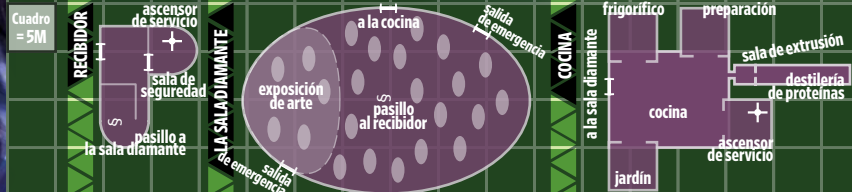


GRINDER



Firewall rastreó un paquete exsurgente a un restaurante de comida experimental. Ahora los personajes deben interceptarlo antes de que infecte a miles.

TRASFONDO

Gal Fiadré ha establecido su reputación culinaria con degustaciones extremadamente exóticas y salsas picantes tan cáusticas que requieren un plato de sopa como antídoto. Para proteger sus recetas secretas, trabaja en sus cocinas sólo con bifurcaciones de sí misma, enfundadas en su distintivo y alocado morfo.

Firewall ha seguido a dos de sus morfos que regresaban de ver a un conocido distribuidor de mercancías peligrosas. Su operación confirmó que Fiadré salió con una caja que contenía muestras biológicas potencialmente contaminadas con un virus exsurgente que altera la mente. El cohete de transporte de Fiadré voló inmediatamente al Hotel Helm, una estructura dorada y de aerogel azul marino que sobresale de la superficie de Extropia, donde el restaurante de Fiadré, el Grind, atiende a los más adinerados gourmets del Cinturón. Esta noche, el Grind está cerrado al público por un evento de recaudación de fondos. Toda la estación está en microgravidad.

OBJETIVO DE LA MISIÓN

Los personajes deben detener a los dos Fiadrés contrabandistas y capturar o destruir su infecciosa carga a cualquier precio. Los personajes no deben revelar que trabajan para Firewall o el contenido de la caja, o el proyecto de reconocimiento de Firewall podría peligrar. Firewall ya ha preparado recursos legales en Extropia para liberar a los personajes del arresto, pero el arresto los eliminará del juego durante el resto de la misión.

LOS PERSONAJES

Puedes usar los personajes pregenerados de Acritud o adaptar el equipo de operaciones de Firewall (Chi, Killjoy, Njál, Zahiri), o los tuyos propios. Para esta misión, cualquier personaje en morfos humanoides puede modificarse cosméticamente para que parezca exactamente como Gal Fiadré, a discreción del jugador.

Los personajes tendrán acceso al supervisor de malla de Firewall (Ordenadores d6),

para proporcionarles actualizaciones de estado y sugerencias.

Los personajes comienzan en Extropia, a las afueras del Hotel Helm.

FASE 1: RESERVAS

El supervisor de la malla de firewall confirmó que el transbordador privado de Fiadré atracó en el patio de servicio del Helm hace unos minutos. Dos morfos Fiadré, que llevaban una única caja de plástico azul, entraron en el ascensor de servicio del restaurante. Se ordena a los personajes que intercepten y neutralicen inmediatamente a ambos Fiadrés.

Aunque hay varios métodos de entrada posibles, el más fácil es la entrada del hotel. Los personajes deben pasar por el escáner de armas del hotel, gestionado por un portero. Las armas pueden introducirse de contrabando mediante una tirada de Sigilo de dificultad 7 (sin tirada para las armas que son Ocultables). Los personajes pueden alojarse de manera especial usando los servicios de atención al cliente por un módico precio (un favor moderado de rep-@, rep-c o rep-f y una verificación de identidad, que los infomorfos o el supervisor pueden hackear) o aprovechar sus disfraces y una tapadera convincente para hacer que el hotel autorice sus armas (requiere de una tirada enfrentada de Persuasión o Engañar). Cuando los personajes entren, cada uno recibirá un mensaje de la malla con un contrato de seis páginas en idioma estándar y una exención de responsabilidad que define los términos de su visita y las reglas de comportamiento. No hay nada preocupante en el contrato, pero los servicios de atención al cliente marcarán y seguirán a cualquiera que se niegue a firmar digitalmente.

RECIBIDOR

El Grind está actualmente cerrado por un evento de caridad para recaudar fondos y una subasta. Sólo pueden entrar los invitados y el personal, validados por sus IDs de malla o por una invitación con transpondedor. La puerta tiene Consistencia 12. Pueden hackear la malla del hotel para forzarla a abrirse o falsificar identidades digitales, o convencer a los servicios de invitados (requiere una tirada de Persuadir a dificultad 6, aplica un modificador de -2 si se disfrazan de Fiadré). Pasada la entrada, un eje en espiral con filamentos de luces flotantes lleva hacia arriba hasta la Sala Diamante, el comedor del Grind. Una sala de seguridad cerrada tiene un ascensor de servicio que lleva al área de la cocina.

