ventajas:

- Carencia de funciones biológicas
- Filtro de dolor (ignoran el modificador de la 1 herida) pero tienen un -3 en Notar (tacto).
- Inmunidad a las armas de descarga al carecer de sistema nervioso, pero si en sus sistemas de comunicación.
- Resistencia medioambiental.
- Resistencia (mayor dureza y causan más daño en pelea (+1).

Los infomorfos carecen de cuerpo físico y son seres totalmente digitales por lo que no puede participar en conflictos físicos, ni puede realizar acciones físicas. El infomorfo se debe ejecutar en un servidor: un módulo jinete fantasma en la cabeza de alguien, un ordenador a bordo de un vehículo,...

BIOMORFO	AM	ATRIBUTOS	BONUS	DINERO INICIAL
PLANOS	D6			9000 créditos
ESQUEJADOS	D10	+1D a tu elección		7000 créditos
EXALTADOS	D10	AGILIDAD +1D +1D a tu elección		6000 créditos
MENTONS	D10	ASTUCIA +2 AGILIDAD +1 +1D a tu elección		4000 créditos
OLÍMPICOS	D10	AGILIDAD +2D FUERZA +1D VIGOR +1D		4000 créditos
SÍLFIDES	D10	AGILIDAD+1D ASTUCIA +2D +1D a tu elección	Apariencia impactante (+1 carisma)	3000 créditos
REBOTADORES	D10	AGILIDAD +1D ESPÍRITU +1D VIGOR +1D	Flexible	4000 créditos
FURIAS	D10	FUERZA +1D AGILIDAD +1D VIGOR +2D	+2 dureza	4000 créditos
FUTURAS	D10	ASTUCIA +2D ESPÍRITU +2D +1D a tu elección		3000 créditos
GHOST	D10	FUERZA +2D AGILIDAD +2D ESPÍRITU +1D +1D a tu elección	+1 Dureza	2000 créditos
HIBERNOIDES	D8	AGILIDAD +1D +1D a tu elección	Dormir Poco 2 horas al día, Hibernación voluntaria	5500 créditos
NEOTÉNICOS	D10	AGILIDAD+2D ASTUCIA +1D +1D a tu elección	Tamaño pequeño Estigma social (-1 carisma)	4000 créditos
REHECHOS	D10	FUERZA +2D ASTUCIA +2D +1D a otras 2 tu elección	+1dureza Valle Inquietante (-1 carisma)	3000 créditos
OXIDADOS	D8	VIGOR+1D +1D a tu elección		6500 créditos
NEO AVES	D8	AGILIDAD +2D ASTUCIA +1D +1D a tu elección	Volador, tamaño pequeño, Estigma animal (-1 carisma)	3000 créditos
NEO HOMÍNIDOS	D8	FUERZA +1D ASTUCIA +1D AGILIDAD +1D +1D a tu elección	+1d trepar. Estigma animal (-1 carisma)	4000 créditos
OCTOMORFOS	D10	ASTUCIA +1D AGILIDAD +1D +1D a tu elección	+1 Dureza, +1d trepar, +2d nadar, 8 brazos (ambidiestro), Alerta (pág.43 SW), Estigma animal (-1 carisma)	Sin créditos iniciales extras

VAINAS	AM	ATRIBUTOS	BONUS	DINERO INICIAL
VAINAS DE PLACER	D10	ASTUCIA+2 +1D a tu elección	Estigma Social (-1 carisma)	6000 Créditos
VAINAS DE TRABAJO	D10	FUERZA+2D +1D a tu elección	Estigma Social (-1 carisma)	6000 Créditos
NOVACANGREJO	D10	FUERZA +2D AGILIDAD +2D +1D a otras 2 tu elección	+4 Dureza, 10 patas (Pies ligeros pág.44 SW), ambidextro (pág. 43 SW)	Sin créditos iniciales extras



Artwork by Posthuman Studios; illustrated by Christian Bian
Licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial
ShareAlike License. <http://eclipsephase.com/cclicense>

