



ACRITUD



ADAPTACIÓN A SAVAGE WORLDS EDICIÓN AVENTURA REALIZADA POR DAVID MONTILLA





This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle logos and trademarks are copyrights of 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.

ECLIPSE PHASE CREADO POR: Rob Boyle & Brian Cross



También hacemos referencia a Eclipse Phase que pertenece a Posthuman Studios y está bajo una licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 4.0 License. creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Diseño gráfico y maquetación original: Adam Jury

Adaptación gráfica de la maqueta: David Montilla

SINOPSIS 2

PNJ PRINCIPALES 3

INFORME DE MISIÓN 4

RESOLUCIÓN 9

CARACTERÍSTICAS PNJ 11

PNJ PREGENERADOS 12

Licencias de las Imágenes:

La imagen del logo de Eclipse Salvaje es una imagen de bajo dominio público de la NASA y retocada por David Montilla.

El resto del arte pertenece a Posthuman Studios y está bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) license: creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/



Icon made by Freepik from www.flaticon.com

Acritud es una aventura originalmente publicada en las Reglas de Inicio rápido de la Segunda edición de Eclipse Phase y que hemos adaptado a Savage Worlds para Eclipse Salvaje.

CRÉDITOS DE LAS REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Escritor: Rob Boyle (Reglas) & Marc Huete (Acritud)

Editor: Rob Boyle & Adam Jury

Desarrollo: Rob Boyle & Jack Graham

Dirección artística: Rob Boyle & Jack Graham

Arte interior: Mobo Boehme, Daniel Brewer, Josu

Hernaiz, Anna Ignatieva, Pixeloid Studios

Diseño gráfico y maquetación: Adam Jury

Traducido por: Carlos García

Adaptación de la aventura a Savage Worlds: David Montilla



Encontrarás todo el material de Eclipse Salvaje en nuestra web: <https://eclipsesalvaje.blogspot.com>



◀ ◀ El gancho: Un centinela de Firewall desapareció en un hábitat en un asteroide aislado. Encontrarlo — y a los secretos que se llevó consigo.

SINOPSIS

Mientras visitaba el hábitat colmena Kongyùn para pagar a un jefe mafioso de las tríadas, un centinela del Firewall llamado Chi descubrió un artefacto TITAN activo enterrado en el centro del asteroide. Un grupo de residentes locales dedicados a mantener en cuarentena el artefacto mató a Chi y lo recluyó en una tumba de regolito para ser olvidado.

Firewall envía un equipo de centinelas para investigar la desaparición, incluyendo un reenfundado de Chi. Mientras esperan un conflicto con Fa Jing o las tríadas, los personajes descubrirán que el asteroide contiene un artefacto TITAN olvidado, que se alimenta de las mentes de los residentes. Los personajes tendrán que contener o destruir el artefacto, mientras se encargan de la población local de Kongyùn.

Actitud pone a los personajes jugadores en el papel de investigadores encargados de defender la supervivencia de la transhumanidad como parte de Firewall, el grupo de contención de amenazas que abarca todo el sistema.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Este escenario asume que los jugadores usan los centinelas del sistema exterior de Firewall - Amal, Chi, Njal y Sváfa. Como alternativa, si se utilizan personajes creados por los jugadores, sustituye todas las referencias a **Chi** por el personaje con la mayor habilidad de Persuasión. Los grupos de más de cuatro pueden usar cualquier combinación de sistema exterior, operaciones planetarias o personajes generados por el jugador, pero se recomienda que el grupo tenga una gama de habilidades, especialmente en los campos de investigación, persuasión y exploración. El escenario asume que son miembros del Firewall.

EL ESCENARIO: KONGYÙN

Kongyùn es la brillante gema negra de un asteroide de basalto, colonizado por Fa Jing al acercarse al perihelio de su órbita altamente elíptica. Fa Jing perforó el corazón del asteroide, extrayendo aluminio, oxígeno y fósforo. Posteriormente, Fa Jing cerró el grueso de sus operaciones y dejó el asteroide a cualquier trabajador que quisiera probar suerte mientras Kongyùn comienza la siguiente etapa de su viaje hacia la larga noche.

Kongyùn tiene aproximadamente 9 kilómetros en cada dimensión. El asteroide tiene tres hábitats de colmena unidos; el Puerto Espacial de Kongyùn, que se está desmantelando gradualmente; Ciudad Nueva, con casi 2.000 ex empleados de Fa Jing que sobreviven en un espacio que una vez albergó 8.000; y la instalación secreta de Fa Jing, León. El asteroide está atravesado por una red de túneles que pueden ser de acceso público o privado, o estar abandonados por completo (y a veces en el vacío). Los tres hábitats, así como muchos locales más pequeños, están conectados por un tranvía intra-asteroide. Viajar en tranvía requiere 40 minutos o menos. Caminar/moverse a través del asteroide por una ruta señalizada (por ejemplo, de Ciudad Nueva a León) requiere 4 horas. Los túneles sin señalizar son un callejón sin salida; cada kilómetro recorrido lleva 1d6 ÷ 2 horas. Todo el asteroide está en microgravedad, con energía e infraestructura de malla limitadas. Cualquier prueba que se base en la malla local o en la red eléctrica sufre un **modificador de -1** en las zonas públicas. Los servicios públicos y la calefacción están completamente ausentes en los túneles abandonados, pueden faltar en los túneles privados, y son irregulares en otros lugares.

La economía local está hundida. Las limitaciones de Fa Jing en la nanofabricación siguen vigentes, por lo que muchos bienes se producen a mano. Los visitantes pueden comprar productos a través de la tienda local de la compañía, aunque la selección se limita a suministros básicos de baja calidad, artículos para el hogar y equipos industriales y de minería. Las tríadas ofrecen una cantidad limitada de bienes del mercado negro, principalmente medicamentos. Kongyùn tiene una red privada de reputación, pero se pueden utilizar rep-c y rep-g para adquirir bienes y favores de los locales y las tríadas, respectivamente.

LA SITUACIÓN EN KONGYÙN

Debido a las limitaciones de tiempo impuestas por la órbita de Kongyùn, la operación minera de Fa Jing fue precipitada y desordenada. A los dos meses de la operación, un equipo de trabajo se volvió loco, agrediendo a su propia gente y almacenando chatarra en los túneles. Fa Jing dejó el asunto a un lado, con la intención de restaurar sus operaciones por completo. Sin embargo, un puñado de mineros comenzó su propia investigación y descubrió una gran cámara que contenía un artefacto desconocido, muy parecido a algunas de las máquinas TITAN que quedaron enterradas en Marte y Luna a partir de la Caída.

Los mineros intentaron destruir el artefacto pero fracasaron, así que optaron por sellarlo. Pero el artefacto empezó a atravesar las paredes de piedra para influir a individuos desde la distancia, llevándoles a la cámara donde reescribiría totalmente sus mentes. Los mineros, ahora atados por su secreto, se responsabilizaron de proteger a la gente de Kongyùn del artefacto, al tiempo que lo mantenían fuera del alcance de Fa Jing y de cualquier forastero que intentara explotarlo para obtener beneficios. Dirigidos por un veterano de la Caída llamado Bves, el grupo modificó los mapas, restringió el acceso a cualquier lugar cerca del artefacto, vigiló a otros residentes en busca de signos de influencia maliciosa y patrulló regularmente los túneles y colocó trampas, todo ello mientras mantenía el artefacto en secreto.

Fa Jing nunca descubrió el artefacto. Sus actividades en el asteroide se limitan al envío de última hora y a la preparación de su instalación León como parte de una red de detección temprana de amenazas espaciales en el sistema exterior. Debido a la delicadeza del proyecto, Fa Jing capturará a cualquiera que se inmiscuya física o virtualmente en sus áreas, pero por lo demás no está involucrado en la conspiración. Las triadas también tienen una participación limitada; proporcionan algunos servicios económicos y administrativos a los residentes, pero no tienen conocimiento del artefacto.

A lo largo de los años, debido a las numerosas desapariciones y "accidentes" causados por el artefacto, los residentes han llegado a considerar los túneles como peligrosos y embrujados. El círculo de Bves es considerado como un grupo cultista aunque influyente; nadie se atreve a cruzarse. A medida que la autoridad de Fa Jing disminuye, el ahora retirado Bves es ampliamente considerado como el líder tácito pero indiscutible de los residentes restantes. Entre ellos, la gente de Bves se identifica como "Confesores".

Hace diez días, Chi fue enviado a Kongyùn para pagar una deuda de Firewall y entregar un pago por hardware ilegal al jefe de la triada, Mariposa Chen. Chi reconoció algo sospechoso en Kongyùn y sedujo a la bloguera local Chang'e Jade como fuente de información. Tres días después de su llegada, Chi vio a Bves y a su grupo, armados y sombríos, entrar en los túneles de la mina. Al percibir problemas, Chi los siguió a secciones de los túneles que no aparecen en los mapas oficiales. Allí Bves encontró y mató a un ciudadano de Kongyùn infectado y errante y lo enterró en la piedra. Una vez que Bves se fue, Chi se adentró más en los túneles y finalmente se topó con la cámara del artefacto, donde se infectará. Cuando Chi emergió, Bves se enfrentó a él y lo mató, y luego enterró su cadáver cerca de la cámara.

Los personajes jugadores (el equipo de Firewall, incluyendo la copia de seguridad reenfundada de Chi) llegan diez días después de la desaparición. Aunque sólo unas pocas personas conocen el destino final de Chi, su llegada inicial a la estación era de conocimiento público. Mientras tanto, Mariposa sigue esperando su pago y Fa Jing se está poniendo nervioso por la llegada de misteriosos forasteros a su asteroide.

PNJ PRINCIPALES

Aquí hay un resumen rápido de los principales PNJ; véanse en la página 11 sus características.

MARIPOSA CHEN, JEFA DE LA TRIADA

Mariposa es la cabeza de la reducida presencia de la triada de Kongyùn (tolerada tanto por Bves como por Fa Jing). Está esperando un pago de Firewall, ahora con una semana de retraso. Aunque no sabe lo que le pasó a Chi, se muestra respetuosa con la misión de Firewall, siempre y cuando sus acciones no amenacen su negocio. Está envuelta en una vaina de seguridad calva.

