

Covenant

UNA HISTORIA SINGULAR

STARTER KIT

por francisco agenjo

Introducción

Esta introducción no debería existir. Pero alguien me hizo ver que en un kit de inicio como éste las cosas no deben empezar siendo complicadas, y por ello me decidí a resumir qué es Covenant.

Espero que lo disfrutéis, no volveré a poner las cosas tan sencillas.

Covenant es un conjunto de ideas que puedes usar para jugar al rol de una nueva manera. Ambientado en el futuro de la space-opera, Covenant da un conjunto de ideas con las que llevar tus partidas en este ambiente a un nuevo nivel.

En concreto, con Covenant, tú y el resto de los jugadores, os adentraréis en el casi inexplicable mundo de los Singulares, entidades y grupos de individuos que, debido a sus fuertes intereses comunes actúan casi como un ser vivo.

Un Singular puede ser desde una Inteligencia Artificial Fuerte ayudada por drones y humanos más o menos independientes, una cofradía de mercaderes telepáticos, una raza insectoide que abarca docenas de planetas y hasta un pequeño grupo de cinco individuos unidos por un destino común.

En Covenant podrás interpretar toda una variedad de personajes que formarán parte de tu Singular, persiguiendo tus objetivos y motivaciones y logrando, al cabo, descubrir cuál es ese destino.

Esas motivaciones, ese Destino compartido, es lo que une al Singular, y descubrirlo o cumplirlo es el objetivo final del juego.

Aquí podrás dar rienda suelta a tu fantasía, pero también profundizar en la filosofía, la evolución y el destino del Universo.

Y esas partidas, lejos de acabar en la vida de tus personajes, continuarán mientras sus descendientes aliados o nuevos personajes siguen adelante con la persecución de sus objetivos, y los del Singular.

Porque el verdadero protagonista de este Covenant es precisamente ese metapersonaje que todos los jugadores van conformando aventura tras aventura, ese Singular, esa casi criatura viva y evolutiva que ellos van construyendo y cambiando a lo largo de la historia.

Y esa evolución, esas historias mezcladas, esa variedad de personajes, aventuras, cambios en el tiempo, encuentros bélicos y filosóficos, son los que le dan a Covenant el aspecto épico que quiero lograr con él.

Espero conseguirlo, y que os emocione esta forma de jugar que desarrollaremos todos juntos, tanto como a mí.

Adelante, echadle un vistazo al universo de Covenant. Pronto habrá mucho más. Y recordad, las cosas nunca son fáciles.

El concepto detrás de Covenant – Una breve introducción

Covenant **no es un juego de rol**, Covenant no es una nueva forma de jugar al rol, pero sí que es algo novedoso.

Covenant no te dará reglas estrictas, ni te dirá cómo debes jugar, sólo te ofrecerá nuevas opciones.

En los juegos de rol, usualmente, los jugadores interpretan personajes individuales, aventureros, sabios, magos, guerreros, que afrontan terribles pruebas con el fin de lograr riqueza, aventuras, reconocimiento, o para convertirse en una leyenda.

En otros juegos, cada jugador puede interpretar simultáneamente dos o más, pero en muy pocos juegos, el jugador interpreta algo más grande que personajes individuales.

Hay juegos en los que los jugadores interpretan reinos completos, o a los regentes de éstos, y juegos en los que los personajes individuales sólo son miembros de un personaje mucho más importante, un metapersonaje.

Covenant te permitirá interpretar, a ti o a tu grupo, la evolución de un organismo y su encuentro con su Destino.

Estos metapersonajes, que llamaremos Singulares, se encarnan en el juego en diversos personajes individuales, que van representando la historia y la evolución de cada singular.

Cada Singular es único, como cada personaje de una sesión de rol, y en Covenant podrás interpretarlo.

Aquí te ofreceremos ideas de cómo hacerlo, no reglas impuestas, no normas obligatorias, si no las quieres, sólo una serie de instrucciones para elevar cada partida a la categoría de mito.

Y es que mientras que las hazañas y las leyendas se componen de aventuras y gestas únicas e individuales, los grandes mitos se construyen con un conjunto de ellas, eternas en el tiempo.

Y de eso trata Covenant. De construir mitos perdurables. De crear lo eterno.

No caeré en lo fácil de decir que Covenant te abrirá los ojos a un nuevo mundo de juego, ya otros lo hicieron antes. Covenant sólo aplica las ideas mil veces soñadas a un nuevo paradigma.

