



ECLIPSE PHASE

Eterno retorno

Image Credit: NASA/Johns Hopkins University Applied Physics Laboratory/Carnegie Institution of Washington

Eterno retorno.....	1
1. Introducción.....	3
1.1. La misión (para entregar a los jugadores)	4
1.2. La trama	6
1.3. Cronología previa a la aventura.....	7
1.4. Recursos y Desventajas	8
2. Naves y localizaciones	9
2.1. Zarathustra (G=0)	9
2.1.1. Zonas	9
2.1.2. Personajes.....	11
2.2. Geek One (G=1)	12
2.2.1. Personajes.....	12
2.3. Foo Freighter y Betelgeuse (G=0)	13
2.4. Grandma gimme pa (G=0).....	13
2.4.1. Personajes.....	13
2.5. Loca Claudia (G=1)	13
2.5.1. Personajes.....	14
2.6. Trocola is no more (G=1)	14
3. Escenas.....	15
3.1. La llegada	15
3.2. El robot de seguridad	17
3.3. Robo de manzanas.....	17
3.4. La borracha en el bar (Jenna).....	17
3.5. Claudia y el paraíso	18
3.6. Cena con Friedrich	18
3.7. El primer hábitat	18
4. Final.....	19
4.1. Resolviendo las tramas.....	19
4.2. Epílogo	19
4.3. Puntos de Res	20
5. PNJs.....	21
6. Anexos.....	22
6.1. Música sugerida para la aventura.....	22
6.2. Quiero más.....	22

1. Introducción

“Eterno retorno” es una aventura de “Eclipse Phase” para entre 2 y 5 jugadores. Aunque he conseguido dirigirla en 5 horas, para sacar el máximo partido y dar más espacio a los PJs y sus paranoias (y para permitir algún combate o escena de acción adicional), posiblemente te lleve entre 8 y 12 horas de juego.

Al ser una partida bastante abierta y que demanda proactividad de los jugadores, no está recomendada para jugadores novatos.

Si los jugadores no están familiarizados con Eclipse Phase, estos son los conceptos que debes introducir antes de comenzar la partida.

- División ego / morfo, pila cortical y transmisión de egos
- Morfos sintéticos vs Morfos biológicos.
- La Malla.
- La Musa.
- La Lagrangian Transport Network del cinturón de asteroides
- Júpiter
- Máquinas cornucopia
- La Caída y los TITANes con sus consabidas amenazas para la transhumanidad
- Anarquismo y barcazas de escoria
- Reputación

En el blog de “Sanidad, arcos-x y hormigas guisante” (<http://saxyhg.blogspot.com>) encontrarás:

- personajes pregenerados para esta partida;
- un [resumen de reglas de Eclipse Phase](#);
- un [resumen de trasfondo de Eclipse Phase para novatos](#);
- un [resumen de opciones de Eclipse Phase](#) (trasfondos, facciones, rasgos, trucos psi, morfos, equipo, armas, armaduras, robots y vehículos).

1.1. La misión (para entregar a los jugadores)

Nombre de la misión: Eterno retorno (MB/12127/02)

Origen:

Se han registrado varios altercados sin aparente conexión en diferentes localizaciones durante los últimos meses. Sin embargo, Firewall ha encontrado una relación entre ellos: los protagonistas son transhumanos con un patrón cerebral que no corresponde a un transhumano, ni a un animal evolucionado ni a una IA. Se desconoce si esta singularidad es producto de una infección de un virus exurgente creado por los TITANes o si tiene otro origen.

Los culpables actúan en solitario. Son transhumanos que entran en un frenesí violento provocando estragos por sus alteraciones bruscas de conducta. Tienen un tipo de morfo peculiar cuyo origen no ha podido ser trazado.

Firewall ha determinado (con un 98.96% de probabilidad) que los individuos pueden proceder de un enjambre de escoria denominado Eterno retorno. Este enjambre se mueve por el cinturón de asteroides utilizando una ruta que permite minimizar el consumo de energía aprovechando la gravedad de los cuerpos celestes presentes.

Procedimiento:

Siguiendo el procedimiento habitual, Firewall envió un equipo a investigar, pero no tuvo en cuenta un factor fundamental: la peculiar personalidad de Friedrich, el líder de la flotilla.

Friedrich es paranoico y suspicaz. Si sospecha de alguien, es expulsado sin contemplaciones por la primera exclusiva. No hay transmisores de ego en el enjambre, sólo se puede acceder físicamente. Los habitantes del enjambre están listados, no tienen pilas corticales y las comunicaciones no permitidas con origen o destino las naves son bloqueadas por *jammers*.

Por ello, la siguiente aproximación de Firewall va a ser mucho más cauta. Los agentes se incorporarán como personal técnico de mantenimiento. Durante las primeras semanas deben ganarse la confianza de Friedrich. Cuando esto ocurra, deberán averiguar el origen de los incidentes y tomar las medidas oportunas.

Hay que evitar que se produzca otro suceso.

Para recibir más información, debe aceptar los términos de contrato e *inscribirse voluntario*.

Recursos:

- Cuatro centinelas de Firewall infiltrados como técnicos. Una de las cuadrillas de técnicos ha tenido un “desafortunado incidente legal” y ha sido detenida cuando arribaron a un hábitat del cinturón. El equipo de Firewall entrará con identidades reales a suplirles.
- Una nave con brazo mecánico llamada Falcon. Será la forma de acceder al enjambre y de llevar a cabo reparaciones en el exterior.
- 3 sondas móviles con nanobots de última generación que ya se encuentran adheridas al casco de la nave principal del enjambre. Los nanobots tienen una IA que puede recibir órdenes y generar desde una cámara a interferencias pasando por provocar sobrecargas.

- 4 robots automecánicos de reparaciones.
- Hay tres proxys atentos a la misión. Firewall puede dar soporte pero está limitado para no levantar sospechas.

Riesgos:

- La desconfianza del almirante Friedrich. Es fundamental mantener un perfil bajo durante, al menos, las primeras seis semanas, hasta que se produzca la primera aproximación a un hábitat poblado. En ese lugar, subirán y bajarán pasajeros y posiblemente tengan una reunión con el almirante.
- Las comunicaciones están bloqueadas y pueden ser detectadas. No deben realizarse comunicaciones con Firewall desde el interior de las naves. El control de las sondas sí puede realizarse de forma inalámbrica a corto alcance (100 metros según los técnicos).
- No hay agentes infiltrados que den soporte al equipo.