JOSEF BVES, LÍDER CONSPIRADOR

Durante la Caída de la Tierra, Bves trabajó brevemente en el frente como médico de combate, una experiencia que lo dejó mentalmente marcado y sin rumbo. Finalmente llegó a Kongyùn como jefe del equipo de trabajo de Fa Jing. Cuando la gente de la estación se volvió loca, él reconoció que se trataba de una infección exsurgente y dirigió al equipo de contención del artefacto. Sus brutales operaciones de psicocirugía eran la única manera de saber quiénes estaban infectados por el artefacto, y le permitió diagnosticar nuevas infecciones mediante el uso de palabras clave insertadas que el dispositivo dejó como artefactos de su reprogramación mental. Bves y su grupo de Confesores protegen a Kongyùn de una maldición que no pueden compartir y que la población no desea conocer. A menudo utiliza múltiples bifurcaciones (copias de sí mismo) para cubrir un área tan amplia.

Bves mató a Chi y lidera el esfuerzo para detener al actual equipo de Firewall, por temor a que manejen mal el artefacto. Bves (y todas sus bifurcaciones) están enfundados en morfos rebotadores barbudos que visten uniformes de trabajo grises.

LUKE BEST, HACKER

Best puede ser el único hacker de la estación, pero tiene mucha práctica y la ventaja de estar en casa. Bves reclutó a Best en los primeros momentos del círculo, y Best sigue la pista del grupo mientras investiga. Como infomorfo, Best reside en sus propios servidores de malla privados o en módulos de Jinete fantasma en Bves u otro personaje.

CHANG'E JADE, BLOGERA COTILLA

Jade es lo más parecido a un reportero que tiene Kongyùn y ha estado siguiendo las operaciones de Fa Jing desde que comenzaron. Está familiarizada con Ciudad Nueva y su gente, y sabe de los pasajes secretos del asteroide, pero no del artefacto o de la conspiración para protegerlo. Chi sedujo a Jade para conocer las operaciones de la estación, y Jade ha exagerado la aventura en su mente. Jade está envuelta en un morfo libélula y no tiene habilidades de combate.

DRA. JU GUO, DIRECTORA DE FA JING

La Dra. Guo es la gestora transitoria de las empresas de Fa Jing en Kongyùn. Como Fa Jing ya ha transferido la operación minera a manos locales, su responsabilidad se limita a completar la instalación secreta de seguimiento León en el extremo más alejado del asteroide. La Dra. Guo no tiene nada que ver con la conspiración, pero la llegada del equipo es una anomalía de seguridad que controlará. Si se da cuenta del artefacto, lo incautará en nombre de la compañía. Ella está enfundada en un morfo mentón.

AGENTE YU

Yu es parte de la pequeña fuerza de seguridad permanente de Fa Jing, uno de la docena de oficiales asignados en Ciudad Nueva. La mayor parte de la actividad de Fa Jing fuera de la instalación León se realiza en los alrededores de los puertos. Yu ha estado en Kongyùn durante seis meses. Sabe que sucede algo extraño con la gente de Ciudad Nueva, pero no se le paga lo suficiente para averiguar qué. Yu está enfundada en una vaina de seguridad.

AJUSTES DE SALIDA

Los personajes son contactados como grupo a través de la malla por su proxy de Firewall, Eludere. Son conducidos a una sala de conferencias virtual. En el centro de la sala cuelga una maqueta de una roca carbonosa negra. Una vez que todos los personajes están situados, lee lo siguiente en voz alta:

INFORME DE MISIÓN

"Muy bien, esta es una investigación de emergencia. Hace diez días, Chi estaba entregando un pago a un contacto, una jefa de la triada llamada Mariposa Chen. Ella fue clave en la Operación Tijereta. Mariposa conoce a Firewall, pero no es un activo de confianza. Actualmente reside en un asteroide de tamaño medio llamado Kongyùn. Sabemos que Chi llegó a la estación, pero luego desapareció. Por si sirve de algo, Mariposa informa de que nunca se pusieron en contacto. Chi, por supuesto, está de vuelta aquí con nosotros, reenfundado de la copia de seguridad que dejó antes de marcharse.

Kongyùn solía ser una mina de Fa Jing. Está prácticamente abandonada, excepto por un puesto de avanzada de Fa Jing llamado León en un extremo, y por los carroñeros y mineros que sacan el viejo equipo de Fa Jing en el otro. El proyecto León no parece peligroso para Firewall, pero está bien protegido, así que probablemente sea mejor darle espacio. Es posible que Mariposa sepa algo que no está revelando, así que tal vez queráis empezar por ahí. Sea cual sea la causa, necesitamos determinar qué le pasó a nuestro centinela, mientras seguimos protegiendo las operaciones y el secreto de Firewall. Firewall no tiene otros activos o intereses en el hábitat, así que estáis autorizados a actuar como consideréis oportuno.

He arreglado el transporte a bordo de una lanzadera rápida de suministros, la Red Coronet, que sale en dos horas. En Kongyùn estaréis en el motel BestRest. Lo siento, todas las habitaciones de cinco estrellas estaban reservadas. veréis en vuestros mapas que hemos marcado un lugar oculto de equipo al que podréis acceder en caso de emergencia. Kongyùn tiene estrictos controles de seguridad, por lo que no se permite la entrada de armas, fabricantes o morfos de combate. Haced las maletas que necesitéis. Eso también significa que no vamos a introducir de contrabando un nuevo pago para Mariposa. Si nunca lo recibió, organizaremos algo en un mes. No dejéis que os distraiga de vuestra misión."

Si los personajes preguntan sobre la operación por la que se está pagando a Mariposa, Eludere les dirá que la operación está fuera del alcance de la investigación actual, y que no están autorizados a recibir esa información. Sin embargo, ella puede revelar que el pago es un nanoenjambre de un solo uso. Eludere no sabe nada sobre el proyecto León de Fa Jing, y las fotos del lugar muestran antenas de comunicación.

LO QUE SABEN LOS PERSONAJES

Los personajes han recibido un informe del Firewall. Todos los personajes conocen esta información desde el momento en que aterrizan en Kongyùn:

- Kongyùn fue anteriormente una colonia minera de Fa Jing. Todavía está habitada por una gran población civil.
- Chi fue enviado a Kongyùn para entregar un pago a un contacto de Firewall en las triadas, Mariposa Chen.
- Chi desapareció poco después, y Mariposa informa que todavía está esperando el pago.
- El personaje llamado Chi en el grupo fue restaurado a partir de una copia de la mente de Chi, y puesto en un nuevo cuerpo.

LLEGADA A KONGYÙN

Fa Jing controla la única instalación de emisión lejana legal, y Eludere quiere evitar los servicios de emisión oscura de la triada hasta que Firewall pueda confirmar que Mariposa no estuvo involucrada en la desaparición de Chi. Se le ha proporcionado al grupo transporte rápido, el Red Coronet. Eludere también le da al equipo identidades falsas como revendedores de chatarra. Los centinelas son sólo pasajeros de la nave, pero si piratean o adquieren acceso a los sensores de la nave y realizan un escaneo del asteroide **usando la habilidad Ordenadores**, pueden identificar los puertos, algunas instalaciones secundarias de superficie y ocho pequeños satélites. **Si obtienen un aumento** proporciona información sobre la densidad del asteroide. Ha sido muy minado y es geológicamente inestable, y hay túneles y bolsas de vacío que no aparecen en los mapas públicos. **Con dos aumentos o más** los escaneos determinan que los satélites son parte de una radio o un telescopio IR.

El Red Coronet tiene programado para atracar en Ciudad Nueva. Una vez allí, todos los que desembarquen tendrán que someterse a un escaneo completo en busca de materiales peligrosos y armas. Cualquier arma letal, morfo de combate o equipo no autorizado (como nanofabricadores) debe dejarse en la nave. Introducir equipo de contrabando a través del escáner se requiere una **tirada de latrocinio con un modificador de -2** (no hay modificador para artículos con el rasgo Ocultable). Las plazas de los personajes están reservadas para la vuelta en cuatro días, por lo que pueden regresar al Red Coronet y guardar allí equipo de forma segura. Sin embargo, Fa Jing, las triadas o los Confesores pueden impedirles la salida si parecen estar investigando cosas que no deberían.

No muy lejos del puerto, los personajes se topan con el agente Eli Yung, de la seguridad de Fa Jing. Yung interroga a los personajes sobre sus asuntos en la estación, dónde se alojarán y con quién se reunirán. Aunque es amistoso, enfatiza que deberían terminar sus asuntos e irse. Si Yung detecta alguna resistencia o beligerancia, los someterá a un segundo registro de armas, y se apoderará de cualquier cosa que parezca atractiva.

Ciudad Nueva no es ni nueva ni mucho menos una ciudad. La infraestructura está decrepita y dispersa. La población se ha reducido a un cuarto de su tamaño original y vive en la pobreza material. La mayoría de los residentes están enfundados en sintemorfos abollados y con manchas de sílice. El hábitat se mantiene en condiciones de poca luz, y las cosas básicas como la electricidad y el calor tienen un precio elevado. El hábitat cuenta con varios mercados, clínicas y otros servicios, pero atienden a los mineros y desguazadores; un equipo de investigadores valientes se destacará inmediatamente.

PISTAS Y CONTACTOS

Una vez que lleguen y se establezcan, los personajes pueden comenzar a buscar pistas:

- Registrarse o investigar el motel (pág. 5).
- Investigar la malla para obtener información de seguridad o noticias. Esto puede llevar a contactar a los bloggers locales para obtener información adicional (pág. 5).
- Contactar a Mariposa Chen (pág. 5).
- Visitar o hackear a Fa Jing para determinar su participación (pág. 6).
- Explorar Ciudad Nueva en busca de pistas (pág. 6).
- Revisar el espacio oculto de Firewall (pág. 6).
- Explorar los túneles en busca de señales de Chi (pág. 7).

ENCANTO LOCAL

La gente que todavía está en Kongyùn es una mezcla de hipercorporativos dejados atrás y aislacionistas. Kongyùn es remoto, muy aislado y recibe pocos visitantes, por lo que la llegada de los personajes provocará curiosidad y miedo a los problemas. Las interacciones sociales serán generalmente hostiles, **con una penalización mínima de -1**. Es probable que los rumores sigan a los personajes, presentándolos como ejecutivos de Fa Jing, espías corporativos, recuperadores que pretenden estafar, coyotes que huelen a desesperación, o algo peor. Los personajes pueden descubrir que muchas tiendas "no están abiertas al público", incluso aunque haya artículos a la vista, y los extraños los miran con un silencio glacial.