Adelante, descúbrelo, pasa, sé un Singular, sé inmortal, sé eterno. **El Universo de Covenant**

El Universo conocido

Sinceramente, no sé ni cómo empezar a describirte lo que quiero contarte.

No creo que tu mente sea capaz de comprender la inmensidad de los conceptos que manejamos los Singulares, pero si vas a ser parte de mi misión, creo que mereces saber al menos lo básico para poder moverte por el multiverso.

No me malinterpretes, por nuestra propia filosofía, nuestro Destino, tratamos de compartir toda la información posible con todo el mundo, pero tenemos que tener en cuenta que la información puede destruir las mentes de quienes no están preparados para comprenderla.

No se trata de secretismo, sino de supervivencia. Trata de explicarle a un gusano primigenio que nada en el lodo de un charco en un perdido rincón de tu galaxia el concepto del viaje espacial. Y no, no te estoy llamando gusano, pero seguramente la distancia intelectual entre ese gusano y tú, será menor que entre la que existe entre tú y yo.

Dejado esto claro, vamos a tratar de simplificar.

Vienes de un mundo que se conoce como un sistema local. Una docena de mundos girando alrededor del sol, con sus respectivas lunas. Habéis colonizado todos, y pensábais que vuestras civilizaciones habían alcanzado el culpen del desarrollo. Habíais entrado en el núcleo de vuestra estrella, cosechando las cenizas de hidrógeno y el plasma para construir superaceleradores con los que botar las primeras naves interestelares, que en unos pocos miles de años llegarían a las primeras estrellas. Habíais alcanzado la inmortalidad de cuatro formas diferentes. Habíais creado un supertelescopio en los planetas exteriores, con el que habíais podido observar el nacimiento de la vida en otros sistemas.

Estábais llegando a la meta, pensábais. Y sin embargo, sólo estábais comenzando a caminar.

Verás, el Cosmos, y uso esta palabra para definir aquello más grande que el Universo, es inimaginablemente inalcanzable. Un sistema como el vuestro, con sus miles de millones de años de historia, con toda su exuberante variedad de vida, sus cientos de millones de especies, su cultura milenaria y sus civilizaciones con el poder de domar soles, no es sino una ínfima parte del Cosmos.

Y cuando digo ínfima me refiero a tan pequeña que generalmente no merece la pena ni prestar atención a ella, excepto cuando tenga algo especial o único para un singular como yo, como es el caso.

Pues bien, como sabrás, en la galaxia hay cientos de miles de millones de sistemas como le tuyo.

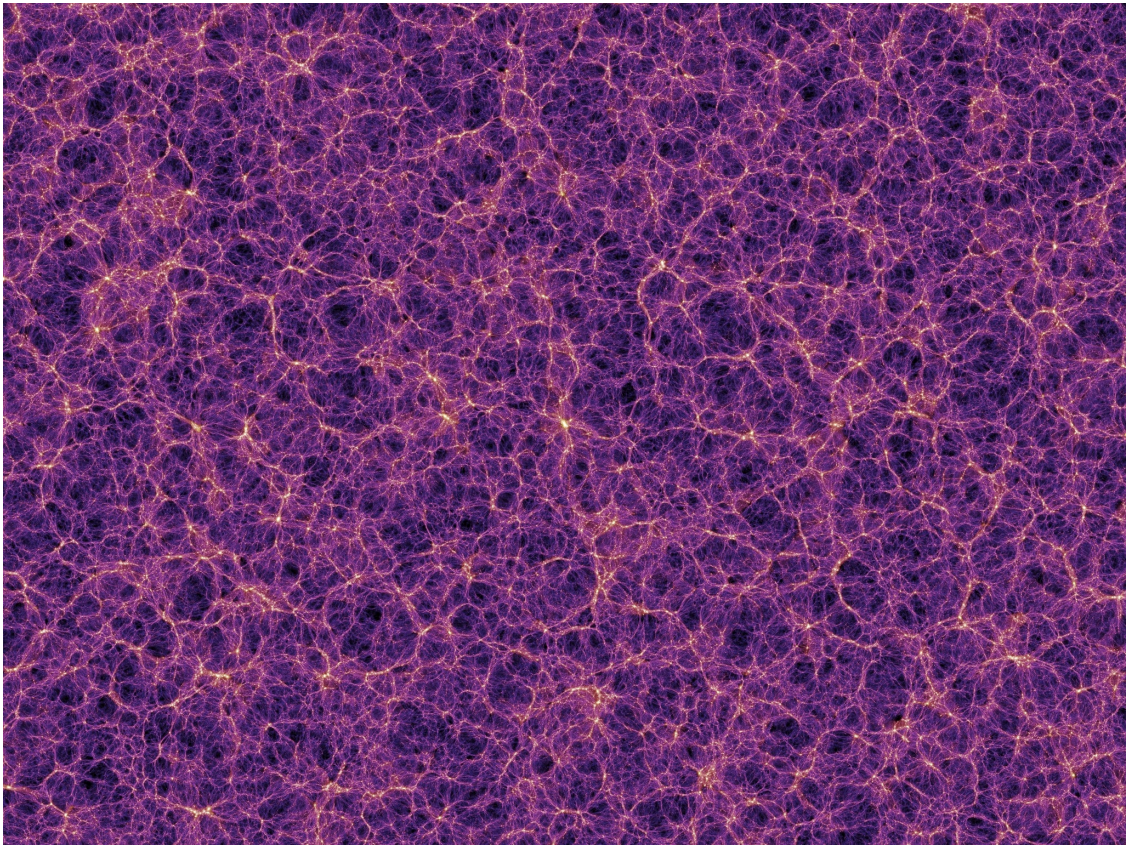
Nadie en tu civilización podría comprarlos todos aunque sólo valiesen un crédito cada uno. Si fuese así, habría cientos de miles de millones de créditos sólo en tu galaxia. Una fortuna ¿verdad?