SINTÉTICOS E INFOMORFOS	AM	ATRIBUTOS	BONUS	DINERO INICIAL
CAJAS	D6	-1D a tu elección	+1 Dureza Estigma social (muchedumbre rechinante) Defectuoso	10000 créditos
SINTES	D10	FUERZA +1D +1D a tu elección	+1 Dureza Estigma social (muchedumbre rechinante) Valle inquietante	8000 créditos
ARACNOIDES	D10	AGILIDAD +1D FUERZA +2D	+4 Dureza, +1d trepar, 8 Patas (ambidextro pág. 43 SW), Estigma Social (-1 carisma)	5000 créditos
LIBÉLULAS	D8	AGILIDAD +1D	+1 Dureza, Estigma Social (-1 carisma) Pequeño, Vuelo	6000 créditos
FLEXOBOTS	D8	AGILIDAD +1D	+1 Dureza, Estigma Social (-1 carisma), Pequeño	7000 créditos
SEGADOR	D12	FUERZA +2D AGILIDAD +2D	+3 Dureza, Estigma Social (-1 carisma) 4 extremidades (ambidextro (pág. 43 SW). Alerta.	1000 créditos
SERPENTOIDES	D10	AGILIDAD +1D VIGOR +1D +1D a tu elección	+2 Dureza Estigma Social (-1 carisma)	4000 créditos
ENJAMBROIDES	D10	AGILIDAD +2D	Estigma Social (-1 carisma)	6000 créditos
INFOMORFO	D12	ASTUCIA +3D		10000 créditos

8 Dinero inicial y equipo

Empiezas con 5000 créditos para gastar en equipo del manual básico de SW y la Guía de género: Ciencia ficción de HT Publishers (CFSW). En lo relativo a los implantes, en esta ambientación obviaremos la regla de humanidad de CFSW dado que la transhumanidad ha trascendido y no le afectan a nivel de estrés los ciberimplantes. La generosidad con que se implanta la humanidad ha producido un mercado de implantes con bajo coste, consiguientemente los costes de la CFSW son muy altos. Es por ello que os invitamos a adaptar los que salen en el manual de EP con sus costos (pág. 296 EP) y beneficios. Para ello deberéis tener en cuenta la siguiente premisa:

+10 en habilidad	+1
+20 en habilidad	+2
+30 en habilidad	+3
+5 a Característica	+1 ATRIBUTO

En el caso que la adaptación sea complicada, siempre podéis optar por buscar la versión que existe en la Guía de género: Ciencia ficción o en suplementos como Interface Zero y Nova Praxis, otras ambientación muy parecidas y que hemos visitado a menudo para coger ideas o comparar.

En el tema de armas y armaduras la conversión es demasiado compleja por lo que debemos acudir a los manuales básicos de SW y la Guía de género: Ciencia ficción. La única ampliación que haríamos sería relativo a la munición

TIPO DE MUNICIÓN CINÉTICA	EFFECTO DE DAÑO	OTROS
Cápsula	½	+1 PA, transporta una carga (drogas, toxinas,...)
Chivato	½	+1 PA, transmite información de salud, localización por malla
Eléctrica		+2 PA,
Fluida	Según el tipo normal o plástica	
Interferidora	No causa daño	Causa interferencias en las señales electromagnéticas
Munición normal	-	-
Perforante	-2	+2 PA
Perforante reactiva (PR)	+2	+2 PA
Plástico	½	Causa daño sin heridas
Punta hueca	+2 sin armadura	Con armadura pierde bonus y -2 PA
Reactiva	+2	+1 PA
Salpicadora	No causa daño	Cargada con pintura, nanobots,...

TIPO DE MUNICIÓN INTELIGENTE	EFEECTO DE DAÑO	OTROS
Buscadora	+1 ataque	Identifica al objetivo, se usa en fuego indirecto (pág. 196 EP)
De proximidad	1/2 daño en un área de 1m	Si falla en el objetivo por un 10% causa efecto
Desolladora	+1	Daño adicional por monofilamento
Guiada por laser	+1 ataque	
Mordedora		Actúa como perforante contra sintemorfos y contra biomorfos como Reactiva
Precisa		Cambia de forma en vuelo adaptándose para ignorar los modificadores por alcance
Trazadora		+1 al ataque tras el primer impacto en el mismo turno.



Artwork by Posthuman Studios; illustrated by Jose Cabrera
 Licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial
 Share/Alike License. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

9 Reputación y redes sociales

La economía de mercado no ha dejado de existir, pero la abundancia material debido a la nano fabricación ha permitido hacer algunos avances para superarla, mediante la economía de reputación, o la economía de regalos donde la red de favores e influencia es primordial, de ahí la importancia de las redes sociales y la reputación en Eclipse Phase que viene marcada por La habilidad **Redes** con sus diferentes campos (autonomistas, hipercorporaciones, ecologistas, medios de comunicación, criminales, Firewall y científicas). En el caso de no tener reputación en una red que necesites puedes tirar un d4-2 y sin poder hacer uso del dado salvaje.