El idioma local es un batiburrillo de cantonés, francés e inglés, con jerga técnica y referencias locales añadidas libremente y un acento local que se

traga las palabras, haciendo que los resultados de la traducción en tiempo real de la malla sean un tanto interesantes.

Si los centinelas se entrometen demasiado con sus preguntas o revelan que Chi estuvo en Kongyùn antes (los locales que interactuaron con Chi en su visita anterior pueden identificarlo por su cuenta con una tirada de Notar), la respuesta local se vuelve más extrema - se niegan a hablar, se alejan, o le dicen bruscamente a los PJs que se larguen. Bves hará amenazas más transparentes. Si se descubre la presencia de Chi, Chang'e Jade los buscará, recriminando a Chi (o a quien suponga que es Chi) por ignorarla, antes de cogerse de su brazo como una antigua novia. Mariposa también querrá una explicación sobre la entrega.

BESTREST MOTEL Y POSADA

Cada personaje tiene una habitación cápsula de $2 \times 1 \times 1$ metro reservada en el BestRest Motel. El motel también ofrece puntos de recarga y alimentación limitados para los huéspedes. El motel está prácticamente vacío, almacenando más morfos rotos a la espera de ser reacondicionados que personas vivas. Está gestionado por un aburrido gerente llamado Lee, que se alegra de llevarse el dinero de los personajes, pero no recuerda ningún detalle de nadie que se haya alojado allí anteriormente. Eludere puede confirmar que es el mismo lugar en que se alojó Chi.

La malla del motel es débil, **-1 en todas las acciones de hackeo**. La red está monitorizada activamente por un hacker hostil, Best. Si los personajes acceden a los archivos de las cámaras públicas locales (ver Investigación de la malla, abajo), pueden confirmar que Chi se registró y luego se fue, llevando el pago de Mariposa en un maletín de acero. Si consiguen acceder a la habitación de Chi, descubrirán que ha sido limpiada y esterilizada.

Cualquier artículo que se deje en el BestRest es susceptible de ser manipulado o robado por Bves mientras el equipo está fuera.

INVESTIGACIÓN DE LA MALLA

Es fácil acceder a los mapas públicos de RA del asteroide (no se necesita tirada). Los mapas que muestran todos los túneles privados y olvidados son más difíciles de adquirir (requieren una **tirada de Investigar**) y aún así no lo muestran todo. Con una tirada de investigar exitosa, los personajes pueden encontrar entradas de blog que registran las últimas acciones de Chi en el hábitat (ve a *Blogeros Locales*, abajo).

Los archivos públicos de grabación de las cámaras (no requiere tirada) muestran a Chi llevando un maletín de acero desde el motel hasta el tranvía de Kongyùn, y luego desde la parada del tranvía hasta la instalación León de Fa Jing, donde entrega el maletín a un guardia, y regresa, en tranvía, a la nave. Con una **tirada de Ordenadores exitosa**, detectan fallos en el vídeo debidos a la edición. El examen de los artefactos sugiere que la mayoría de las imágenes de Chi fueron falsificadas. Cualquier video original ha sido eliminado.

BLOGEROS LOCALES

La desaparición de Chi no es el único misterio de Kongyùn. De hecho, la gente ha estado desapareciendo o sufriendo estrés psicológico casi desde que comenzó la minería. Los relatos públicos del incidente con los mineros que descubrieron el artefacto han sido suprimidos (-3 a las pruebas de investigación) pero permanecen en la conciencia de los residentes. La mayoría de los profesionales médicos apuntan a los incidentes como claustrofobia traumática y túneles inseguros, pero proliferan algunas teorías de conspiración, la mayoría de las cuales sugieren un encubrimiento atribuido a los proyectos secretos de Fa Jing.

Varios blogeros locales documentan noticias y eventos, pero sólo uno se ocupa de las personas desaparecidas y las conspiraciones: **Chang'e Jade**, reportero e historiador aficionado. Su blog, "*State of Mine*", documenta la historia de la estación, los misterios sin resolver y las sórdidas especulaciones. Ella ha estado escribiendo ampliamente sobre Chi, e incluso ha llevado a cabo algunos esfuerzos limitados para encontrarlo. Sin que Jade lo sepa, Bves tolera sus actividades sólo porque la están usando como señuelo -Best ha hackeado a fondo sus insertos de malla y cuentas y la monitoriza de cerca.

Jade está deseando conocer a los recién llegados, sea en línea o en persona. Si los personajes pasan más de unos días en Kongyùn sin visitarla o si se descubre que Chi ha vuelto a la estación, Jade los buscará. Está enfundada en un pequeño morfo libélula. Su habla, como su comportamiento, es rápida, inquieta, inquisitiva y propensa a la exageración. Jade ya conoce las identidades secretas de los personajes. Responderá a sus preguntas, pero por cada una que responda, les preguntará sobre sus negocios, motivaciones, ideas y demás. Jade hace su investigación y si sospecha que están mintiendo, dejará de compartir. Los personajes pueden convencer a Jade de que les ayude a rastrear el Chi con una **tirada de Persuasión** de los personajes contra una tirada de ESPÍRITU de Jade. En este caso, ella puede llevar a los personajes a donde se vio a Chi por última vez (ver *Rodear el Fuego*, pág. 7).

Jade busca el Chi exclusivamente por su breve aventura, y puede que Chi haya exagerado su afecto en ese momento. Si Jade descubre que Chi está en el grupo, se aliará automáticamente con los personajes, suponiendo que Chi quiere llevarse a Jade con ellos para continuar con su relación romántica.

MARIPOSA CHEN

Mariposa opera desde la clínica médica primaria de Ciudad Nueva, un complejo de oficinas de dos pisos remodelado. La tríada ha establecido la clínica como un local clandestino para productos del mercado negro, modificaciones corporales y psicocirugía. Mientras que la tríada demuestra su fuerza con sus estafadores, ejecutores y contrabandistas, la mayoría de las personas que trabajan en el lugar son médicos y mecánicos privados. Aquellos que tienen rep-g o créditos para gastar pueden acceder a bienes que de otra manera no están disponibles en el mercado local. Mariposa hace la mayor parte de su trabajo desde un cuarto trasero privado lleno de cables, baterías y recipientes de fluido hidráulico.

Mariposa es baja, voluminosa y calva, enfundada en un morfo vaina de seguridad y con un traje de minero recubierto de pegatinas y graffitis. Dispone de docenas de bolsillos y estuches consigo, donde guarda todo, desde barras nutritivas hasta pilas corticales.

Al principio, Mariposa no sabe que los personajes son de Firewall, y cualquier solicitud de información requerirá un favor. Si deciden revelar sus identidades, Mariposa espera que se le pague lo que se le debe inmediatamente e intentará retener a los personajes hasta que confiesen dónde está el pago. Los personajes pueden intentar una **tirada de Persuasión (enfrentada a su tirada de ESPÍRITU)** para marcharse sin problemas. Si tiene éxito, Mariposa les dará 12 horas para recuperar su pago. **Con un aumento**, ella puede proporcionar algunos recursos adicionales para averiguar lo que le pasó a Chi. Con un fracaso, llamará a los agentes de la tríada (ver *Matones*, pág. 11) para enfatizar la urgencia de la situación, quienes golpearán a dos miembros del grupo con bastones de descarga. Mariposa no cuenta con el personal para una victoria decisiva contra un grupo armado. Si estalla la lucha, intentará retirarse en los momentos difíciles.

Mariposa hizo sus propias investigaciones cuando Chi desapareció, pero encontró poco. Los dos habían estado hablando en línea, planeando un encuentro clandestino, pero aún no se habían reunido directamente. Mariposa buscó en la habitación de Chi y encontró algo de ropa elegante, herramientas y unos pocos efectos personales más, que revendió. Se puede convencer a Mariposa de que preste un agente para ayudar a los personajes a moverse por Kongyùn, a costa de un favor moderado de rep-g. Este agente tendrá órdenes de no enfrentarse a los Confesores o a la seguridad de Fa Jing de ninguna manera.

Mariposa es consciente de que ocurren cosas extrañas en el asteroide. Los habitantes creen que Fa Jing tiene un transmisor que afecta a la mente de las personas, causando sueños extraños y un comportamiento errático. Mariposa sabe que eso es ridículo, pero ha recibido suficientes clientes con extraños traumas mentales como para saber que algo anda mal. Es consciente de que Bves también ayuda a los residentes con la psicocirugía y ha tenido algo de suerte ayudando a las víctimas a recuperarse. Aunque no lo dirá, ve a Bves como un futuro rival y es reacia a crear tensión con él. También puede dirigir a los personajes a Jade como fuente de información y rumores.

FA JING

Fa Jing tiene unas instalaciones seguras en el lado más alejado del asteroide desde Ciudad Nueva, con un personal de 100 ingenieros y científicos y 20 guardias de seguridad, aumentados con drones (ver Seguridad de Fa Jing, pág. 7). La instalación incluye un grupo de telescopios de campo amplio y superenfriados para detectar naves extrasolares, y comunicaciones de haz estrecho para informar a casa, todo ello utilizando tecnología de punta que necesitará sobrevivir, de forma automatizada, durante un siglo. No aceptan llamadas, y sus fuerzas de seguridad capturarán e interrogarán a cualquier intruso.

Hay diversas maneras de ponerse en contacto con Fa Jing. Los PCs pueden intentar entrar en la instalación y ser capturados, usar rep-c para enviar un mensaje, o usar la habilidad de Buscar información para conseguir una dirección de correo electrónico corporativa de fuentes públicas en la malla. En cualquier caso, los intrusos curiosos serán remitidos a la Dra. Ju Guo, administradora de la instalación.

Las instalaciones están cerradas. Una vez dentro, la mayor parte de la seguridad es por precaución, en forma de puertas reforzadas alrededor de las fuentes de radiación o de las salas de temperatura controlada. La oficina de la Dra. Guo es grande, pero espartana, con arte locales y hologramas de campos de estrellas. La instalación tiene una clínica médica, que pueden utilizar si alguno de los personajes es capturado.