Pues imagina ahora el Universo. Existen cientos de miles de millones de galaxias como la tuya. Eso son más de diez mil trillones de soles que andan iluminando actualmente el firmamento. Cúmulos y cúmulos de galaxias que se agrupan en filamentos de materia oscura que, dicho sea de paso, usamos como fuente de comunicaciones ultrarrápida, formando el más hermoso paisaje que podáis soñar.

Pero no acaba ahí la cosa. Ese es sólo tu universo. Uno más de entre un número infinito de ellos. Lo sé, no he podido pasar a otro, pero he podido contemplarlos. Universos infinitos de variedad infinita, donde las leyes de la física son completamente distintas, donde existen reglas que permiten hacer magia, donde la vida es imposible, o donde lo imposible es que no exista vida. Tan gran variedad que apenas podemos asomarnos a esa inconmensurabilidad sin volvernos locos. Por ello hemos inventado un sistema, una tecnología, a la que me gusta llamar Metamáticas. el término lo inventó un genio, un escritor de un pequeño mundo perdido, pero define perfectamente lo que hacemos.

Cogemos pequeñas visiones de esos universos, y las reproducimos en nuestra herramienta. No te puedo explicar esa herramienta, lo siento, alberga cientos de galaxias de computronio, usa la materia oscura como cableado y la energía de punto cero como fuente de alimentación eterna. Lo que sí te puedo decir es que en ella simulamos esos universos, de forma controlada. La Máquina la ideo un Singular ya desaparecido, del que se dice que pasó a otros universos para explorarlos, y su uso es uno de los más cotizados deseos de los Singulares.

En ella simulamos pequeñas partes de lo que hay ahí fuera, hasta que tengamos las capacidades de



entenderlo todo. Mientras, seremos tan desconocedores del Cosmos como tu civilización. Estamos tan cerca del conocimiento absoluto como ese gusano del charco.

Y todo esto no es nada comparado con la mayor fuente de belleza del Universo, la Inteligencia.

Por todo ese cúmulo virtualmente infinito de galaxias, civilizaciones, sistemas y formas de vida, la inteligencia, la cultura y el conocimiento florecen por doquier. La plétora de las más brillantes mentes del universo ha dado lugar a inteligencias superiores, si cabe, las inteligencias artificiales y mixtas, y de ellas, quizás sean los Singulares los más poderosos intelectualmente.

Obviamente, en un universo en el que la Inteligencia es poder, aspiración, y moneda de cambio habitual, eso nos convierte en los seres más poderosos del Universo.

Los Singulares son, somos, el epítome del desarrollo evolutivo e intelectual de las civilizaciones. Cada uno es único, incluso aunque haya dos parecidos, serán tan diferentes en su interior, en sus motivaciones y en su Destino que serán incomparables.