SALA DIAMANTE

La Sala Diamante es una sala ovoide de treinta metros por veinte metros, con cabinas en forma de huevo que albergan la esencia de los famosos de Extropia. Un extremo está cerrado donde el arte y los artefactos flotan, bañados por los focos. Cinco bifurcaciones de Fiadré, todas con su exclusiva chaqueta de chef negra, llevan esferas de sabores y aromas, pastillas de

espaldar de cerdo transgénico, espuma de pastel de chocolate y otras exquisiteces. Un equipo de seguridad formado por diez personas supervisa cualquier posible incidente. Una única puerta sale desde el centro hacia la cocina, y hay dos salidas de emergencia selladas. Las tiradas de Notar para localizar la caja sufren una penalización de -2 debido a la confusión y al aislamiento en la habitación, pero no hay ninguna caja azul en la habitación.

COCINA

La vista a la cocina está bloqueada por un muro de aislamiento dorado. Cuando los personajes doblan la esquina y pasan por las puertas, ven letreros pintados en varios idiomas: "Sólo Gal Fiadré: Los visitantes no son bienvenidos" y los personajes descubren que su conexión a la malla de la estación está bloqueada, lo que impide el acceso a la vigilancia. Para protegerse contra el espionaje, **paredes inhibidoras de señal inalámbrica** separan la red local de la cocina del resto de la malla. Da a los personajes infomorfos (la oportunidad de cruzar el umbral con uno de los personajes (una vez que pasen, pueden acceder a la malla de la cocina).

La cocina principal es de quince metros por diez, con filas bastidores de electrodomésticos desde el suelo hasta el techo, muchas de ellas actualmente en uso. La mayoría de las paredes a la vista tienen puertas de armario transparentes que almacenan ingredientes y utensilios adicionales. Los pasillos estrechos entre las estanterías y los armarios son apenas lo suficientemente anchos para que pasen dos chefs. Seis Fiadrés trabajan unos alrededor de otros en la cocina, hablando en una jerga abreviada común sólo a ellos mismos y con ráfagas de charlas culinarias por radio. Fiadré tiene un bonus de +2 a tiradas de Notar para reconocer a los impostores (como los personajes, si llaman la atención, sobre ellos mismos), y un bonus de +1 para detectar los comportamientos sospechosos en los Fiadrés infectados. Inmediatamente atacarán a cualquiera que vean que obviamente no sea Fiadré. Los bastidores de los electrodomésticos tienen espacios a través de los cuales los personajes pueden disparar, y proporcionan una cobertura de +02.

Al entrar, los personajes pueden hacer una tirada de Notar (dif.6) para ver dos Fiadrés en el rincón más alejado, uno de los cuales lleva una caja de plástico azul. Uno entra por una puerta lateral a la sala de extrusión con la caja. El otro se queda vigilando. Si está claro que han sido detectados, el Fiadré vigilante señalará como espía a cualquier centinela Firewall visible, lanzando a todos los demás Fiadrés que se encuentren en la sala a intentar capturarlos o matarlos. El Fiadré infectado seguirá sembrando confusión o retrasando a los personajes tanto como sea posible.

Hay cuatro habitaciones más pequeñas fuera de la cocina: un jardín de acuicultura, un congelador, una sala de preparación y la extrusora. También hay un ascensor de servicio de vuelta al hotel.

GRINDER

ESCRITO **MARC HUETE** • **LEAH HUETE**
ARTE **ANDREW SILVER** •

Rob Boyle • Davidson Cole • Brian Cross • Adam Jury

Eclipse Phase es una marca registrada de Posthuman Studios LLC

Grinder es © 2019 Posthuman Studios LLC

publicado bajo Creative Commons BY-NC-SA 4.0:

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

eclipsephase.com

SALA DE EXTRUSIÓN

La sala es de 2x2 metros y está dominada por una máquina adornada con boquillas y palancas, capaz de extrudir cualquier cantidad de alimentos que desafían a la física. Hay una pequeña compuerta en la pared que conduce a la destilería de proteínas. La extrusora está espumando un limo rosa (el plato de helado, ahora contaminado por el exsurgente). Los PJ pueden desenchufar la máquina manualmente, pero deben pasar por la compuerta para enfrentarse al Fiadré final.

FASE 2: POSTRES

Desde la sala de extrusión, los personajes entran en la destilería de proteínas privada de Fiadré. La habitación es de diez metros por dos, recubierta con depósitos de vidrio de 100 litros que burbujan con mezclas de proteínas personalizadas. Fiadré está sacando trozos de limo rosa de su caja y los introduce en cada recipiente.

Si Fiadré ve a los personajes, atacará. Además, tres de los recipientes burbujearán limo rosa que se moverá deliberadamente hacia los personajes.

TÁCTICAS Y COMPLICACIONES

El enfoque de la misión es la velocidad; si Fiadré infecta a más gente, la misión fracasa.

SIGILO Y DISFRACES

La mayoría de las habitaciones tienen mucho desorden, añadiendo un bonus de +1 a las tiradas de Sigilo. Fiadré es muy conocida, pero los personajes tienen que hacerse pasar por ella para que el engaño funcione.

TABLA DE COMBATE

¡Tira 1d10 para los efectos de juego y 3d6 para las genialidades!