Localizaciones:

Las naves que tiene detectadas Firewall como importantes son:

- Zarathustra: nave principal. Es un antiguo transporte militar que participó en la guerra durante la Caída. Está en mal estado y en su casco hay 3 grandes boquetes provocados por detonaciones de plasma. Está operativa aunque sin ningún sistema de combate.
- Betelgeuse y Foo Freighter: dos naves de transporte de materiales. Uno de los principales negocios del enjambre es transportar suministros entre hábitats del cinturón de asteroides y los troyanos de Júpiter.
- Grandma gimme pa: provee de alimentos al enjambre.
- Trocola is no more: por su actividad se presume que es la fabricante de grandes y complejas piezas para el resto del enjambre y para su venta a otros hábitats.
- Nave no identificada: la Zarathustra arrastra una gabarra sin propulsión. Se presupone que es algún tipo de nave de soporte pero se desconoce su funcionalidad.

Población:

Principalmente anarquistas, aunque por su proximidad con Júpiter puede haber jovianos y en su trayecto hay hábitats de hipercorporaciones.

Who is who:

- Almirante Friedrich: es un alias. No se sabe quién es realmente. No hay registros anteriores a la Caída. Tiene una fuerte personalidad y consiguió que la mitad del enjambre permaneciera con él a pesar de ello.
- Gaya: La IA que controla los sistemas de Zarathustra.
- Gudrun: otro alias. Es la responsable de seguridad en el enjambre. Pero no se tienen imágenes suyas.

1.2. La trama

Jenna y Vera eran dos IA especialmente avanzadas que se dedicaban precisamente a la investigación de inteligencia artificial.

Entraron a colaborar en el Eterno Retorno porque el Almirante les brindaba libertad siempre que participaran en los proyectos del enjambre.

Hace algo más de un año, el enjambre de escoria detectó una nave abandonada flotando cerca de la ruta del Eterno retorno. Recabando información en la malla encontraron que podría tratarse de un laboratorio de una hipercorporación que se consideraba destruido durante la Caída. Jenna y Vera, temerariamente tomaron un vehículo transbordador y fueron a investigarlo. Por desgracia, la nave tenía un virus exurgente que infectó a Vera.

Cuando volvieron al enjambre, Vera infectada reemplazó la copia de ego de su seguro con el nuevo y empezó con su plan para infectar a más personas. Por suerte, Jenna lo descubrió a tiempo y pudo detenerla. Destruyó el morfo (inventándose una discusión y que Vera se había ido), canceló el seguro de copia de ego y se quedó con una copia del ego de Vera para intentar repararla. Así que lleva meses trabajando en reconstruir el ego de Vera quitando la parte infectada y añadiendo patrones del ego de otros transhumanos.

Actualmente Jenna es la jefa de diseño de IAs de la Geek One. En esa nave dispone de un laboratorio personal oculto en su camarote y parte del ego de su pareja. Está intentando completar lo que le falta con partes de otros egos. Para ello, busca entre los habitantes de la estación, emborracha los que considera que pueden ser interesantes, los lleva a su camarote y, cuando duermen, les copia los egos. Posteriormente los fusiona con Vera y los libera cuando ve que el resultado no es el esperado (no tiene fuerza de voluntad suficiente para “matar” a Vera cada vez que falla).

Para conseguir los cuerpos utiliza la gabarra que arrastra Zarathustra: Loca Claudia. Esa nave tiene una fábrica de morfos únicos extremadamente caros llamados precisamente Claudia. Son morfos capaces de alterar su aspecto en función de las reacciones físicas y microrreacciones del observador. Los morfos vienen a la Geek-One para hacer pruebas con nuevas IAs según los requerimientos de los clientes. Algunas de ellas, Jenna las califica como defectuosas y “las destruye”.

Y ese es el origen de la misión que han encomendado a los personajes: morfos exclusivos con un ego fusionado entre una IA infectada por un virus exurgente y otro transhumano.

Por otro lado, hay una trama secundaria. En la Geek one se llevan a cabo dos actividades principales: creación de IAs (para morfos Claudia o para clientes externos) y la fabricación de una sustancia para la creación del hombre libre sin remordimientos ni pecado original: el übermensch. Es una droga que no tiene nada que ver con los altercados y lo que hace es reemplazar las motivaciones de las personas eliminando las que tiene y dejando sólo una: autonomía.

1.3. Cronología previa a la aventura

Referida a después de la Caída. Esta información podrán obtenerla los PJs durante la investigación. Las fechas son relativas a la caída (DC significa Después de la Caída). Recuerda que el presente en Eclipse Phase es DC 10.

DC 0: La Caída

DC 2: El **Almirante Friedrich** se hace con una nave de transporte militar que iba al desguace. La pone de nombre **Zarathustra**. No hay registros del verdadero nombre de Friedrich. Pero para poder comprar una nave así y poder pagar su acondicionamiento debería ser algún tipo de millonario u oligarca en La Tierra. También puede ser algún general joviano hastiado de la Junta.

DC 3: El **Almirante** contrata a

- **Rashid** como jefe de ingeniería. Le proporciona un presupuesto para hacer que la nave tenga el soporte vital básico y unos motores rudimentarios y le comenta la idea de que se utilice la LGT para minimizar el consumo.
- **Gudrun** como responsable de seguridad. Gudrun ante la oferta, abandona su contrato con la Mancomunidad de Titán y les roba dos cazas. Aunque es un hecho grave, los titaneses prefieren no reconocer el robo (es un fallo de seguridad terrible) y decir que han sido vendidos...
- **Jenna** y **Vera** para que le proporcionen una IA que gestione la nave y para proyectos futuros.

DC 3: mientras la nave comienza a moverse hacia el cinturón, varias naves se le unen formando el enjambre de escoria Eterno Retorno.

DC 4: contrata al **Dr. Trenner** para la creación de un morfo exclusivo que financie el enjambre.