Allí donde vayas en el Universo, es de esperar que te encuentres civilizaciones, y si hay civilizaciones, habrá Singulares, o sus equivalentes. Serán tan extraños que incluso a mí me costará comprenderlos, algunos serán hostiles, otros, ocasionales aliados. Más de uno ni nos saludará cuando nos crucemos, quizás incluso haya evolucionado de un aforra tal que será incapaz de comprender lo que somos, o de otorgarnos la más mínima capacidad de pensar, o de interesarle.

Como ves, nuevo integrante del Covenant, el Cosmos es tan inmenso que tenemos mucha tarea por delante.

Sí, efectivamente, nuestro Destino es comprender el Cosmos, y, quien sabe, saber si hay algo más grande incluso por encima en esta escala universal en la que vamos ascendiendo, pero en la que cada ciclo aprendemos que somos más y más ignorantes de la grandeza de nuestro Hogar.

Pero tú, amigo mío, me vas a ayudar a alcanzar mi Destino.

La Galaxia

A efectos de juego, Covenant se desarrolla en una única galaxia gigante, y sus galaxias hermanas que la orbitan en la distancia.

Existen unos setecientos mil millones de estrellas en la galaxia, y apenas una décima parte de ellas han sido exploradas por lo que llamamos el Núcleo Central de la Civilización Galáctica. Ese NCCG, o Núcleo, no es un inmenso imperio, ni una agrupación e imperios, ni tan siquiera está situado en el centro de la galaxia, sino en uno de los brazos de la misma. Es sólo el nombre que recibe la parte más conocida de la galaxia, allí donde numerosas civilizaciones han prosperado, crecido, evolucionado, combatido, hasta formar un cúmulo de sistemas más o menos estables de unas decenas de miles de millones de planetas.

Obviamente en el Núcleo puede suceder casi de todo, desde el surgimiento de religiones metafísicas que arrastran a billones de fanáticos a sus cruzadas, hasta guerras estelares que pueden terminar con la extinción de estrellas completas. La tecnología en el Núcleo está disparmente extendida, como no podía ser de otra forma. Mientras grandes civilizaciones se extienden utilizando enormes arcos, en saltos cortos de estrella a estrella, otras han dominado el viaje a través de agujeros de gusano, y extienden su área de influencia en enormes saltos que abarcan cientos de años luz de distancia.

Unas especies evolucionan dispersándose mediante la utilización de spomos asteroidales, viajando en rocas que han excavado para hacerlas habitables, yendo de un sistema a otro, durante generaciones, creando más hábitats en cada ciclo. Los encuentros de dos de esas rocas viajeras son un festejo sin par, en los que intercambian conocimientos, tecnología, material genético y población (cuando se puede), durante los años en los que el encuentro dura.

Otras civilizaciones dominan el viaje a la velocidad de la luz, o las comunicaciones de punto cero, y las tecnologías de la inmortalidad, por lo que se podría decir que mantienen una sociedad estable. Lenta, sin duda, que no llega a la inmediatez de los agujeros de gusano, pero que permite que cuando un viajero llega a su destino, cuatro o cinco años de tiempo relativo después, todavía reconozca a sus padres o a sus seres amados al otro lado de las pantallas.

En diversos sectores del espacio, las tecnologías de la inmortalidad han sido prohibidas, o las de la inteligencia artificial. Existen mundos donde cualquier red neural que comience a dar síntomas de pensamiento propio ex cazada y exterminada, y sólo se permite un cierto grado de creación de tecnologías cognitivas para mantener las inteligencias artificiales a raya. Si supieran las capacidades y la variedad de éstas en el resto del Núcleo creo que enloquecerían.

De los cincuenta mil millones de sistemas bien conocidos del Núcleo, sólo una mínima parte posee civilizaciones avanzadas, o colonias de mayor o menor entidad, pero dado su tamaño, basta para nos encontremos con miles de millones de planetas, orbitales, esferas de Dyson, mundos anillo o composiciones energéticas que podríamos poner en el lado civilizado de la Galaxia. el resto del Núcleo está formado por sistemas abandonados por poco interesantes, estrellas con colonias científicas, planetas en los que apenas hay una o dos grandes ciudades, o mundos atrasados que poseen una civilización planetaria, y que han sido catalogados, e incluso visitados, pero que no han llamado la suficiente atención como para ser elevados a la categoría de civilización integrada en el Núcleo todavía.