1d10 Resultado

- 1 la comida está peligrosamente caliente, fría o picante!
- 2 La pegajosa sustancia se adhiere a la maquinaria. Con un fallo grave, el dispositivo queda inutilizado hasta que se limpie.
- 3 El recipiente se rompe bajo presión. El personaje sufre un efecto de descarga.
- 4 La comida es altamente inflamable: 1d6 por fuego.
- 5-6 La comida explota en el área, bloqueando la visión: -2 para todas las tiradas basadas en la vista.
- 7-10 La comida está deliciosa! Sin otros efectos.

1d6	Color	Sabor	Materia
1	Rojo	Arándanos	Espuma
2	Calabaza	Pimienta	Gofres
3	Amarillo	Curry	Compuesto proteico
4	Cartujo	Pastelería	Vapor
5	Plateado	Ravioli	Gazpacho
6	Transparente	Pollo	Gel

MALLA

El hotel está mallado y automatizado. Pueden hackear con una tarea dramática difícil (dificultad 6) para vencer el Firewall y pueden acceder al sistema de seguridad y a una serie de robots de servicio al cliente. La cocina está llena de herramientas destructivas con malla para cualquier hacker capaz de desactivar sus protocolos de seguridad. Se anima a los DJ a ser creativos e indolgentes con la improvisación de los jugadores.

COMBATE

El Grind es un ambiente de microgravedad desordenado - si se estalla el combate, los disparos perdidos destruirán comida, máquinas y cuerpos. Los flanes, aceites y vísceras flotantes pueden interferir con la visión y el movimiento. Tira en la Tabla de Combate para los efectos de los disparos perdidos, ajustando los resultados como corresponda.

Gal Fiadré (11 + 2 infectados)

El texto en morado oscuro aplica únicamente a los Fiadré infectados.

Morfo: Sensato

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

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 5 **Salud Mental:** 5

Habilidades: Atletismo d6, Conocimiento (Cocina) d12, Conocimiento (Acuicultura) d4, Notar d6, Pelear d6, Disparar d6, Persuadir d6, Ciencia (Química) d6

Desventajas: Estigma social (-1 a tiradas sociales).

Equipo: vibroespada Ginseng (FUE+d8+d6, PA 2), Soplete de cocina (1d6 por fuego pág. 177 SWEA), Manguera de alta presión para aceite de cocina (SS, Munición 5, Alcance 10, Área de efecto cónica cegadora, Inflamable)

Implantes: Detector químico, Control endocrino, Feromonas mejoradas, Olfato potenciado, Alteración del olor, Filtro de toxinas, pies prénsiles.

Interpretación: Fiadré tiene un carácter escandaloso, hiperactivo y exigente, con una fijación obsesiva por alimentar a sus clientes. Fiadré huirá de cualquier conflicto en los comedores, pero luchará a muerte en la cocina para defender sus recetas secretas. Creará a otras bifurcaciones de sí misma, las que las Fiadré infectadas usarán en su beneficio. Usará su pistola a larga distancia y recurrirá a cualquier utensilio de cocina que esté a mano en combate cuerpo a cuerpo. Con una tirada de persuadir enfrentada de dificultad 6, los PJ pueden ser capaces de convencer a Fiadré para que les ayude contra sus hermanas infectadas.

Las Gal Fiadré infectadas son comodines

Trucos Psi (Puntos de poder 10):

Marioneta (pág.243 SWEA), Lentitud/rapidez (pág.241 SWEA), Explosión (pág.237 SWEA).

RESOLUCIÓN

Si los PJ no impiden que Fiadré infecte a su clientela, fracasan en la misión. Con Firewall desprevenido para contenerlo, la infección se propagará rápidamente. Varios miles morirán a causa de la ola inicial, y varios cientos más a causa de la reacción de paranoia armada que la sigue.

Fiadré alcanzó una infección más avanzada de lo previsto. Los personajes pueden provocar miradas hostiles por los desacertados tiroteos, pero mientras Fiadré sea detenido, Firewall declarará la misión un éxito.

Limo rosa

Exurgente

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d10.

Paso: 4 **Parada:** 6 **Dureza:** 6 (-1)

Habilidades: Notar d8, Atletismo d6

Desventajas: Lento, pequeño

Capacidades especiales: No sufre daño adicional de ataques apuntados; inmune a enfermedades y venenos.

Provoca **Miedo** y deben superar una tirada de miedo.

Ataque de rociada: Distancia 3/6/12. Los biomorfos sufren 1d6 de daño y debe superar una tirada de Vigor o ser infectados, convirtiéndose en PNJ exsurgentes en 1d10 min.

Seguridad (10)

Morfo: Olímpico

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

Paso: 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 8 (2)

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6.

Equipo: Chaleco (+2), comunicador, esposas, Pistola láser(15/30/60 2d6 PA 2).

Interpretación: En caso de que estalle el combate, tratarán de evacuar a los huéspedes y proteger los bienes de la subasta, mientras alertan a la seguridad de la estación. Debido a las limitaciones de sus contratos, no dispararán excepto para hacer frente a una amenaza inminente, y no intentarán ayudar a ningún miembro del personal a menos que sea conveniente.

Adaptada a Savage Worlds por David Montilla



Este símbolo indica que se trata de un comodín