DC 5: la **Escisión**: la visión del Almirante dista mucho del de ser la de un reducto anarquista. El almirante toma demasiadas decisiones sin consultar a nadie. Y la población se divide formando dos enjambres (Eterno retorno y Outsider). Outsider se dirige hacia el sistema exterior y Eterno retorno permanece en el cinturón.

DC 6: comienza el proyecto **Übermensch** de Friedrich. Los habitantes del enjambre comienzan a no tener problemas y a confiar ciegamente en el Almirante.

DC 8: Aparece una nave a la deriva. Vera y Jenna creen que es un antiguo laboratorio y hacen una incursión. Vera se infecta. Jenna se deshace de su morfo y del seguro de copia.

DC 9: Jenna comienza a trabajar en liberar las partes infectadas y en hacer simulaciones.

DC 10: Jenna comienza a hacer pruebas reales. Comienzan los sucesos que dan lugar al comienzo de la partida.

1.4. Recursos y Desventajas

Se recomienda llevar post-its de dos colores en la partida: rojos y verdes por ejemplo. Los rojos representan las desventajas y los verdes los recursos. Estos post-its deben ser visibles para los jugadores y cada uno contener un recurso o desventaja.

Al inicio de la partida la distribución sería la siguiente:

RECURSOS	DESVENTAJAS
Infiltrados como técnicos	Desconfianza del Almirante Friedrich
Falcon: nave con brazo mecánico	Comunicaciones bloqueadas
3 x Sondas con nanobots	Comunicaciones detectables
4 x Robots automecánicos de reparaciones	
Proxies de Firewall	

Durante la partida, ve modificando los post-it. Añade desventajas si se meten en problemas y provocan la ira de alguien; quita robots o sondas si se averían o si se desprenden de ellas; y añade aliados si los consiguen.

2. Naves y localizaciones

Eterno retorno no es un enjambre de escoria al uso. Originalmente estaba compuesto por multitud de naves con orientación autonomista; pero la controladora personalidad de Friedrich hizo que el enjambre se escindiera hace cinco años dando lugar a dos: Eterno Retorno y Outsider. Outsider (anarquista/autonomista puro) se retiró al sistema exterior. Los personajes y/o Firewall podrían obtener información útil sobre Eterno retorno contactando con personas de Outsider. Chequea en la cronología qué pueden saber los habitantes de Outsider.

Todos los habitantes de Eterno Retorno están contentos con Friedrich. Creen que el orden es necesario incluso en un enjambre de escoria y Friedrich lo único que hace es proteger a los que viven aquí. Quizás el Übermensch funcione muy bien... o quizás tengan razón. Mi recomendación es que hagas parecer todo lo más idílico posible salvo que los personajes se salten las reglas.

A continuación se describen las principales naves de la flotilla. Hay una cincuentena, pero no vamos a describir todas. Entre paréntesis se indica la gravedad de la nave. Recuerda que un morfo plano tendrá problemas físicos si vive indefinidamente en un entorno de gravedad cero.

2.1. Zarathustra (G=0)

La nave principal alberga unos 5.000 egos y el control y gobierno de la flotilla.

Es un antiguo transporte militar muy maltratado durante la guerra contra los TITANes. Tiene tres zonas del casco expuestas al vacío pero selladas. Está inutilizado para el combate y sus motores no tienen potencia suficiente. Está claramente “apañado” para que pueda moverse con la energía mínima imprescindible. Hay proyectos constantemente para reparaciones de la nave.

Hay cámaras de vigilancia diseminadas por la nave y algunas incluyen micrófonos. Se excluyen los lugares privados (camarotes, aseos, etc.). No obstante, el presupuesto del que se dispone no permite que todos los puntos estén perfectamente cubiertos... es decir, que habrá cámaras si al máster le cuadra que haya.

2.1.1. Zonas

Control (cubierta superior): aquí están la sala de mando y pilotaje de la nave. Una sala aparte alberga el cibercerebro de Gaya, la IA que controla la nave. Siempre hay ocho tripulantes controlando y pilotando la nave.

Pasaje (cubiertas intermedias): hay tres secciones: los civiles ocupan cuatro niveles, tripulación y seguridad un nivel; y la zona noble de Friedrich el superior.

Los niveles de los civiles se componen por multitud de pasillos relativamente estrechos y deslucidos. Algunos pasillos apenas están iluminados. Los habitantes viven en camarotes bastante pequeños y funcionales. Recuerda que están en gravedad cero. Poseen un armario, una mesa con una pequeña estantería cerrada encima y una “cama vertical” con cierres. Hay una zona común de aseos por pasillo.

En las zonas más periféricas de los niveles de los civiles un observador atento puede percatarse de que hay morfos planos; toda una temeridad en una nave de gravedad cero. Son refugiados jovianos que han abandonado su hogar buscando un futuro más próspero que bajo el control

de la Junta. Lamentablemente no hay sitio suficiente para todos ellos y muchos de ellos viven en los mismos pasillos. El Almirante está buscando una solución y hay varios proyectos para ganar espacio (en el que van a trabajar los PJs es uno de ellos) y poder alojarlos, pero el problema de los morfos no tiene visos de resolverse a corto plazo. Están condenados a abandonar la nave o a sufrir multitud de enfermedades hasta su muerte en un futuro no muy lejano.

La zona de la tripulación tiene una distribución parecida, pero es más espaciosa. Los camarotes y pasillos son el doble de amplios y la iluminación es mejor. Aquí están tanto los miembros de seguridad como los de mantenimiento, pilotos y técnicos. Los personajes no serán alojados aquí hasta la sexta semana si superan el período de prueba.

Los aposentos de Friedrich están en el nivel que se encuentra sobre el de la tripulación. Sólo es accesible por un ascensor con código de seguridad. El código sólo lo tiene Friedrich y Gudrun. El ascensor tiene tres paradas: tripulación, almirante y superior. Superior es una salida directa al exterior. Es la forma rápida de deshacerse de aquellos que no se ganan la confianza del líder.

La cubierta de Friedrich se compone de un pasillo hacia una gran sala de reuniones y una puerta lateral (con control biométrico y código de seguridad) que lleva al camarote de Friedrich.

Toda la decoración de esta planta son motivos geométricos y predominan los colores blanco, negro y gris.