REDES DE REPUTACIÓN	
RED	DESCRIPCIÓN
La Lista-@ (@-Rep)	Utilizado por anarquistas, argonautas y escoria.
CivicNet (c-Rep)	Utilizada por el Consorcio Planetario y las hipercorporaciones.
EcoWave (e-Rep)	Utilizada por preservacionistas y reclamadores.
Fama (f-Rep)	La red de famoseo utilizada por alta sociedad, artistas, celebridades y medios de comunicación.
Guanxi (g-Rep)	Utilizada por las trías y numerosas entidades criminales.
El Ojo (i-Rep)	Utilizada por Firewall.
Red de Afiliación Investigativa (Rep-i)	Utilizada por Argonautas, tecnólogos, científicos e investigadores.

Para hacer uso de las tiradas de Redes convierte la tabla de modificadores de la página 287 de EP de la siguiente forma:

Modificadores de redes	
-10 por nivel	-1 por nivel
+10 por nivel	+1 por nivel

Asimismo los niveles de reputación tienen las siguientes equivalencias:

NIVELES DE REPUTACIÓN	
VALOR DE REPUTACIÓN	NIVEL Y DADO
00-19	D4 nivel 1
20-39	D6 nivel 2
40-59	D8 nivel 3
60-79	D10 nivel 4
80-99	D12 nivel 5

El concepto de Quemar reputación de EP no es aplicable a Savage, por ello hemos decidido convertir esta quema de reputación en una resolución de una tarea dramática o gastar un beni cuando se trate de un favor de alta duración siempre a discreción del DJ, o cuando estés intentando un favor o uso de la reputación por encima de tu nivel de reputación, o en el caso de haber gastado ese nivel de favor.

Por ejemplo:

John Smith necesita enviar su ego a corta distancia, desde la Luna a Marte, pero se encuentra en unas gabarras de escoria que orbitan alrededor de la Luna donde no tiene contactos (su reputación es D6 y necesitaría D8). Así que deberá realizar una tarea dramática con los modificadores pertinentes, en este caso la dificultad será 5.

10 El reenfundado

El reenfundado es el proceso de proporciona un cuerpo nuevo a un ego. Es un proceso muy habitual en la sociedad transhumana, y en ciertas profesiones es muy frecuente. Pero ajustarse a un nuevo cuerpo lleva tiempo, y el proceso de adaptación es complicado en ocasiones.

Cuando te reenfundes en otro morfo debes de realizar una tirada de VIGOR teniendo en cuenta los siguientes modificadores de integración:

MODIFICADORES DE INTEGRACIÓN	
CIRCUNSTANCIA	
Familiar; el personaje ha utilizado ese morfo frecuentemente en el pasado	+3
Clon de un morfo previo	+2
Tipo de morfo original del PJ	+2
Ventaja adaptabilidad	+2
El PJ ha utilizado con anterioridad ese tipo de morfo	+1
Primera vez que se reenfunda	-1
El PJ es una IAG que se reenfunda en un cuerpo físico	-1
El PJ es un animal evolucionado reenfundándose en un animal no evolucionado	-1
Morfo sintético	-1
Cambio de sexo (respecto al anterior morfo)	-1
El morfo ha sufrido grandes modificaciones	-1
Desventaja desequilibrio mórfico	-2

REENFUNDADO	
Fallo crítico (1:1) la Aptitud máxima (AM) será de d4 hasta un nuevo reenfundado.	
2 o 3	la AM tendrá una penalización de un dado menos durante dos días.
Fallo	FUERZA y VIGOR tendrán una penalización de un dado menos durante dos días.
Éxito	El periodo de adaptación será normal, FUERZA y VIGOR tendrán un -2 durante un día.
1 Aumento	Sin efectos negativos, el ego y el morfo se adaptan en minutos.
2 Aumentos	Un reenfundado perfecto, ganas un beni para esta sesión de juego.

11 Bifurcaciones y fusionados

Las bifurcaciones del ego y los fusionados permanecen igual que en Eclipse Phase, siempre teniendo en cuenta la premisa hasta ahora habitual de conversión de habilidades y atributos.

12 Hackear la Malla

En Eclipse Phase todo el mundo está en la Malla, incluso los cibercerebros, con el riesgo que eso puede suponer. De hecho hay individuos que viven en mundos digitales como los infugiados que viven en zonas virtuales o en espacios simulados. Para ello se hace uso de la habilidad Conocimiento (hackear) y se sigue todo el proceso como en EP, teniendo en cuenta que la superación del Firewall es una tarea dramática. El fallo produce un nivel de fatiga y la armadura no protege contra este tipo de daños.