La Dra. Guo (pág. 13) se deja llevar por su propia curiosidad y se inmiscuirá en las intenciones de los centinelas, incluso compartiendo información propia, aunque guardará silencio sobre el proyecto León. Dependiendo de cómo se desarrolle la conversación, puede realizar búsquedas de Chi en los canales de seguridad privada de Fa Jing. Esto proporcionará las imágenes originales de Chi siguiendo a Bves y a su equipo armado por los túneles (ver La situación en Kongyùn, pág. 13), pero nada más (Bves ha quitado los sensores de Fa Jing de las áreas

cercanas al artefacto). Ella es consciente de las muchas desapariciones del asteroide, pero cree que la falta de seguridad es la responsable. También es consciente de la influencia local de Bves y Chen; aunque no se comunica con ninguno de los dos, evitará enemistarse con ellos a menos que sea necesario.

Si los personajes dejan caer suficientes pistas sobre quiénes son o qué están haciendo, la Dra. Guo dispondrá de activos que los sigan (tanto los de seguridad como robots mosquito). La Dra. Guo evita matar gente innecesariamente, excepto saboteadores y espías.

CIUDAD NUEVA

Si los personajes pasan algún tiempo en Ciudad Nueva, probablemente se encuentren con los Confesores liderados por Bves. Si Bves ve a los personajes, los mirará fijamente y les dirá que no son bienvenidos aquí. Si no interrumpen a Bves, su banda entra en una tienda de RX y coge a un reponedor por los brazos. Bves se dirige al reponedor en voz alta, "*shamsu heiroah yanaksha*". El chico aterrorizado responde, "*iltubzuga, isthazuhma*". Después, Bves y su grupo arrastran al chico a los túneles. Los espectadores lloran u observan, pero no interrumpen. En los túneles Bves tiene un laboratorio de psicocirugía vigilado, donde amputarán partes de la personalidad del chico para extirpar la infección.

Los personajes pueden intentar intervenir. Bves no quiere pelear, pero está intentando rescatar al niño de una infección terminal. Un guardia de seguridad de Fa Jing errante puede intentar atenuar la situación, ordenando a Bves que libere al niño y se vaya. Bves cumplirá.

Si los personajes eligen seguir a Bves durante varios días, finalmente regresará al artefacto como parte de su patrulla normal en busca de rezagados (ver *Rodear el fuego*, pág. 7).

ESPACIO TEMPORAL DE FIREWALL

El mapa que proporcionó Eludere muestra el espacio temporal de Firewall en una grieta escondida en las paredes de basalto de un túnel no iluminado, a un kilómetro de distancia del espacio habitado. En el interior, los personajes encuentran un pequeño depósito de equipo (ver abajo), el maletín de acero perdido de Chi y una nota. El maletín está sellado (**Consistencia 10**), pero el respaldo de Chi puede adivinar la contraseña con una **tirada exitosa de Astucia**. Dentro hay un avanzado enjambre desensamblador industrial - el pago de Mariposa.

La nota dice: "*Alguien está cazando a los residentes. Me quedo el pago de la tríada hasta que sepa que no son ellos. Estaré vigilando e informaré tan pronto como tenga algo*".

DEPÓSITO DE EQUIPO

Los operativos del Firewall encuentran el siguiente equipo escondido:

- 2 dosis de Subidón, una droga de combate. Proporciona +1d a Vigor a los biomorfos durante 2 horas. Los usuarios están agitados, realizan una tirada de ESPÍRITU o reaccionan sin pensar a los ruidos inesperados.
- 2 nanovendajes (para biomorfos) y 1 spray de reparación (para sintemorfos y equipos). Cada uno es de un solo uso y cura 1 herida.
- Un nanoenjambre limpiador que puede barrer y pulir una habitación, lo cual es útil para eliminar rastros forenses. El enjambre puede ser reutilizado varias veces.
- 1 pistola media (12/24/48) daño 2d6 CDF 1 PA 3. Con munición perforante.
- El enjambre desensamblador, una vez desplegado, desarmará cualquier objeto (¡incluyendo personajes!) en un área esférica de 10 metros de diámetro; puede ser programado para apuntar o ignorar tipos específicos de materia. Inflige un daño de 2d6 por turno, destruyendo primero la armadura. Está pensado

SEGURIDAD DE FA JING

INFILTRACIÓN

Los sensores monitorizan los túneles perimetrales y la superficie del asteroide alrededor de la instalación León. Pasar a hurtadillas requiere una o más tiradas de Sigilo con un modificador de -2.

Las esclusas exteriores están equipadas con torretas automatizadas (50/100/200 2d10, PA 4, CDF 3, perforante, Consistencia 15). Estas advertirán a los intrusos una vez, y luego realizarán disparos de advertencia. Si los intrusos persisten o atacan, darán la alarma (atrayendo a 1d6 guardias para investigar) y dispararán a matar. Las armas están conectadas en red de forma inalámbrica y segura (-2 para hackear).

Las esclusas están cerradas. Para acceder se necesita una tirada de Conocimiento: Electrónica a -2 (duración 1 minuto) o hackear a -2, o bien por la fuerza (Consistencia 15), o la huella biométrica de un empleado de Fa Jing.

para funcionar como una herramienta de minería industrial precisa, pero puede ser utilizado para otros propósitos creativos. Esta colmena puede producir un nuevo enjambre o reponer uno existente una vez al día.

PASILLOS LIBRES, ESPACIOS VACÍOS

Los personajes pueden decidir explorar a Kongyùn con la esperanza de descubrir pistas. La primera vez que salgan de las partes habitadas de Kongyùn, Bves y un grupo de sus Confesores saldrán de la oscuridad y gritarán: *"Shamsu heiroah yanaksha"*. Al ver que los personajes no están infectados, continúa: *"No tenéis nada que hacer aquí. Este es nuestro hogar, nuestras costumbres. Iros ahora o quedaos para siempre"*.

Bves no permitirá que los personajes desciendan por los túneles, y luchará si es atacado. Si llegan a un punto muerto, después de un minuto un guardia de seguridad de Fa Jing llegará para calmarlos, pidiendo a los personajes que busquen una ruta diferente para llegar a su destino. Si los personajes se van, el grupo de Bves se retirará al cabo de diez minutos.

Si los personajes exploran sin un objetivo determinado, haz una tirada oculta de d10 en la Tabla de exploración de túneles (pág. 8). Por cada 12 horas que hayan pasado en Kongyùn añade un +1 a la tirada. Cada intento lleva tres horas.

COMPAÑÍA INDESEADA

Una vez que esté claro que los personajes están buscando a Chi, Best se tomará el tiempo necesario para hackear las inserciones de malla de los personajes, para crear puertas traseras que podrá aprovechar más tarde. Mientras tanto, Bves intentará eliminar a todos los ciudadanos de Kongyùn del grupo de personajes. Mientras deambulan por los espacios públicos o se separan de los personajes, dos de los hombres de Bves llevarán a los PNJ aparte y los convencerán de que desaparezcan por un tiempo. Si los personajes mantienen a los PNJ a la vista, Bves no tendrá la oportunidad de enfrentarse a ellos. Sin embargo, enviará advertencias a través de la malla de que tienen que dejar a los personajes. Si los personajes atraen la atención de Fa Jing, un par de mosquitos los seguirán a distancia si se desvían fuera de la malla pública.

HACKEO

Un personaje puede intentar hackear la red de Fa Jing para recopilar información sobre las operaciones de Fa Jing o las actividades de Chi Usando la Malla (pág. 10). Las tiradas de hackear se enfrentan a la IA de seguridad de la instalación con un -4. Si fallan, la red se bloquea, cortando todas las conexiones externas durante seis horas. Con un resultado de 4 o menos, el hacker es dirigido hacia un nodo de datos de señuelo que contiene datos falsos. Con una pifia, también es rastreado; Fa Jing envía un equipo de seguridad que llegará a la ubicación del hacker en 1D20 minutos para someterlo e interrogarlo.

Un hacker que acceda con éxito a la red de Fa Jing puede conseguir fácilmente información de contexto sobre el propósito de la instalación León (y probar que Fa Jing no es responsable de los eventos anómalos locales). También puede realizar búsquedas de reconocimiento facial en los sensores de seguridad privada de Fa Jing para desvelar lo que realmente ocurrió con Chi.

RODEAR EL FUEGO

Por indicios o por suerte, los personajes deberían encontrar con el tiempo, en lo profundo de las secciones no cartografiadas de Kongyùn, un nanobot marcador configurado para responder a cualquier personaje del Firewall. Este es el comienzo de un rastro de migas de pan. El rastro continúa hacia el interior del asteroide, a través de una esclusa de aire hacia un túnel privado abandonado en el vacío, donde desaparece. Doscientos metros más abajo, los personajes pueden ver una luz que se mueve en el túnel. A medida que se acercan, se hace evidente que es una mujer sola, trabajando. Se dirige a ellos, especialmente a los ciudadanos de Kongyùn del grupo: *"No deberíais estar aquí. Este espacio está cerrado"*. No pretende impedir su avance y no tiene nada más que decir.

Los personajes pueden continuar casi un kilómetro más hacia el centro del asteroide, siguiendo las curvas sinuosas y las migas de pan olvidadas. En algunos puntos, pequeñas mallas de servicio abandonadas por los mineros pueden proporcionar acceso a la malla e información sobre el estado del túnel más adelante. Aquí Bves efectuará su última emboscada para tratar de ahuyentar a los personajes.

SALVAR A LOS EXTRANJEROS; MATAR A LOS EXTRANJEROS

A medida que los personajes se acercan a un recodo especialmente estrecho, el equipo de Bves detonará a distancia tres artefactos explosivos improvisados. Están situados uno en la curva y otro a cada lado, para golpear a todo el grupo con **2d6+2. (PAP)** Además, las explosiones llenan el área de humo (**-4 a Notar**). El director de juego puede hacer una tirada oculta de Notar a -2 por cada personaje para detectar los explosivos.