Bodega (cubierta inferior): sirve de almacén para todo el material que necesita la nave, la tripulación y el pasaje. La logística la lleva Gaya. No hay cerradura y se puede acceder libremente... de hecho hay un pequeño mercado en la antesala donde conseguir artículos y servicios (legales e ilegales). Los comerciantes de este pequeño bazar van cambiando conforme la órbita de la flotilla avanza. Cuando se mueve la flotilla cerca de otro hábitat, bajan y suben vendedores con sus productos.

Hangar (cubierta inferior): El hangar da a ambos costados de la nave y se encuentra en la cubierta intermedia. Tiene un acceso desde el interior de la nave en el que siempre hay 2 miembros de seguridad. El hangar se compone de un gran espacio central donde se encuentran estacionadas las naves y dos compuertas a ambos lados. Las compuertas dan a sendas cámaras de descompresión. Hay un sistema de railes magnéticos con plataformas que permite mover las naves dentro del hangar. Para que salga una nave, el vehículo es movido por los railes magnéticos a una de las cámaras de descompresión, se cierra la puerta interior y se abre la exterior. No es posible salir con unas prisas... salvo que se hackee el sistema y se abran simultáneamente ambas compuertas. En ese caso, la descompresión violenta provocará que salgan despedidos todos los objetos que no estén afianzados. Eso incluye a personas que estuvieran por ahí, pero no a las naves, que se encuentran unidas magnéticamente a sus plataformas.

El hangar tiene capacidad para unas 50 naves de pequeño tamaño, pero actualmente sólo hay dos cazas, 10 pequeños vehículos de transporte y la Falcon de los personajes.

Los cazas son de tecnología titanesa: Also y Sprach y están perfectamente equipados. Los enjambres de escoria jamás tienen este tipo de tecnología.

Los vehículos de transporte son de 4 plazas y tienen una zona de carga de 10 metros cúbicos. Se utilizan para viajar físicamente entre las naves. Desde dentro de las naves, se efectúa la

apertura de las compuertas (aunque puede interrumpirse desde la sala de mando de Zarathustra). Cualquier habitante legal del enjambre puede utilizar una de estas naves.

Máquinas: desde aquí se genera la energía para toda la nave y para la propulsión. También se encuentra la central del sistema de soporte vital. Todo ello en un laberinto de salas, cámaras y tuberías en la parte de popa.

Ocio y esparcimiento: En la zona frontal de la nave hay un gran espacio que se ha adecuado como si fuera un parque y calles aledañas de una gran ciudad. Aquí se pueden encontrar varios restaurantes de diferentes tipos de cocina, bares (es famoso el de cervezas marcianas O'Mars) y alguna discoteca (triunfa una muy oscura llamada Abyss). Para adquirir cosas, hay que ir a la bodega aunque aquí hay algunas tiendas que tienen un poco de todo.

Hay máquinas cornucopia de diferente tamaño, pero para utilizarlas hay que tirar de @rep o créditos. Lo que se genere en estas máquinas queda registrado al ID del usuario que la utiliza...

Las tres grandes secciones expuestas al vacío: como ya se ha mencionado, hay tres zonas del casco expuestas al vacío:

- una parte de pasaje a babor (la que deben reparar los PJs),
- una segunda bodega en la parte de proa, y
- una parte de las máquinas de popa.

2.1.2. Personajes

- **Almirante Friedrich:** es un alias. No se sabe quién es realmente. No hay registros anteriores a la Caída. Tiene una fuerte personalidad y conocimientos militares.
- **Gaya:** La IA que controla los sistemas de Zarathustra. Suele aparecer en realidad aumentada como una delgada mujer de unos 40 años con ojos grises y pelo lacio rubio platino que le cae hasta los hombros. Viste un conjunto blanco y gris y lleva una capa que ondea suavemente aunque no haya viento.
- **Gudrun:** la responsable de seguridad está enfundada en un morfo neo-cerdo. No es habladora y prefiere gente eficiente a gente simpática. Les trata mejor.
La seguridad en la nave son decenas de hombres sin uniforme con armas cinéticas camufladas. Siempre van en pareja aunque van rotando por las diferentes secciones de la nave.
Si se investiga el origen de Gudrun y la relacionan con la Mancomunidad de Titan (por los cazas del hangar), pueden encontrar referencias a Helga, una cerda evolucionada de la Universidad Autónoma de Titán que especializaron en manejo de vehículos y que acabó en el ejército titanés. Supuestamente sigue allí, aunque si indagan con los contactos apropiados, descubrirán que no es así.
- **Rashid:** jefe de ingeniería. Habla raro, como si estuviera indeciso constantemente y tratará de agradar a todo el mundo. A veces deja frases inconclusas mientras mira al techo. Pero no te dejes engañar: puede ayudar a los personajes, pero guarda celosamente cualquier secreto relativo al enjambre. Es el responsable de todos los proyectos tecnológicos que afectan a la Zarathustra y al mantenimiento de las otras naves. Tiene una rata inteligente llamada Gaula que se mueve muchas veces bajo su mono de trabajo.

- **Doctora Tsung:** es la responsable del área médica que se encuentra próxima al hangar. La mayoría de los morfos de la flota tienen biomodificaciones básicas, por lo que su trabajo se reduce principalmente a accidentes de traumatología y similares. No obstante, la llegada de refugiados de Júpiter, está sobrecargando su área de enfermedades comunes y enfermedades debidas a la gravedad... lo que no la tiene muy contenta.

2.2. Geek One (G=1)

Esta nave es un laboratorio de desarrollo. Sólo pueden acceder a ella las personas debidamente acreditadas. Y la acreditación es exclusiva para sus trabajadores, miembros de seguridad y técnicos realizando reparaciones. Es decir, que no pueden presentarse aquí los personajes sin una excusa válida.

La nave está compuesta por dos toroides en rotación comunicados por un cilindro. Cada toroide alberga un laboratorio: uno de IAs y otro de farmacología. En el cilindro hay un hangar para las naves de transporte con Zarathustra y la sala de control de la nave.

En el terreno de las IAs, se diseñan inteligencias artificiales a medida para diferentes clientes (oligarcas e hipercorporaciones en su mayor parte). También se crean IAs muy próximas a las IAG, aunque mucho más serviles para enfundarlas en morfos Claudia. No crean IAGs ni IAs semilla, aunque podrían hacerlo...