13 PSI

El psi es una capacidad especial de los egos infectados por la cepa mutante Watts-MacLeod del virus exurgente. Esta infección te confiere unos poderes psíquicos y debes de elegir el Tránsito Arcano (Psiónica) para poder optar a ellos. Asimismo puedes elegir la ventaja de Resistencia Arcana con el mismo propósito pero orientado al psi. El Watts-MacLeod sólo infecta a transhumanos con cerebros y cuerpos biológicos. Esto no quiere decir que los personajes IAG no puedan convertirse en asíncronos, pero ha tenido que ser en un cuerpo biológico para el infectarse. Los asíncronos que se enfundan en un morfo que no tiene un cerebro biológico, pierden temporalmente la capacidad de utilizar sus poderes.

Como indica la ventaja tienes 10 Puntos de poder iniciales y 3 poderes psi iniciales. Puedes optar por adaptar los poderes psi del manual de EP o bien optar por los que te ofrecemos nosotros como opción junto a los básicos del manual de SW, que te listamos a continuación:

Armadura, Amistad animal, Explosión, Proyectil, Mejora/Reducción de Rasgo, Desvío, Detección/Ocultamiento Arcano, Protección Medioambiental, Confusión, Miedo, Curación, Invisibilidad, Marioneta, velocidad, Lenguas, Conmoción, Telequinesis.

Te ofrecemos los siguientes poderes para complementar los del básico:

PANTALLA PSÍQUICA

Rango: Novato

Puntos de poder: 1

Distancia: Personal

Duración: 3 (1/asaltos)

Ornamentos: Concentración

Algunas personas nacen con la capacidad de bloquear su mente a otras personas mediante la creación de una pantalla psíquica. Otros, Incluidos los psíquicos, han de ser enseñados para poder prevenir una intrusión no deseada en sus mentes. Con un éxito, el héroe suma +2 a todas sus tiradas de rasgo opuestas contra poderes, y actúa como una armadura de 2 contra ataques psíquicos. Este poder no es apilable con el bonus de resistencia arcana. En caso de un aumento el bonus sube a +4.

EMPATIA

Rango: Novato

Puntos de poder: 2

Distancia: Astucia

Duración: 3 (1/asaltos)

Ornamentos: Concentración, lectura corporal

La empatía es la habilidad para leer las emociones superficiales. Con una tira exitosa de PSI el personaje descubre el estado emocional de un objetivo dentro del rango. Mientras el poder esté activo, el psíquico gana +2 a Carisma para tratar con el sujeto ya que comprende su estado emocional.

LECTURA MENTAL

Rango: Novato

Puntos de poder: 1

Distancia: Astucia

Duración: 3 (1/asaltos)

Ornamentos: Concentración

Lectura mental permite al psíquico leer las mentes de otros. Con una tirada exitosa de PSI, el psíquico lee los pensamientos superficiales del objetivo. Esta intrusión permanece indetectable ya que el psíquico no profundiza en la mente del objetivo.

CABALGAR MENTES

Rango: Veterano

Puntos de poder: 2

Distancia: Astucia

Duración: 3 (1/asaltos)

Ornamentos: Concentración, trance

Cabalar mentes es la habilidad de introducir tu mente en el cuerpo de otra persona. Si la víctima es un sujeto no voluntario o desconocido, esto requiere una tira de enfrentada de PSI del personaje contra el espíritu de la víctima. Un jinete mental no adquiere el control sobre su víctima, pero obtiene acceso a todos sus sentidos. Puede ver, oír, oler, saborear o notar todo lo que su víctima puede. Aunque es muy útil para espiar tiene una desventaja, si la víctima es herida de cualquier modo, incluyendo el quedar aturdida por una herida física, el psíquico debe hacer una tirada de espíritu o quedar aturdido y perder el contacto. Se aplica una penalización de -1 por cada herida que sufra la víctima. Si la víctima muere el psíquico queda automáticamente aturdido.

SONDA

Rango: Experimentado

Puntos de poder: 3

Rango: Especial

Duración: Instantáneo

Ornamentos: Concentración

Lectura mental permite el escaneo de los pensamientos superficiales, pero para alcanzar cotas más profundas en la mente de la víctima el psíquico necesita usar sonda. El psíquico debe realizar una tirada enfrentada de PSI contra el espíritu de la víctima. El personaje debe superar la tirada de la víctima y tener un éxito. El personaje sabe que ha sido sondeado pero no necesariamente por quien.