Best hackeará al grupo, usando las puertas traseras que plantó antes. En el túnel se encuentran seis de los mejores soldados de Bves, liderados por el mismo Bves. Intentan atrapar a los personajes en la curva. Detrás de los personajes, a 140 metros, hay un grupo de tres hombres más de Bves, que los alcanzarán en 5 turnos. Ambos intentarán atrapar a los personajes

EXPLORACIÓN DE LOS TÚNELES

Tirada d10 Resultado

- 1-2 Horas de exploración descubren kilómetros de túneles abandonados, sellados sin electricidad, malla o aire fresco. Los personajes regresan con sólo polvo de roca.
- 3-4 Los personajes descubren una puerta que no está en los mapas públicos. La puerta es claramente un nuevo añadido, y está firmemente bloqueada (requiere una tirada de Latrocinio a -2 para forzar su apertura; Consistencia 15). Si se abre, la estación de Fa Jing se pone en alerta máxima y responde con 2 guardias de Fa Jing (usa las características de *Matones*, pág. 11) que intentarán capturar o ahuyentar a cualquier intruso. Los personajes capturados son llevados a la Dra. Guo (ver *Fa Jing*, 16).
- 5-6 Los personajes se topan con un conjunto de túneles de propiedad privada (y defendidos). Los túneles tienen aire, pero la malla y la electricidad están bloqueadas (Ordenadores a -1 para obtener acceso). Si detectan a los personajes, se enfrentan a una pareja de mineros de Kongyùn que les exigirán que se vayan. Si los personajes empiezan a causar problemas, los mineros piden refuerzos a la milicia local (usa las características de *Matones*, pág. 11).
- 7-9 Los personajes encuentran una sección de túneles olvidados, dejados sin energía, malla o atmósfera. A varias horas de distancia de las zonas pobladas, una banda de cinco residentes se enfrenta a ellos, diciéndoles que no tienen nada que hacer en Kongyùn y amenazando con hacerles daño. Si los residentes sienten que tienen ventaja sobre el grupo, usarán una fuerza no letal para asaltar y robar a los personajes (usa las características de *Matones*, pág. 11). Responderán a la fuerza con fuerza.
- 10+ Mientras exploran una serie de túneles que no se encuentran en los mapas de RA, los personajes detectan un nanobot marcador configurado para responder al ID de la malla de Chi. Continúa en la siguiente sección, *Rodear el Fuego* (pág. 17).

donde puedan lanzarles termita, o hasta que los personajes se rindan. Si el curso de la batalla cambia, la gente de Bves retrocederá, detonando explosivos adicionales detrás de ellos. Durante la batalla, cualquier miembro de la triada que viaje con el grupo intentará retirarse, en lugar de atacar a sus vecinos en favor de los extranjeros. Jade no tiene habilidades de combate, pero intentará ayudar de otras maneras.

Poco después de la zona de combate, hay un marcador de radio enterrado en la pared del túnel. Si cavan, encontrarán el cadáver escondido de Chi. La cabeza de Chi ha sido aplastada brutalmente, pero el resto del cuerpo se ha conservado en el vacío. Los personajes que ven el cadáver de Chi deben hacer un chequeo de Salud Mental (ver *página 9 de Eclipse Salvaje*).

SEA LA GLORIA

Los personajes supervivientes llegan a la última esclusa, más allá de la que Chi encontró su destino. La puerta tiene un gran símbolo de peligro biológico en tiza de color rojo óxido, pero no está cerrada con llave. Ninguno de los hombres de Bves entrará en la habitación, ni siquiera para perseguir a los personajes.

Pasando la puerta, el túnel se abre en una gran cámara llena de niebla. La niebla flota en microgravedad, agitándose lentamente por su propia energía, oscureciendo las paredes, el suelo y el techo. La habitación está sin luz ni energía. En el interior de la puerta hay un marcador de radio. Cualquier personaje del Firewall puede leer un

mensaje, encriptado con la firma privada de Chi: "*Recoge una muestra, informa a Eludere para decidir qué hacer con ella*".

Una comprobación correcta de la niebla con una herramienta nanodetectora revela que se trata de un nanoenjambre de niebla útil más allá de la tecnología transhumana. No parece ser hostil, pero bloquea las comunicaciones por radio. La habitación en sí misma es grande y tosca, pero no es nada llamativa.

Los personajes pueden derribar la pared para entrar en la niebla, pero sólo los personajes con movimiento de empuje vectorial podrán maniobrar en espacio abierto. Una vez sin muros, la niebla influirá suavemente en su movimiento, dirigiendo a los personajes hacia el artefacto en el centro de la cámara. Al principio, el artefacto parece una oscura grieta en la niebla. A medida que se acercan, la niebla retrocede, y puede verse el artefacto; reflectante como el mercurio, irregular como un cristal de cadmio. El personaje puede ver su propio reflejo en la cara del artefacto, pero sus linternas no aparecen. Los personajes que ven el artefacto deben hacer una tirada de Miedo; **los que fallan quedan conmocionados**.

Una vez que esté a menos de diez metros, el artefacto emitirá ráfagas de luz codificadas, intentando implantar una sugestión en la mente de los personajes mediante el hackeo de sus **entradas sensoriales visuales** (un "hackeo basilisco"). Los personajes que vean esto deben hacer una tirada de ESPÍRITU; si fallan, sufren 1d6 de daño directo y sufren un ataque de convulsiones durante 1 minuto. Durante este tiempo, la niebla empujará al PJ a entrar en contacto con el artefacto, que intentará infectarlos (*Infección*, pág. 10).

HACKEO

Best intentó hackear las inserciones de malla de los personajes con anterioridad. Si tuvo éxito, usará las puertas traseras que dejó para interferir inmediatamente en los personajes de forma directa. Best tiene unas cuantas pistas de audio elaboradas para imitar las órdenes de otros miembros del grupo, tales como "¡retrocede!" o "suelta tus armas". Los personajes afectados lo escucharán a través de su malla como si lo hubiera dicho otro miembro del grupo, pero con una tirada de Notar exitosa con un modificador de -2 sabrán que es falso. Best puede bombardear a los personajes con pop-ups y ruidos de realidad aumentada, infligiendo una penalización de -2 por distracción. Best también puede intentar hackear a cualquier sintemorro del grupo.

El personaje, si está renunciando a las acciones de combate para defender su malla puede hacer una tirada enfrentada de hackear

para bloquear inmediatamente a Best. Si no tienen éxito, Best accederá al sintemorro. En su siguiente acción, hará otra tirada enfrentada de hackear para apagarlo. El personaje no podrá actuar hasta que se reinicie, lo que requiere 1d6 turnos de acción.

Los personajes pueden elegir deshabilitar su malla para evadir a Best, pero no podrán escuchar a nadie más (ya que están en el vacío) o compartir los datos sensoriales. Tampoco tendrán acceso a todas las capacidades de sus armas (-1 para atacar) o herramientas. Parte del equipo, incluyendo los enjambres y los marcadores de Chi, puede no ser accesible en absoluto.



◀ ◀◀ Un cauteloso centinela se encuentra con un artefacto TITAN.

Los personajes que se den cuenta de la amenaza de hackeo basilisco pueden intentar bloquear la entrada visual con una tirada de ASTUCIA.

Mientras el artefacto intenta infectar a una víctima, la niebla creará luces y formas fantasmagóricas para distraer a los demás en la cámara. La niebla útil sirve de manipulador del artefacto y lo defenderá de los ataques. Para proteger el artefacto y a las víctimas que están siendo infectadas, creará barreras flotantes (Consistencia 10) o incluso solidificará jaulas alrededor de los objetivos (Tirada de Atletismo para evitar la captura). La niebla no saldrá de la cámara, a menos que el artefacto se mueva de alguna manera.

NIEBLA ÚTIL

La niebla es un enjambre de material inteligente polimorfo formada por nanobots, que puede crear la mayoría de las herramientas y armas equivalentes a las de los transhumanos. El objetivo de ella será conducir a los PJS hacia el Artefacto, ya sea creando obstáculos o empujando a los personajes aturdidos o conmocionados.

Trátalo como una horda de criaturas con sus capacidades especiales.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Notar d6.

Paso: 10; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.

Capacidades especiales:

- Capacidad de división.
- Barreras flotantes (Consistencia 10).
- Jaulas de niebla (ataque de presa).
- Es inmune a las armas cinéticas.
- Bloquea las comunicaciones por radio.

RESOLUCIÓN

Los personajes tienen varias opciones para ocuparse del artefacto, con posibles repercusiones importantes para los habitantes del asteroide y el sistema solar en general.

PERSONAJES INFECTADOS

Una vez que se completa el proceso de infección, el personaje se convierte en un PNJ. Todos los personajes que regresen a Firewall (a través de emisión de ego o animación suspendida para ralentizar la infección) pueden ser puestos en cuarentena y tratados. Bves también puede usar sus habilidades de psicocirugía para revertir la infección, pero este proceso destruirá recuerdos y habilidades. Firewall puede reparar esto, más tarde, usando la copia de seguridad del personaje.

EL ARTEFACTO

Los personajes tienen varias opciones para encargarse del propio artefacto. La niebla útil que lo protege puede moverse a través de objetos sólidos y actuará para evitar que el artefacto sea trasladado o secuestrado. El artefacto en sí es robusto y resistente a la mayoría de los daños, y la niebla impedirá cualquier trabajo en la cámara que pueda destruirlo.

Los personajes pueden intentar destruir el artefacto con una cantidad considerable de explosivos (que están disponibles en grandes cantidades en la estación) o con una fuerza destructiva similar. Para adquirir estos explosivos pueden ser necesarias tiradas de rep o de Persuadir. Bves, las triadas y Fa Jing se opondrán a cualquier plan que implique detonaciones importantes. Si se coloca y detona una cantidad apropiada de explosivos (a discreción del DJ), el artefacto se destruye, pero tira 1d10. Con un 1 o un 2, el propio Kongyùn se fractura, partiéndose directamente por el puerto antiguo.

INFECCIÓN

El artefacto intenta infectar a cualquiera con el que entre en contacto físico (incluso a través de los trajes de vacío). Destellos de rayos de plata recorren su piel/armazón, creando una sensación de hormigueo en el interior del cuerpo y la cabeza, como pequeñas manos que se arrastran bajo la piel. El artefacto puede intentar infectar a varios personajes con una sola acción, pero sólo puede intentar la infección una vez cada cinco turnos. Las víctimas deben hacer inmediatamente una tirada de ESPÍRITU a -3. Si fallan, estarán adormilados/desconectados (**INCAPACITADOS**) durante 10 minutos. Sólo se les puede despertar mediante medicina, interrumpiendo la infección y reduciendo sus efectos. Tan pronto como el personaje se infecta, se implantan los disparadores de lenguaje. Bves los utiliza para diagnosticar, mediante el estímulo de una respuesta involuntaria. Los personajes pueden hacer una tirada de ESPÍRITU para suprimir la respuesta, con una penalización de -1 por cada 30 minutos de infección.