En el terreno de la farmacología son proveedores de fármacos para la Junta y parte del cinturón de asteroides, aparte del ya comentado proyecto secreto Übermensch.

Übermensch es una potente droga que elimina motivaciones “superfluas” de los personajes y añade nuevas. Empezará eliminando cualquier motivación que implique una dependencia externa para reemplazarla por “+Autonomía”. Luego estará “+Lealtad” y posteriormente las que el máster considere interesantes. Está ideada para eliminar la fe en la religión y las pasiones que impiden trascender al hombre a un estado superior. No obstante, resulta muy efectiva para eliminar adicciones... paradójicamente, es adictiva.

2.2.1. Personajes

- **Jenna:** es la jefa de diseño del área de inteligencia artificial. Es una experta en la materia y la culpable de que haya por ahí sueltos transhumanos que provocan incidentes, al intentar restañar el ego dañado de su compañera Vera fusionándola con otros egos. Vive en un camarote situado en el toroide donde trabaja. El camarote es más pequeño de lo normal porque la otra mitad la ha reservado para un escáner cerebral y la máquina que copia y fusiona egos. Aprovecha el trasiego de cuerpos de prueba de la Loca Claudia para marcar como defectuosos algunos y, en vez de destruirlos, aprovecharlos para meter el resultado de sus experimentos.
- **See Luen:** la responsable del laboratorio que fabrica la droga übermensch. Es toda una eminencia en el diseño de drogas. Ha trabajado para las tríadas de las que huyó hace tiempo. Estarían muy interesadas en conocer su nueva localización.

2.3. Foo Freighter y Betelgeuse (G=0)

Son las dos naves de transporte de la flota. Utilizan sus enormes bodegas para transportar el mineral entre las estaciones mineras más pobres hasta los centros donde ese mineral puede ser tratado.

2.4. Grandma gimme pa (G=0)

Esta nave de generación y procesamiento de comida abastece a todas las demás naves. Tiene cultivos hidropónicos y carne cultivada.

Para la logística hay pequeñas naves de transporte de carga autónomas que realizan la ruta por toda la flotilla distribuyendo el material.

Uno de los productos estrella son los pasteles. Todos los habitantes del enjambre los alaban. La clave es la receta tradicional... y que en su confección se utiliza un componente que llega de Geek One: übermensch.

2.4.1. Personajes

Granma: una abuelita adorable. Podría pagarse un morfo mejor, pero hace tiempo que pidió como favor al **Dr. Trenner** este morfo y se siente a gusto con él. Tiene el aspecto de una abuelita encantadora de pelo blanco. Mira a los personajes con sus inquietos ojos azules a través de sus gafas de pasta. Y siempre hay una sonrisa socarrona dibujada en su cara.

Pistas que puede dar:

- Tiene confianza con el Dr. Trenner y puede conseguir que deje a los PJs ir a la Loca Claudia sin necesidad de autorización.
- Adicionalmente, sabe que Trenner se queja de las pérdidas de algunos morfos en el Geek One y que son destruidos allí por disfuncionalidades.
- No tiene ni idea de que lo que le proporciona Geek One es pernicioso. Ella asume que son productos farmacéuticos para mejorar la salud de la población.
- Puede proporcionar cualquier otra pista que el máster considere interesante o útil durante el transcurso de la partida.

2.5. Loca Claudia (G=1)

Loca Claudia es una gabarra cilíndrica remolcada por Zarathustra con gravedad estándar proporcionada por su rotación.

Está prohibido acceder a esta nave, por lo que los PJs estarán ansiosos por hacerlo.

En su interior hay una decena de técnicos enfrascados en el diseño y fabricación de morfos. Tiene varios diseños bastante populares, pero el que provee más créditos al enjambre es Claudia. Claudia posee un esquema de reconocimiento quínésico y nanobots que permiten ajustar el aspecto según los gustos del interlocutor (aunque él no sepa que tiene esos gustos). El morfo también tiene nanobots guardianes que eliminan los nanobots quínésicos evitando el espionaje industrial. Aunque el nombre del modelo es Claudia, tienen versiones masculinas y femeninas.

Si los PJs acceden a la nave, lo más probable es que lo hagan a través de la zona de atraque. Tras la esclusa y la sala de descompresión, llegarán a un pasillo con tres vitrinas en cada lado. Aquí no hay gravedad. Dentro de cada vitrina, hay un morfo Claudia con IAs básicas no sintientes. Si

algún personaje se acerca a una de ellas, el cuerpo reaccionará y podan ver cómo funcionan. Es algo inquietante. Juega con lo que crees que puede atraer al personaje y describe como el morfo va modificándose sutilmente.

Al cabo de unos minutos, una voz les pedirá que continúen hasta el final del pasillo para subir las escaleras que conectan con el cilindro principal.

Allí conocerán al doctor Trenner en una sala similar al vestíbulo de una clínica. Hay plantas, sofás cómodos e incluso un acuario.

2.5.1. Personajes

Doctor Ian Trenner: el ingeniero jefe de diseño de morfos. Va enfundado en un morfo menton. Es delgado, enjuto, lleva unas ojeras permanentes, unos ojos castaños y está perfectamente peinado a raya. Bebe “agua pura” de asteroides helados millones de años sin pasar por el ciclo del agua (una excentricidad cualquiera... como echar hierbajos al gin-tonic...)

Está tremendamente orgulloso de su trabajo, aunque vive aislado constantemente. Sólo habla con el Almirante y con las IAs que le provee la Geek One. Así que será muy extrovertido si recibe una visita. Incluso podrá invitar a los jugadores a probar un Claudia (enfundarse o intimar con ella/él... o hacer las dos cosas a la vez)

Pista principal que puede aportar:

- Loca Claudia provee cuerpos de prueba a la Geek One, pero algunos son considerados defectuosos y son destruidos en la Geek One.

2.6. Trocola is no more (G=1)

Es una nave-factoría imponente donde se fabrican la mayoría de las piezas que se requieren en las otras naves. Permite fabricar piezas de gran volumen en el exterior y liberarlas en el espacio para ser luego desplazadas por brazos mecánicos al lugar necesario.

Los personajes en algún punto de la partida irán a recoger piezas para la zona donde trabajan.