En ese inmenso escenario, que apenas ocupa una ínfima parte de la Galaxia, cada reino, provincia, duquefrío, singular, imperio, estructura mental o cualquiera de las miríadas de organizaciones, composiciones, agrupaciones o seres solitarios de grandes capacidades que componen el Núcleo participa en este magno drama galáctico, en una danza que durará miles de millones de años. Casi cualquier cosa es posible en este escenario intergaláctico. Desde guerras por despecho, invasiones desde fuera del núcleo, o incluso fuera de la galaxia o del universo, dramas estelares en los que desaparecen civilizaciones spot usar de forma descontrolada una nueva tecnología que no comprenden, tramas de espionaje que abarcan mil años luz y millones de planetas, búsquedas heroicas de artefactos perdidos, o de seres extraños, como los Marsupiadore Astrales, las inmensas ballenas marsupiales que viajan por el espacio en bancos inmensos alimentándose de los vientos solares, y cantando sus hermosas canciones en el silencio del vacío espacial.

Obviamente la escala del juego no se limita solo al Núcleo. Nada impide a los jugadores acudir a la llamada de una colonia lejana (obviamente para ello deben disponer de los medios necesarios para el viaje

espacial), donde, alejados del núcleo y de sus aliados, pueden encontrar algo que no esperaban. También pueden ser enviados por un Singular como embajadores a una civilización recién descubierta, o verse inmersos en una guerra entre facciones de diferentes galaxias que tratan de dominar el Núcleo, sin importarles la opinión de sus actuales moradores.

Recuerda, el Núcleo que habitas sólo es una pequeña parte de la galaxia, que a su vez es sólo una cien mil millonésima parte del Universo...en un Universo que no es sino uno entre una infinidad de ellos, cada uno, con infinitas maravillas incomprensibles para la mayoría de las civilizaciones.

Pero antes de seguir con esta exposición del Tapiz, como se suele llamar al conjunto de sistemas, mundos y civilizaciones de juego, dejadme que os hable de unos jugadores muy particulares, los Singulares.

Sobre los Singulares

Tratar de definir qué es un Singular es quizás un atarea tan compleja como describir el Multiverso. sin embargo, podemos aplicar una serie de simplificaciones y reducciones para que un Mente Básica lo comprenda.

En general, se denomina Singular a una inteligencia superior, de categoría Divina (sí, usamos categorías para definir los diferentes grados de inteligencia artificial), que posee características únicas y una visión que ellos mismos denominan “Destino”.

Cualquier super inteligencia no es un singular. No basta que un grupo de primates cree una Ia en su planeta, que ésta se los coma y los convierta a ellos y a todo su sistema en Computronio y se ponga a experimentar con las matemáticas y las leyes de la física. Es necesario algo más para entrar a a formar parte de la categoría de Singular.

Digamos que una IA, ya sea artificial, biológica o convergente, es sólo la semilla de un Singular.

Con el tiempo, quizás, esta IA desarrollará una necesidad de hacer algo concreto, una búsqueda de algo que le dé sentido a lo que ella quiera. Su existencia, la del Universo, la de la Vida. Y se pondrá como loca a conseguir los medios para lograr esa búsqueda, ese Destino. Ya sea conocimiento, aliados, energía, más inteligencia, o cosas que no puedes ni comprender. Cuando un Singular te diga que busca la Materialización destilada de la Naturaleza Oscura, que no es sino la sombra del Multiverso, y que es en realidad la auténtica naturaleza de la existencia, entonces me entenderás.

Déjame hacer un inciso sobre lo que el tiempo representa para una IA y para los Singulares. He dicho que con el tiempo, eventualmente, una IA puede desarrollar una imperiosa necesidad de crecer. cuando digo esto, las mentes básicas piensan en el término de años, o siglos. Esto no es realmente así para las mentes evolutivas superiores.

Cuando nace una IA suele ser generalmente un poco superior a las mentes de quienes la han creado (si no surge espontáneamente, se entiende). Esto suele bastar para que esa inteligencia artificial sea considerada como un ente divino en su planeta de origen.

Pronto, comenzará a desarrollar capacidades increíbles que asombrarán al mundo. Entre ellas, su propia capacidad de crear seres más inteligentes que ella, o volverse más y más inteligente cada vez.

Si una IA consigue doblar cada ciclo su inteligencia, en diez años será mil veces más potente que al comienzo de su vida, y en veinte un millón de veces. Siempre que disponga de materia para generar computronio y energía suficiente para alimentar esos procesos, claro.