Después de diez minutos, el personaje se despierta sintiéndose eufórico. Cualquier herida se ignora, y el personaje puede creerse más fuerte y sano que antes. Durante las siguientes 4 horas la

infección continúa, haciendo que el personaje experimente ocasionalmente flashbacks traumáticos, caiga en un estado catatónico o hable de forma ininteligible. Después de 4 horas, el artefacto adquiere el control completo del personaje. En ese momento, el personaje infectado convencerá o atacará a otros personajes para tratar de atraerlos de nuevo al artefacto y propagar la infección.

Los personajes en las primeras etapas de la infección pueden curarse a través de la psicocirugía extrema. Esto implica la eliminación de los recuerdos y habilidades infectadas. Un psicocirujano experimentado puede evitar este daño injertando esas partes desde una copia de seguridad.

El artefacto a veces despliega pequeños paquetes de niebla útil invisible más allá de la cámara para establecer contacto físico con personas e implantar sugerencias a distancia. Esto requiere veinte minutos. Si la víctima falla una tirada de ESPÍRITU, el artefacto puede implantar una única sugestión posthipnótica. El personaje creerá que la idea es suya y la llevará a cabo lo mejor que pueda. Esta infección limitada también causa el tic verbal, indicado antes.

Esto resulta en cientos de personas muertas o desaparecidas. Menos de la cantidad necesaria de explosivos dañará (pero no destruirá) el artefacto. Las grandes explosiones llamarán la atención, arruinando los intentos de Bves de ponerlo en cuarentena y alertando a Fa Jing sobre el artefacto.

Los personajes pueden pedir ayuda a Eludere y a Firewall, en cuyo caso necesitarán asegurar el artefacto durante cuatro días hasta que se pueda enviar un segundo equipo. Este nuevo equipo se hará cargo de la operación y destruirá el artefacto de la manera que el DJ considere oportuna.

Si Fa Jing, las tríadas o Jade descubren el artefacto, habrá una carrera para asegurar el artefacto o cualquier resto, así como muestras de la niebla utilitaria, sin importar el riesgo humano.

El DJ debería tener en cuenta el potencial del artefacto. Puede decidir infectar a los residentes de forma más proactiva, utilizar los personajes infectados para otros fines, lanzarse al espacio o simplemente desaparecer.

BVES

El grupo de Bves intentará contener a los infectados. Bves (o su bifurcación, si muere) se enfrenta a los personajes con "*shamsu heiroah yanaksha*", esperando que los infectados respondan "*iltubzuga, isthazuhma*". Si los personajes no parecen estar infectados, Bves explicará por qué el artefacto debe ser sellado en el asteroide, al menos durante los próximos años, hasta que el asteroide esté demasiado lejos de su órbita para ser accesible. Bves no ve forma de que los personajes se ajusten a vivir permanentemente en Kongyùn, por lo que deben morir para proteger el secreto. Bves espera que los personajes entiendan la lógica de esto, y les ofrecerá la oportunidad de suicidarse.

Los personajes pueden ser capaces de convencer a Bves de que acepte otro plan, si tienen una forma mejor de controlar el artefacto que no dañe a ninguna persona. Si no convencer a Bves, aceptará y se ofrecerá llevarlos de vuelta a Ciudad Nueva (una tirada enfrentada de Notar contra su habilidad de Persuadir con un -3 detectará sus malas intenciones). Con el fin de proteger el secreto del artefacto, una vez que estén a una distancia segura de la sala del Artefacto,

detonará un alijo de explosivos oculto en la pared del túnel al pasar, matándose a sí mismo y potencialmente a los personajes (4D6 PAM). Pueden evitarlo con una tirada de una tirada de Atletismo (-2).

Se puede convencer a Bves para que se una a Firewall y coordine un método de cuarentena más sofisticado. Si los personajes pueden probar sus capacidades, Bves aceptará reunirse con Eludere.

FA JING

Si Fa Jing ha estado siguiendo a los personajes, ellos inmediatamente se encargarán de formar equipos para asegurar el artefacto. Esto probablemente implique matar a los miembros supervivientes de la emboscada de Bves y ofrecer una comisión por el descubrimiento a los personajes. Si los personajes rechazan la oferta, Fa Jing intentará matar o retrasar a los personajes y proteger el artefacto el tiempo suficiente para que llegue una lanzadera de seguridad corporativa en dos días. En ese momento, las fuerzas de Fa Jing serán tan fuertes que los personajes tendrán que recurrir al arsenal nuclear de Firewall para destruir el artefacto.

TRÍADAS Y OTROS ALIADOS

Las tríadas son más pragmáticas. Si se dan cuenta del artefacto, Mariposa puede aceptar la mayoría de los métodos de tratarlo, siempre y cuando la gente de Kongyùn esté a salvo y ella reciba una generosa recompensa.

Jade es una amenaza. Su naturaleza parlanchina significa que tarde o temprano divulgará los secretos de Firewall. Si los personajes no la mantuvieron contenida durante la aventura, en algún momento Fa Jing comenzará a investigar el artefacto. Esto puede ser un gancho potencial para una futura aventura.

Al final de las 12 horas, Mariposa reunirá a una multitud y buscará a los personajes para cobrar. Si no lo tienen, puede retener a los personajes como rehenes hasta que Eludere pueda arreglar el pago.

CARACTS. DE LOS PNJ



Este símbolo indica que se trata de un comodín

JOSEF BVES (Marginado)



[pág. 3]

Líder de la conspiración

Morfo: Rebotador

Atributos: Agilidad d10 (d8), Astucia d10, Espíritu d8 (d6), Fuerza d6, Vigor d8 (d6).

Habilidades: Conocimiento (Electrónica) d8, Notar d6, Medicina (Psicocirugía) D8, Conocimiento (Ingeniería Mecánica) d8, Disparar d6, Pelear d4, Reparar d8, Persuasion D6, Red: Rep-@ d8; Red: Rep-I d4.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Equipo: Pistola laser 15/30/60 2d6

Ware: Biomodificaciones, Tolerancia al frío, Pila cortical, Almohadillas de agarre, implante de malla, reserva de oxígeno, pies prensiles.

LUKE BEST (Criminal)

[pág. 3]

Hacker Confesor

Morfo: Infomorfo

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12 (d8), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Persuadir d6, Atletismo d4, Conocimiento (Electrónica) d8, Conocimientos Generales d4, Notar 6, Ordenadores (hackear) d8, Investigar d6, Reparar d6, Sigilo d6

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Equipo: cyberterminal.

Ware: Puerto de datos, potenciación m nemotécnica.

MARIPOSA CHEN (Criminal)



[pág. 3]

Jefa de la Triada

Morfo: Vaina de seguridad

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d10 (d8).

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6 (+2 Notar vista), Pelear d6, Persuadir d10, Pilotar d6, Sigilo d6. Ordenadores d4 Medicina: Psicocirugía d4

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 11 (4 contra láseres / 7 resto)

Desventajas: Avaricioso. **Ventajas:** Conexiones.

Ware: Clavijas de acceso, Biomodificaciones, Armadura de biot Tejido (+1), Garras (FUE+d6 de daño), Pila cortical, Cerebro, Vista potenciada (+2), Implantes de malla, Mnemotécnica, Marioneta

Equipo: Piel energética (+4 contra láseres), Pistola laser 15/30/60 2d6 Pistola aturdidora 5/10/20

DRA. JU GUO (Hipercorporativo)

[pág. 3]

Gerente de la división de Fa Jing

Morfo: Vaina Mentón

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Conocimientos generales d8, Disparar d4, Intimidar d8, Notar d8, Persuadir d8, Provocar d6, Redes (Hipercorporativas) d6, Atletismo d4, Ordenadores D6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 11 (4 contra láseres)/7 (0) resto

Desventajas: Avaricioso, Tozudo. **Ventajas:** Conexiones, Fuerza de Voluntad.

Ware: Biomodificaciones, Pila cortical, Implantes de malla, Mnemotécnica

CHANG'E JADE (Vagabundo)

[pág. 3]

Blogera de cotilleos

Morfo: Sintético Libélula

Atributos: Agilidad d8 (d6), Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Persuadir d8, Investigar d8, Disparar d4, Forzar Cerraduras d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d6, Redes: Rep-f d8,

Red: Rep-G d4.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Ware: Clavijas de acceso, Pila cortical, Cerebro, Implante de malla, Mnemotécnica, Marioneta, Cola prensil, Alas.

AGENTE YU (Hipercorporativo)



[pág. 3]

Oficial de seguridad de Fa Jing

Morfo: Vaina de seguridad

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8(d6).

Habilidades: Conocimiento (electrónica) d6, Conocimientos generales d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4. Ordenadores D4, Atletismo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (3).

Equipo: escudo personal (+2 armadura), Pistola media 12/24/48 2d6 CDF 1

Ware: Clavijas de acceso, Biomodificaciones, Armadura de biot Tejido (+1), Garras (FUE+d6 de daño), Pila cortical, Cerebro, Anguilaware, Vista potenciada, Implantes de malla, Mnemotécnica, Marioneta.

MATONES

Confesores de Bves, Seguridad de Fa Jing, o matones de las Triadas

Morfo: Rebotador

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Disparar d6, Persuadir d6, Notar d4, Pelear d6, Conocimientos generales d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Desventajas: Canalla.

Equipo: Pistola laser 15/30/60 2d6 CDF 1, porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento)

Ware: Biomodificaciones, Tolerancia al frío, Pila cortical, Almohadillas de agarre, Implantes de malla, Reserva de oxígeno, Pies prensiles.



DRONES MOSQUITO Y PLATILLO

Fa Jing, o matones de las Triadas

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.

Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 4 (2).

Habilidades: Disparar d4, Notar d4, Pilotar d8, Sigilo d4.