3. Escenas

La partida transcurre a lo largo de las 6 semanas de plazo que tienen los personajes como período de prueba. Aunque si los jugadores quieren, pueden estar más tiempo para recabar más información o mejorar su plan.

No es una partida en la que los personajes tengan que estar manifestando que hacen cada hora. Cada semana (o 2) deberán decir a grandes rasgos qué hacen sus personajes. Como ejemplo, pueden indicar alguna de estas acciones aunque son libres de dedicarse a otras:

- Establecer contactos en la zona de esparcimiento.
- Analizar donde hay cámaras y donde pueden actuar sin ser vistos.
- Averiguar más sobre los jovianos.
- Conocer a alguien de fuera de la Zarathustra.
- Ver qué se puede adquirir en la bodega.
- Hackear el sistema para que los marcadores que ha inyectado Gudrun envíen información falsa.
- Trabajar intensamente para demostrar que están preparados para trabajos más complejos y ganarse la confianza de Rashid.
- Hackear el sistema para enviar un mensaje al exterior sin que lo detecte Gaya.
- Etc...

No obstante, los siguientes 7 sucesos ocurrirán, aunque deberán ser adaptados según lo que hayan hecho o dejado de hacer los personajes.

3.1. La Llegada

La partida comienza con los PJs a bordo de la Falcon, su nave con un brazo robótico imantado, dirigiéndose hacia el Eterno Retorno.

Las sondas de última generación ya están en el casco de la Zarathustra colocadas por otro equipo de Firewall.

No obstante, saben que en el Eterno Retorno no podrán tener pila cortical y que tendrán 6 semanas de prueba.

También, saben que Friedrich es paranoico, por lo que deberán decidir si esconden en la nave aquellos objetos del equipo que pueden levantar suspicacias. El máster debería preguntar qué equipamiento estará escondido, desmontado o camuflado y dónde o cómo.

Cuando se aproximen al Eterno Retorno un caza que proviene de la Zarathustra les interceptará, se pondrá en paralelo y ajustará la velocidad a la del Falcon. Con las tiradas pertinentes de conocimiento, pueden averiguar que el caza es un modelo puntero de la Mancomunidad de Titán... algo poco usual.

Deja un silencio incómodo mientras los sistemas de la nave enloquecen revelando el agresivo y grosero escaneo del caza.

Finalmente, volverá la calma y la voz clara y andrógina de Gaya les indicará que sigan al caza hasta el hangar de la Zarathustra.

Dentro del hangar pueden ver cómo aterriza el caza. Aterriza junto a otra nave similar. Del caza que les ha escoltado hasta aquí, baja un neo-cerdo que se cruza sin mediar palabra con Gaya (visible en Realidad Aumentada) y Rashid a los que acompañan dos miembros de seguridad identificados por un brazalete negro.

Gaya hace las presentaciones y da la bienvenida a los personajes al Zarathustra, nave principal de Eterno Retorno. Como ya se ha indicado aparenta cuarenta y tantos, tiene el pelo rubio platino y unos ojos claros escrutadores inquietantes.

Rashid va enfundado en un morfo reboteador. Mide 1,70 m., va rapado, sonríe nerviosamente, sisea regularmente... lo que hace de él todo un personaje. De vez en cuando debajo del mono se mueve algo de forma inquietante hasta que asoma la cabeza una rata inteligente llamada Gaula.

Gaya indica los primeros pasos de los personajes:

- Primero se procederá al registro de la nave y de su equipaje. De hecho, Mientras Gaya y Rashid hablan con los Pjs, los miembros de seguridad registran la nave y su equipaje.
- A continuación Rashid les llevará al departamento medico para un reconocimiento y para implantarles unos nanobots de seguridad,
- Finalmente, Rashid les mostrará la nave y sus camarotes, y les proporcionará los pormenores de su trabajo.

Haz unas tiradas secretas por el registro de la nave y deja que la paranoia de los jugadores haga el resto.

Cuando salgan del hangar, Rashid les dirigirá al departamento médico controlado por la **doctora Tsung** y su equipo. Allí les espera Gudrun. Tras un escaner completo, se les retira la pila cortical (y se destruye delante de ellos) si la llevaran. Finalmente, Gudrun les inyectará unos nanobots marcadores.

Gudrun es cortante, poco paciente y responde con miradas enigmáticas a la mayoría de las preguntas... lo que no quita que explique con una mueca socarrona la utilidad de los nanobots.

Añadir la desventaja (post-it rojo):

Nanobots que se mezclan con el ADN del morfo y permite a Gudrun conocer siempre tu localización.

Tras esto, Rashid les comenta que la labor de los personajes es recuperar una sección de la nave que está expuesta al vacío. Para llegar a ella les lleva por pasillos parcialmente destruidos hasta llegar a un ventanal. Tiene en mente ir recuperando esa parte de la nave como ya se han recuperado otras. Trabajarán en turnos de 10 horas de trabajo y 14 de descanso.

Adicionalmente, si surgiera alguna avería en alguna nave del enjambre, también podrían ser asignados para repararlos.

Rashid lleva muchos años en Zarathustra y tiene un manejo estupendo de los asideros para moverse en gravedad 0. A los personajes les costará algo más.

Tras enseñarles su lugar de trabajo, les conducirá a los pasillos de los camarotes y les indicará los de los personajes. Si algún personaje avisado se da cuenta de que no le ha enseñado el resto

de la nave. Rashid se excusará diciendo que tiene más trabajo y que son libres para deambular por toda la nave.

A partir de este momento, los personajes son libres... pero recuerda que deben mostrar un perfil bajo, por lo que corta cualquier intento de los personajes de resolver el escenario el primer día.

El tiempo lo mediremos en semanas y en cada una de ellas, los jugadores deben indicar qué objetivo persiguen o qué quieren conseguir.

3.2. El robot de seguridad

Uno de los días de trabajo en el exterior, uno de los personajes en un traje de vacío observa una sonda recorriendo la superficie de la nave que va recorriéndola buscando fallos en la estructura. Obviamente, esta sonda puede detectar las sondas que tienen los PJs adheridas a la nave y que les pueden server en su misión. ¿Qué harán los PJs?

3.3. Robo de manzanas

Una joviana de unos 40 años roba manzanas en una de las tiendas de la zona de esparcimiento. Hay un guardia de seguridad cerca. ¿la ha visto? ¿Qué harán los PJs? ¿La denunciarán para ganar puntos ante Friedrich o la dejarán irse libremente?