TELEPATIA

Rango: Novato

Puntos de poder: 1xpersona

Distancia: Astucia x3

Duración: 3 (1/ronda)

Ornamentos: Concentración, Trance, Imagen mental

Telepatía es la habilidad de comunicarte a distancia. Permite transmitir los pensamientos en forma de palabra. Una vez el contacto ha sido establecido, la comunicación mental funciona en ambos sentidos. Mientras el poder permanezca activo la comunicación se desarrolla como si los personajes estuvieran hablando cara a cara, permitiendo el uso de habilidades como Intimidación, persuasión, callejeo y provocar. Más importante todavía, permite la comunicación silenciosa entre aliados. Es posible llevarlo a cabo con más de una persona a un coste de 1 punto extra por persona, con un máximo igual al paso de dados en Espíritu (d4=1, d6=2, d8=3...).

SENTIDOS DE COMBATE

Rango: Experimentado

Puntos de poder: 3

Distancia: Astucia

Duración: 3 (1/ronda)

Ornamentos:

Sentidos de combate es una habilidad de percepción que permite a su usuario predecir los movimientos y acciones de su oponente antes de que las haga, otorgando una ventaja mayor en el combate. El psíquico elige un objetivo y hace su tirada de PSI. Un éxito en su tirada aumenta su rango de parada contra el objetivo en 1 y baja el rango de parada contra el psíquico en 1, asimismo también inflige una penalización de -1 en los ataques a distancia contra el psíquico mientras dure el efecto. Un aumento incrementa estos efectos en un 1 adicional.

COPIA NEURAL

Rango: Experimentado

Puntos de poder: 1 por paso de dado de habilidad/ 2 por ventaja

Distancia: Astucia

Duración: 3 (1/asaltos)

Ornamentos:

Utilizando telepatía, el psíquico puede copiar temporalmente cualquier habilidad o ventaja de la que disponga el objetivo sin necesidad de cumplir los requisitos dentro de lo razonable (utiliza aquí el razonamiento lógico) hasta el valor del objetivo. Un éxito permite la duplicación de una habilidad o ventaja, un aumento permitiría la copia de cualquier combinación de 2 entre ventajas o habilidades. No se puede usar en informorfos.

TERAPIA PSÍ

Rango: Novato

Puntos de poder: 3

Distancia: Toque

Duración: 1 semana

Ornamentos: Concentración

Mientras que la mayoría de la gente está familiarizada con las habilidades de los psíquicos para dañar, los psíquicos tienen la misma capacidad para curar, incluyendo la mente así como también el cuerpo. Terapia PSI permite a un psíquico alcanzar la mente de un objetivo y arreglar los defectos mentales que halle. De este modo los psíquicos aceleran el proceso que habitualmente lleva meses y años a un psicólogo y reducirlo a cuestión de minutos. Estos resultados no son permanentes, pero son una herramienta poderosa que permite al psicólogo psíquico eliminar bloqueos mentales de un objetivo e incrementar rápidamente el efecto de la terapia. Lleva 10 minutos usar este poder y solo puede ser usado en un objetivo una vez a la semana. Un éxito reduce una desventaja mental a la elección del psíquico de trastorno a desequilibrio o bien eliminar un desequilibrio durante la duración del poder. Un aumento elimina dos desequilibrios y un trastorno. Si estas desventajas eran transitorias en la naturaleza del objetivo (como las que se deben a un desequilibrio mental o a las derivadas de un ataque de un programa) son eliminadas permanentemente. No se puede usar en informorfos.

SENTIR EGO

Rango: Experimentado

Puntos de poder: 3

Rango: 10 metros

Duración: Instantáneo

Ornamentos: Concentración

Este poder sirve para detectar la presencia de otras formas de vida, ya sean egos o animales. Para ello realiza una tirada enfrentada de Espíritu entre el que realiza el truco psi y las formas de vida dentro del rango, en caso de ganar el lanzador detecta su presencia. En caso de aumento, puede tener información adicional del objetivo (tamaño, dirección del movimiento, distancia).

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

JUGADOR

PERSONAJE

@-Rep

4 6 8 10 12

C-Rep

4 6 8 10 12

E-Rep

4 6 8 10 12

F-Rep

4 6 8 10 12

G-Rep

4 6 8 10 12

I-Rep

4 6 8 10 12

R-Rep

4 6 8 10 12

CRÉDITOS

ECLIPSE

SALVAJE



MUSA

NOMBRE

NOTAS

PODERES PSI

Identidades

ID

Backup de notas

PERSONAJE

MORFO

SEXO

EDAD

DESCRIPCIÓN

DUREZA MORFO

APTITUD MÁXIMA

MORFO

ATRIBUTOS

BONUS

AGILIDAD

ASTUCIA

ESPIRÍTU

FUERZA

VIGOR

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL MORFO

Implantes y mejoras