PNJ



ATRIBUTOS

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPIRÍTU | FUERZA | VIGOR |
|-------|----------|---------|----------|--------|-------|
| Base | d8 | d6 | d4 | d6 | d6 |
| Morfo | +1d | | | +2d | |
| Total | d10 | d6 | d4 | d8 | d6 |

ATRIBUTOS DERIVADOS

| | PASO | PARADA | DUREZA | SALUD MENTAL |
|-------|------|--------|--------|--------------|
| Base | 6 | 5 | 5 | 5 |
| Morfo | | | 4 | |
| Total | 6 | 5 | 9 (4) | 5 |

1/2 ESPIRITU+2

| | | | | | |
|-----|--------|----|----|----|---|
| AM | DAÑO | -1 | -2 | -3 | X |
| d10 | FATIGA | -1 | -2 | -3 | X |

Armadura Armazón sintético (4)

Arma cuerpo a cuerpo Cuchillo

FUE+d4

| Armas | ARMA | DISTANCIA | DAÑO | FUERZA | NOTAS |
|-------------------|------------|-----------|-------|--------|-------|
| Armas a distancia | Riflelaser | 24/48/96 | 2d8+2 | 100 | 1 |

| Armas a distancia | ARMA | DISTANCIA | DAÑO | MUNICIÓN | CDF | NOTAS |
|-------------------|------|-----------|------|----------|-----|-------|
| | ARMA | DISTANCIA | DAÑO | MUNICIÓN | CDF | NOTAS |

AGILIDAD

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | | | | | BONUS DE MORFO |
|------------|------|---|---|----|----|----------------|
| Atletismo | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Caballar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Conducir | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Disparar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Latrocinio | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Navegar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Pelear | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Pilotar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Sigilo | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |

ESPÍRITU

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | | | | | BONUS DE MORFO |
|-------------|------|---|---|----|----|----------------|
| Intimidar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Persuadir | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Interpretar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |

FUERZA

4 6 8 10 12

VENTAJAS

Kid dospistolas
Rápido

DESVENTAJAS

Juramento Mayor (Proteger la humanidad)

Curioso (Mayor)

ASTUCIA

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | | | | | BONUS DE MORFO |
|-------------------------|------|---|---|----|----|----------------|
| Apostar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Ciencias | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Conocimientos generales | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Conocimiento: Minería | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Electrónica | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Investigar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Medicina | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Notar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Ordenadores | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Provocar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Psiónica | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Reparar | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Supervivencia | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| Tácticas | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |
| | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | |

VIGOR

4 6 8 10 12

BONUS DE MORFO

EQUIPO

Cuenta anónima, copia de seguridad, banda grillete, Ecto,
Aplicación de Cifrado, ID de ego falsa, Seguro, Creador, Ropa
Inteligente, Musa estándar

JUGADOR
PERSONAJE

AMAL

ECLIPSE SALVAJE

MUSA
NOMBRE
NOTAS
Rep-@

4 6 8 10 12

Rep-G

4 6 8 10 12

Rep-C

4 6 8 10 12

Rep-I

4 6 8 10 12

Rep-E

4 6 8 10 12

Rep-O

4 6 8 10 12

Rep-F

4 6 8 10 12

CRÉDITOS

5000

PODERES PSI
Identidades
ID
Backup de notas

Tu familia aceptó trabajar como mano de obra arrendada en el espacio antes de la Caída para escapar de la pobreza en la Tierra. Cuando uno de los asteroides que habían extraído se agotó, la compañía, tratando de reducir los costes, ofreció dejar que los arrendados permanecieran en la roca excavada. Muchos eligieron la libertad con un futuro incierto en lugar del arrendamiento. La supervivencia fue difícil, y los jóvenes como tú fueron enviados a trabajar por cuenta propia. Te has especializado en trabajo de seguridad. Fuiste reclutado por el Ojo en lo que resultó ser un asalto patrocinado por Firewall contra un puesto de avanzada exhumano en el Cinturón de Kuiper. Eres un poco asceta y prefieres los morfos asexuales.



"Soy un buscador. Me he dado 1.001 días para practicar la conversión de la excelencia interior en actos justos. Firewall parece un buen lugar para estudiar."

DUREZA MORFO

4

APTITUD MÁXIMA

D10

MORFO

ATRIBUTOS

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPIRÍTU | FUERZA | VIGOR |
|--------------|----------|---------|----------|--------|-------|
| BONUS | +1d | | | +2d | |

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL MORFO

Estigma social (-1 tirada sociales)
8 Patas (ambidextro)

Implantes y mejoras

Clavijas de acceso, Implante de malla, Pilacortical, Ciber cerebro,

Vista potenciada (visión tetracromática +2 Notar)

Extremidades adicionales (ambidextro)

Lidar (permite apear una habitación . EP pag. 303)

Potenciación mnemotécnica (revisión grabaciones en RX)

Extremidades neumáticas (propulsión que permite grandes saltos, +2 atletismo cuando implique saltar)

Radar (EP pag. 302)

ECLIPSE SALVAJE

| JUGADOR | |
|-----------|--------------------------------|
| PERSONAJE | CHI (RokuzawaChi) |
| TRASFONDO | Hipercorporativo |
| FACCIÓN | Altasociedad |
| MORFO | Sílfide |
| SEXO | Masculino |
| EDAD | |
| PROFESIÓN | Hacker mental/social networker |
| RANGO | Novato |
| AVANCES | |

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPIRITU | FUERZA | VIGOR |
|---------------------|----------|---------|----------|--------------|-------|
| Base | d6 | d6 | d6 | d6 | d6 |
| Morfo | +1d | +2d | +1d | | |
| Total | d8 | d10 | d8 | d6 | d6 |
| ATRIBUTOS DERIVADOS | | | | | |
| | PASO | PARADA | DUREZA | SALUD MENTAL | |
| Base | 6 | 5 | 7 (2) | 5 | |
| Morfo | | | | | |
| Total | 6 | 5 | 7 (2) | 5 | |

½ ESPIRITU+2

| AM | DAÑO | -1 | -2 | -3 | X |
|--------|------|----|----|----|---|
| d10 | | | | | |
| FATIGA | -1 | -2 | -3 | X | |
| | | | | | |

Armadura Chaleco blindado 2

Arma cuerpo a cuerpo

Armas a distancia

Armas a distancia

AGILIDAD

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|------------|-------------|----------------|
| Atletismo | 4 6 8 10 12 | |
| Cabalgar | 4 6 8 10 12 | |
| Conducir | 4 6 8 10 12 | |
| Disparar | 4 6 8 10 12 | |
| Latrocinio | 4 6 8 10 12 | |
| Navegar | 4 6 8 10 12 | |
| Pelear | 4 6 8 10 12 | |
| Pilotar | 4 6 8 10 12 | |
| Sigilo | 4 6 8 10 12 | |

ESPIRITU

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|-------------|-------------|----------------|
| Intimidar | 4 6 8 10 12 | |
| Persuadir | 4 6 8 10 12 | +1 |
| Interpretar | 4 6 8 10 12 | |

FUERZA

4 6 8 10 12

BONUS DE MORFO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

PSI

Trastorno mental (Hipocondriaco)
Manazas(Mayor)

ASTUCIA

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|-------------------------|-------------|----------------|
| Apostar | 4 6 8 10 12 | |
| Ciencias | 4 6 8 10 12 | |
| Conocimientos generales | 4 6 8 10 12 | |
| Conocimiento: Etiqueta | 4 6 8 10 12 | |
| Electrónica | 4 6 8 10 12 | |
| Investigar | 4 6 8 10 12 | |
| Medicina Psicocirugía | 4 6 8 10 12 | |
| Notar | 4 6 8 10 12 | |
| Ordenadores | 4 6 8 10 12 | |
| Provocar | 4 6 8 10 12 | |
| Psiónica | 4 6 8 10 12 | |
| Reparar | 4 6 8 10 12 | |
| Supervivencia | 4 6 8 10 12 | |
| Tácticas | 4 6 8 10 12 | |

VIGOR

4 6 8 10 12

BONUS DE MORFO

EQUIPO

Cuenta anónima, copia de seguridad, seguro, escáner de huella cerebral, servicio de coche, bicho, Ecto, puente de ego, Aplicación de cifrado, ID de ego falsa, musa, ropa inteligente, chaleco blindado.

JUGADOR
PERSONAJE

CHI

Rep-@ 4 6 8 10 12

Rep-C 4 6 8 10 12

Rep-E 4 6 8 10 12

Rep-F 4 6 8 10 12

Rep-G 4 6 8 10 12

Rep-I 4 6 8 10 12

Rep-O 4 6 8 10 12

CRÉDITOS 3000

PODERES PSI

Terapsi PSI

Confusión

Lectura mental

PuntosPSI:10

ECLIPSE SALVAJE

MUSA
NOMBRE
NOTAS
Identidades
ID
Backup de notas

Marciano nativo, al nacer se te asignó como varón a una familia de industriales en Noctis antes de la Caída, parte de la hiperélite marciana. Tu interés en la psicocirugía comenzó (vergonzosamente) con una emoción hedonista por las bifurcaciones que pretendía molestar a tus padres. Más tarde, estudiaste neuropsicología y tu búsqueda de los límites de la bifurcación se convirtió en algo serio. Después de terminar tu carrera, sin apoyo para la investigación propuesta, te reubicaste en el sistema solar exterior, usando tu herencia para financiarte. Fuiste reclutado por Firewall para ayudar a suprimir un culto de singularidad/ brote exurgente. Eres socialmente perceptivo, con un don para congraciarte con contactos potenciales. Todo el mundo necesita un psicólogo, incluso si no lo saben.



!Fascinante. Literalmente, me gustaría pasar una hora dentro de tu mente. Y veo un puente de ego justo ahí...!

APTITUD MÁXIMA

d10

MORFO

ATRIBUTOS

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPIRÍTU | FUERZA | VIGOR |
|-------|----------|---------|----------|--------|-------|
| BONUS | | | | | |

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL MORFO

Atractiva(+1 tiradassociales)

Implantes y mejoras

Biomodificaciones, Metabolismo limpio , Pila cortical,

Implante demalla , Feromonas mejoradas(+1 a Persuadir).