Si la siguen, llegarán a uno de los pasillos de los jovianos. La ladrona es vive en una tienda de campaña hecha con diferentes telas y planchas de acero. Lleva la comida a su hijo, también joviano, que está enfermo. Hay una colonia de jovianos creciente. La gravedad 0 de la nave les está empezando a afectar... y las enfermedades a matar.

3.4. La borracha en el bar (Jenna)

Si los personajes van a disfrutar de la noche, tarde o temprano se encontrarán con Jenna que acude frecuentemente a captar “voluntaries” para su proyecto.

Jenna lleva un morfo mentón especialmente atractivo, bebe como una cosaca (y su morfo tiene filtros antialcohol) y parece muy desinhibida (es su estrategia para obtener información de sus interlocutores). Si la abordan, hablará mucho de su trabajo (no de la parte de Vera, claro) y se hará la borracha. Mezclará su cháchara con preguntas sobre el trabajo del PJ. Si hay varios PJs disponibles, a Jenna le llama más el que parezca más inteligente o con un trabajo más laborioso. Su objetivo es parecer una presa fácil. El caso es que intentará ligarse a aquellos que les parezcan interesantes (hombre o mujer, le da igual)... y seguro que los PJs lo intentan en cuanto sepan quién es.

Si lo hacen, el plan de Jenna es sencillo: emborracharle/la lo suficiente, llevarlo/la a la Geek-one, practicar sexo y aprovechar cuando esté dormido/a para escanearle el ego y hacer la copia. La victima se despertará en el vehículo transbordador de vuelta a la Zarathustra satisfecho/a aunque no se haya podido despedir de Jenna. La escena no tiene por qué ser violenta. Pero recuerda que Jenna necesita que el personaje duerma en su camarote.

3.5. Claudia y el paraíso

Los personajes querrán entrar en la Loca Claudia tarde o temprano. La forma más sencilla de entrar es que te recomiende Granma al doctor Trenner. La más digna de un grupo de PJs es enviar una sonda con nanobots a provocar una avería y que Rashid les envíe.

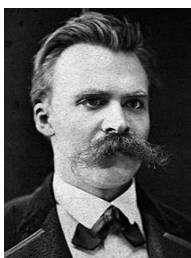
El caso es que deberían poder llegar allí y averiguar todo lo que necesiten sobre los morfos.

3.6. Cena con Friedrich

Al cabo de las seis semanas y antes de la primera aproximación a un hábitat relevante, el almirante cenará con los PJs y les dará la pastilla que les libra de los nanobots localizadores. Pero la pastilla también contiene el “Übermensch”.

La cena con Friedrich se realiza en la cubierta superior en una sala perfectamente preparada y decorada en colores blancos y negros.

Por supuesto, el aspecto del almirante es este:



La cena transcurrirá cordialmente salvo que los jugadores se muestren beligerantes. Friedrich tendrá respuestas para todo... menos para lo del *übermensch*, que quiere que siga en secreto.

3.7. El primer hábitat

La sexta semana no sólo incluye la cena con el Almirante, sino que también coincide con la primera aproximación de la flota a un asteroide importante. En ese momento, en la zona de esparcimiento se muestra una cuenta atrás enorme. Hay una ventana de 12 horas en las que se producen varios intercambios de viajeros: gente que sube a la Zarathustra y gente que desciende al asteroide.

Por supuesto, en esta parada, una Vera nueva será soltada en un morfo Claudia. Si alguno de los jugadores han viajado con Jenna a la Geek-One, esta Vera tiene parte de su patrón cerebral, por lo que con Quinésica podría verse algún gesto, tic o frase del personaje que estuvo con ella.

Además, en esta parada, los PJs pueden recibir ayuda de Firewall en forma de equipo o información. Si es así, Firewall utilizará a los mismos egos de los personajes en otros morfos para el intercambio (siempre es divertido hacer esto...).

4. Final

4.1. Resolviendo las tramas

Conjugando las localizaciones, los personajes y los eventos descritos, los personajes acabarán descubriendo que el origen de los incidentes que investigan está en Jenna.

Los personajes deben detener a Jenna y deshacerse de la copia de Vera. Cómo lleguen a esa conclusión dependerá de cómo evolucione la partida. Pero acabar sólo con Jenna no va a bastar, puesto que el peligro de la copia exurgente de Vera continuará.

Hay muchas de formas de conseguirlo:

- Secuestrar a Jenna... aunque en cuanto despierte se conectará por la Malla y pedirá ayuda.
- Enviar las sondas a la Geek One para destruirla o para sabotear sólo el laboratorio clandestino de Jenna.
- Tomar uno de los cazas y destruir la Geek One.
- Denunciar al Almirante las acciones de Jenna. Aunque el Almirante será muy suspicaz con los PJs y no descartará eliminarlos.
- Compartir con el Dr. Trenner como Jenna utiliza sus creaciones para otros fines. En ese caso, Trenner elevará la queja al Almirante y este eliminará a la díscola científica.

Y seguro que tus jugadores pueden tener más.

4.2. Epílogo

Esta escena es para dejar un regusto amargo a los jugadores si han salido victoriosos... o para darles esperanza si piensan que Jenna en el fondo no es más que una romántica que intenta resucitar a su pareja.

La escena se desarrolla desde la perspectiva de una persona que acaba de abrir los ojos en una sala de recuperación tras una transmisión de egos. Todo parece un hospital. La visión es borrosa. Alguien se acerca. Es un técnico:

- “Bienvenida”.

Pasan unos segundos. El técnico tiene la mirada perdida en el infinito. Está visualizando algo en la Malla.

- “No se preocupe. El mareo es normal.” – dice distraídamente.

Se oyen unas pulsaciones muy tenues y un débil pitido acompasado cada 5 segundos.

- “Espero que el morfo esté a su gusto. Es el acordado.”- el técnico sigue mirando al infinito.

La visión se va esclareciendo. El ego empieza a controlar al cuerpo. Y el técnico vuelve a hablar con gesto contrariado:

- “Me temo que ha habido algún tipo de problema en el papeleo y hemos perdido sus datos. ¿Nos podría confirmar su nombre?”

El morfo gira la cabeza, mira a un espejo que hay a su derecha.

Es un morfo Claudia.

Con una sonrisa difuminada musita: "Jenna... Jenna Vera".

4.3. Puntos de Res

SITUACIÓN	RECOMPENSA
Detener a Jenna	2 PR
Destruir a Vera	2 PR
Descubrir el übermensch y denunciarlo a Firewall	1 PR
Personaje participó en el escenario	1 PR
Personaje siguió motivación	1 PR
Personaje interpretó bien a su personaje	1 PR
Personaje contribuyó a la carga dramática, humorística o de diversión de la partida	1 PR

5. PNJs

	Morfo	Ini	UH	DUR	VM	Armadura	Arma	P A	VD	Alcance cor/med/lar/ex t 0/-10/-20/-30	Modos disparo	Munició n	Armadr a	Implantes y equipo
FRIEDRICH No deberían enfrentarse a él. Suponemos 60 de media en habilidades que tengan sentido. Persuasión 85	Exaltado	6	7	35	53									
GUDRUN Dura, dura. Suponemos 60 de media en habilidades que tengan sentido. En las de combate y Evasión 75	Neo cerdo	8	7	35	53	Biotejido pesada + Chaleco blindado (9/10)	Pistola pesada EM	-7	2d10 + 6	15/53/90/120	SA, FR, FA	10	C	Medimáquinas y Neurachem N1 (+1 a vel)
RASHID Suponemos 50 de media en habilidades que tengan sentido. En hardware 80	Rebotea dor	6	7	35	53									
GAYA Infosec 85	Infomor fo	6												
JENNA Suponemos 50 de media en habilidades que tengan sentido. En todo lo relacionado con su trabajo 80	Menton	6	7	35	53									
SEGURIDAD Todo lo que tenga sentido a 50	Esqueja do	7	6	30	45	Biotejido ligera (2/3)	Pistola media Cuchillo avispa	-2 -1	2d10+2 1d10+2+B D*vacío	10/30/50/70	SA, FR, FA	12	C	Medimáquinas, banda grillete, nanobots exploradores

6. Anexos

6.1. Música sugerida para la aventura

Canción	Tema-Origen	Cuándo utilizarla
Inicio sesión	Habits- Tove Lo	Sólo los 5 primeros segundos cuando vaya a empezar la partida.
Acercándose al Eterno Retorno	Waking Up- BSO Oblivion	Personajes en la Falcon se aproximan a Eterno Retorno, se acerca el caza, escaneo, etc...
Transcurso	Horatius- BSO Oblivion	De fondo en cualquier momento.
Disco	I need air- Magnetic man	En la zona de discotecas.
Jenna	I'm sending you away- BSO Oblivion	En la Geek one.
Bar	Unconstant_Lover- BSO Gangs of New York	Si van a un bar tranquilo a descansar o recabar info.
Sonda	Hydrorig- BSO Oblivion	Los personajes ven un robot sonda analizando la superficie de la nave.
Loca Claudia	Jacks dream- BSO Oblivion	En el pasillo con los morfos Claudia.
Dr. Trenner	Rachel's song- BSO Blade Runner	Hablando con el Dr. Trenner en Loca Claudia.
Infiltración PJs	Return from Delta- BSO Oblivion	PJs infiltrándose.
Combate	Knife fight in a phone booth- BSO Oblivion	Combate.
Final	Habits- Tove Lo	Tras el epílogo... end credits.

6.2. Quiero más...

¿Se pueden hacer más tramas dentro de Eterno retorno? Originalmente había una tercera trama que deseché para poder dirigir el escenario en jornadas.

La tercera trama es una venganza de Friedrich contra la iglesia de Solano.

Friedrich era un jerifalte agnóstico en Júpiter. La deriva religiosa del gobierno le pareció un atraso. No era concebible pensar en un gobierno eficiente si se requería un pueblo adormecido por la religión. Por ello abandonó Júpiter con la esperanza de “ayudar” a sus antiguos compatriotas en un futuro... y ese futuro está a punto de llegar.

Tiene pensado destruir la sede de la iglesia en Solano durante su próximo concilio. Adicionalmente, hay dentro de la Junta diversos elementos que están muy a favor de acabar con la influencia de la iglesia y con los que ha contactado Friedrich.

Para llevar a cabo su plan, ha conseguido en el mercado negro un prototipo robado a los definitivos llamado Gravitum y tiene pensado utilizarlo contra Solano. El gravitum es un condensador / concentrador de energía que permitiría una descarga instantánea brutal de energía 1000 veces más potente que cualquier otra. El Almirante tiene pensado utilizarlo para impulsar una lluvia de torpedos sobre la capital de la iglesia. Pero ello requiere una labor de ingeniería en la Zarathustra: se debe crear un canal en la parte inferior de Zarathustra que propulse los misiles y aislar el canal para evitar la radiación que despide el gravitum. Además debe acondicionar las dos secciones expuestas al vacío en las que todavía no se había empezado a trabajar: la segunda bodega de proa (donde se alojarán los misiles) y la zona abierta de la sección de máquinas (donde estará el gravitum).

Escenas y pistas.

- Los PJs ven a técnicos discutiendo en un pasillo sobre un mapa que muestra el canal. Se está contratando a técnicos para labores de mantenimiento que antes hacía la tripulación técnica. Y la tripulación de mantenimiento está en otro proyecto del que se sabe muy poco.
- Ven cómo es extraído un técnico con graves quemaduras. Proviene de la parte inferior de la nave.
- Los personajes averiguan que el Almirante se ha reunido con alguien de la Junta. Las copias de los egos de los jugadores pueden ser reinstanciados en cuerpos en Júpiter para buscar información sobre con quién se ha reunido y con qué objetivo...
- Asalto de los definitivos. Los definitivos envían un comando que asalta la nave y se infiltran para intentar lograr el gravitum. Los personajes están en su camino o son alertados por las sondas que tienen en el casco de la nave.
- Zarathustra y la flota salen de la órbita preestablecida al aproximarse a Júpiter. Se encienden motores que supuestamente no estaban operativos en Zarathustra. En aproximadamente 2 semanas estará en las proximidades de Solano con la distancia suficiente como para lanzar los cohetes que impactarán en 24 horas.