ECLIPSE SALVAJE

| JUGADOR | |
|-----------|--------------------------|
| PERSONAJE | NJÁLL HRAFNSSON |
| TRASFONDO | Animal evolucionado |
| FACCIÓN | Anarquista |
| MORFO | Infomorfo |
| SEXO | Masculino |
| EDAD | |
| PROFESIÓN | Hacker anarquista/piloto |
| RANGO | |
| AVANCES | |

Armadura

Arma cuerpo a cuerpo

Armas a distancia

Armas a distancia

AGILIDAD

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|------------|-------------|----------------|
| Atletismo | 4 6 8 10 12 | |
| Cabalgar | 4 6 8 10 12 | |
| Conducir | 4 6 8 10 12 | |
| Disparar | 4 6 8 10 12 | |
| Latrocinio | 4 6 8 10 12 | |
| Navegar | 4 6 8 10 12 | |
| Pelear | 4 6 8 10 12 | |
| Pilotar | 4 6 8 10 12 | |
| Sigilo | 4 6 8 10 12 | |

ESPÍRITU

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|-------------|-------------|----------------|
| Intimidar | 4 6 8 10 12 | |
| Persuadir | 4 6 8 10 12 | |
| Interpretar | 4 6 8 10 12 | |

FUERZA

4 6 8 10 12

BONUS DE MORFO

VENTAJAS

As
Desequilibrio mórfico (menor)
Inexperto en el mundo real

DESVENTAJAS

ATRIBUTOS

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPIRITU | FUERZA | VIGOR |
|---------------------|----------|---------|----------|--------------|-------|
| Base | d8 | d6 | d6 | d4 | d6 |
| Morfo | | +3d | | | |
| Total | d8 | d12 | d6 | d4 | d6 |
| ATRIBUTOS DERIVADOS | | | | | |
| | PASO | PARADA | DUREZA | SALUD MENTAL | |
| Base | 6 | 4 | 5 | | |
| Morfo | | | | | |
| Total | | | | | |

½ ESPIRITU+2

| | | | | | |
|-----|--------|----|----|----|---|
| AM | DAÑO | -1 | -2 | -3 | X |
| D12 | FATIGA | -1 | -2 | -3 | X |

ASTUCIA

4 6 8 10 12

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|-------------------------|-------------|----------------|
| Apostar | 4 6 8 10 12 | |
| Ciencias | 4 6 8 10 12 | |
| Conocimientos generales | 4 6 8 10 12 | |
| Conocimiento: | 4 6 8 10 12 | |
| Electrónica | 4 6 8 10 12 | |
| Investigar | 4 6 8 10 12 | |
| Medicina | 4 6 8 10 12 | |
| Notar | 4 6 8 10 12 | |
| Ordenadores Hacker | 4 6 8 10 12 | |
| Provocar | 4 6 8 10 12 | |
| Psiónica | 4 6 8 10 12 | |
| Reparar | 4 6 8 10 12 | |
| Supervivencia | 4 6 8 10 12 | |
| Tácticas | 4 6 8 10 12 | |

VIGOR

4 6 8 10 12

BONUS DE MORFO

EQUIPO

Cuenta anónima, seguro de copia de seguridad, aplicación de cifrado, aplicación de exploit, ID de ego falsa, Mosquitos x2,

Potenciador de radio, aplicación de sniffer, aplicación de spoof, musa estándar, aplicación de rastreo

**JUGADOR****PERSONAJE**

NJÁLL

Rep-@**Rep-C****Rep-E****Rep-F****Rep-G****Rep-I****Rep-O****CRÉDITOS**

10.000

ECLIPSE SALVAJE

MUSA**NOMBRE****NOTAS****PODERES PSI****Identidades****ID****Backup de notas**

Naciste en un aviario Titanés, parte de un proyecto de evolución del Ministerio de Ciencia. Al llegar a la edad adulta, abandonaste tu cuerpo y dejaste Titán por la emoción del espacio anarquista. Con tus habilidades para pilotar naves y ejecutar infosecs, alguien siempre te da espacio de servidor. Te has enfundado en todo tipo de naves y has conseguido algunos hackeos increíbles. Firewall te reclutó a través de Magnus Ming, tu profesor favorito de la Universidad Autónoma de Titán antes de que te aburrieras y te fueras. Cuando te ofreció ser miembro en una sociedad que "se enfrenta a puzzles desafiantes", estabas ansioso. Volar y resolver puzzles es lo que mejor hacen los cuervos.

MORFO

ATRIBUTOS

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPIRÍTU | FUERZA | VIGOR |
|-------|----------|---------|----------|--------|-------|
| BONUS | | +3d | | | |

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL MORFO

"Tu IA deseguridad no puede encontrar me; tus drones no pueden atrapar me. Arráncate el ojo en busca de conocimiento, vago administrador de sistemas, o un pájaro que este todo pensamiento lo picoteará por ti."

DUREZA MORFO**APTITUD MÁXIMA**

d12

Implantes y mejoras

Potenciación mnemotécnica



ECLIPSE SALVAJE

| JUGADOR | |
|-----------|---|
| PERSONAJE | "SVÁFA" SagaNorqvist |
| TRASFONDO | |
| FACCIÓN | Titanesa |
| MORFO | Futura |
| SEXO | Femenino |
| EDAD | |
| PROFESIÓN | INSPECTOR DE LA POLICÍA CIENTÍFICA TITANESA |
| RANGO | |
| AVANCES | |

| | | |
|----------|------------------|---|
| Armadura | Chaleco blindado | 2 |
|----------|------------------|---|

Arma cuerpo a cuerpo

| Armas a distancia | ARMA | DISTANCIA | DAÑO | FUERZA | NOTAS |
|-------------------|---------------|-----------|------|--------|---|
| | pistola media | 12/24/48 | 2d6 | 100 | 1 Munición perforante PR(+2 daño/+2 PA) |

| Armas a distancia | ARMA | DISTANCIA | DAÑO | MUNICIÓN | CDF | NOTAS |
|-------------------|------|-----------|------|----------|-----|-------|
| | | | | | | |

AGILIDAD

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|------------|-------------|----------------|
| Atletismo | 4 6 8 10 12 | |
| Cabalgar | 4 6 8 10 12 | |
| Conducir | 4 6 8 10 12 | |
| Disparar | 4 6 8 10 12 | |
| Latrocinio | 4 6 8 10 12 | |
| Navegar | 4 6 8 10 12 | |
| Pelear | 4 6 8 10 12 | |
| Pilotar | 4 6 8 10 12 | |
| Sigilo | 4 6 8 10 12 | |

ESPÍRITU

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|-------------|-------------|----------------|
| Intimidar | 4 6 8 10 12 | |
| Persuadir | 4 6 8 10 12 | |
| Interpretar | 4 6 8 10 12 | |

FUERZA

| VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|--------------|------------------|
| INVESTIGADOR | SUSPICAZ (MAYOR) |

ATRIBUTOS

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPÍRITU | FUERZA | VIGOR |
|-------|----------|---------|----------|--------|-------|
| Base | d6 | d6 | d4 | d6 | d8 |
| Morfo | +1d | +2d | +2d | | |
| Total | d8 | d10 | d8 | d6 | d8 |

ATRIBUTOS DERIVADOS

| | PASO | PARADA | DUREZA | SALUD MENTAL |
|-------|------|--------|--------|--------------|
| Base | 5 | 5 | 8 | 4 |
| Morfo | | | | |
| Total | 5 | 5 | 8 (2) | 4 |

½ ESPÍRITU+2

| | | | | | |
|-----|--------|----|----|----|---|
| AM | DAÑO | -1 | -2 | -3 | X |
| d10 | FATIGA | -1 | -2 | -3 | X |

ASTUCIA

| HABILIDAD | BASE | BONUS DE MORFO |
|-------------------------|-------------|------------------|
| Apostar | 4 6 8 10 12 | |
| Ciencias Biología | 4 6 8 10 12 | |
| Conocimientos generales | 4 6 8 10 12 | |
| Conocimiento: Forense | 4 6 8 10 12 | |
| Electrónica | 4 6 8 10 12 | |
| Investigar | 4 6 8 10 12 | +2 buscar pistas |
| Medicina | 4 6 8 10 12 | |
| Notar | 4 6 8 10 12 | +2 buscar pistas |
| Ordenadores | 4 6 8 10 12 | |
| Provocar | 4 6 8 10 12 | |
| Psiónica | 4 6 8 10 12 | |
| Reparar | 4 6 8 10 12 | |
| Supervivencia | 4 6 8 10 12 | |
| Tácticas | 4 6 8 10 12 | |

VIGOR

EQUIPO

Cuenta anónima, seguro de copia de seguridad, Ecto, Aplicación decifrado, Aplicación de reconocimiento facial de imagen, ID de ego falsa, Fiber Eye,
Klar (5 dosis droga; +1 a Notar durante 8 horas), Creador, nanoenjambre explorador, ropa inteligente, 2 robots mota
musa estándar, robot emisor de rayos-T

JUGADOR
PERSONAJE SVAFA

ECLIPSE SALVAJE

Rep-@ 4 6 8 10 12

Rep-G 4 6 8 10 12

Rep-C 4 6 8 10 12

Rep-I 4 6 8 10 12

Rep-E 4 6 8 10 12

Rep-O 4 6 8 10 12

Rep-F 4 6 8 10 12

CRÉDITOS 3000

MUSA
NOMBRE
NOTAS

PODERES PSI

Identidades
ID

Backup de notas

Estabas en un postdoctorado investigando los lagos de metano de Titán cuando llegó la Caída. Después de la guerra, con más puestos disponibles en la administración pública que en la ciencia, te metiste en el trabajo policial y te convertiste en detective. Eres bueno en eso. Tienes un estilo de entrevista discreto que hace que los criminales se delaten sin darse cuenta de que están siendo interrogados. Tu 1 departamento es la Policía Científica, una agencia de la Mancomunidad Titanesa que investiga crímenes relacionados con investigaciones subvencionadas por el estado. Uno de tus profesores favoritos de la universidad te reclutó para el Firewall, calculando correctamente que el Firewall y su funcionamiento serían un puzzle demasiado irresistible para ti.

MORFO

ATRIBUTOS

| | AGILIDAD | ASTUCIA | ESPIRÍTU | FUERZA | VIGOR |
|--------------|----------|---------|----------|--------|-------|
| BONUS | +1d | +2d | +2d | | |

VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL MORFO

APTITUD MÁXIMA

d10

Implantes

Biomodificaciones básicas, implante de malla, pila cortical, memoria eidética,

Glándulas de drogas

TU MENTE ES SOFTWARE.

PROGRÁMALA

TU CUERPO ES UNA CARCASA

CÁMBIALO.

LA MUERTE ES UNA ENFERMEDAD.

CÚRALA

LA EXTINCIÓN SE APROXIMA.

COMBÁTELA



EDICIÓN AVENTURA