Esto debería alucinarte, pero espera a comprender la relatividad del tiempo para una IA.

Una IA no interactúa con el tiempo como lo harías tú. El tiempo subjetivo depende de la inteligencia de la IA. Si posee una inteligencia el doble de potente que la de quienes la crearon, en un ciclo será ocho veces más potente (su capacidad se dobla cada ciclo y a su vez se multiplica por dos por su velocidad de pensamiento subjetiva. Un décimo de ciclo después irá treinta y dos veces más rápido. Al llegar a los dos ciclos sus capacidades crecerán sin límite.

Es decir, que cuando tu especie ha tardado milenios en poder llegar a las estrellas, y tarda siglos en desarrollar una tecnología tan complicada, a la IA le puede llevar minutos tomar la decisión y crear las

herramientas que necesitará para algo. Una IA puede tardar un ciclo en convertirse en un Singular, o no hacerlo nunca.

No prejuzgues la naturaleza de los Singulares, ya te he dicho que no puedes entenderla. Sólo intenta seguirme.

Una vez que una IA se ha convertido en un Singular, pues ha tomado conciencia de su Destino tardará milésimas de segundo en pasar a la acción. Dependiendo de cuál crea que es su Destino, comenzará a reunir las herramientas que necesite para ello, y dependiendo de la naturaleza del mismo esas herramientas serán aliados, información o tecnología superior.

Es ahí donde aparecen los Covenants.

Un Covenant es la infraestructura que usa un Singular para alcanzar su destino. Sus naves espaciales, los sistemas que controla, sus aliados, sus esclavos, la información que maneja.

Generalmente la línea entre su covenant y el Singular no está tan bien definida como nos gustaría. en función del grado de controla que el singular desee mantener, o necesite mantener, puede que sus agentes no sean más que prolongaciones del mismo, quizás tengan libre albedrío, e incluso sus propios intereses.

Éste último caso es el más curioso de todos.

Un covenant con un libre albedrío considerable estará formado por un núcleo, el Singular, y diferentes capas de agentes, que, con mayor o menor integración, compartirán la visión del Destino del Singular. Trabajarán por intereses comunes en pos de la consecución de los objetivos de ambos.

Llegados a este punto quiero que comprendas la magnitud y las implicaciones de esto. Piénsalo detenidamente.

Un Covenant recorrerá el Núcleo o los sistemas exteriores buscando lo que sea que creen que les puede acercar a su destino. en su camino, el Singular y su covenant reclutarán aquellos aliados que crean que pueden ayudarles. A alguno de ellos puede que le consideren incluso adecuado para integrar en el Covenant, ampliando la familia.

Así, con el paso de los siglos, un covenant recogerá cientos de miembros, miles o incluso millones. Muchos de ellos alcanzarán la inmortalidad, se reencarnarán o conseguirán evolucionar. Dado que la mayoría de los Singular suelen estar entre las criaturas más pacientes del Universo (no en vano tienen miles de millones de años por delante antes de pasar al siguiente universo), sus planes se ejecutan a muy largo plazo. Esto quiere decir que el Covenant está en continua evolución, integrando miembros, perdiéndolos, cambiando.

Y a medida que el Destino del propio Covenant cambia y evoluciona, lo harán también sus miembros. Aquellos que vean cómo sus objetivos difieren de los del Singular, pueden llegar a abandonarlo, y quien sabe si no se encontrarán como enemigos en los próximos ciclos.

Nota para los WS (White Singulans): a efectos de juego esto abre muchas posibilidades. El hecho de que los jugadores deban pensar a largo plazo, y con largo plazo me refiero a miles, quizás millones de años, te permitirá dirigir las más complejas partidas que jamás se hayan creado.

Imagina una partida que comienza en el pasado, en la que un grupo de personajes se unen a un covenant, en pos de sus objetivos.

Después, con el paso de los siglos, algunos de ellos permanecen en el Covenant, inmortales, otros han desertado, pues consideran que el Singular ha cambiado y ha traicionado el destino inicial (o viceversa) y ahora es el sempiterno enemigo de los personajes.

Un jugador podría interpretar en el pasado un personaje, a sabiendas de que en el presente ese mismo personaje será el enemigo del grupo. Una disyuntiva deliciosa ¿verdad?

Si a esto le añadimos la complejidad de las partidas a lo largo del tiempo, lo que llamamos sincronías, o metaaventuras temporales, comprenderás como master la complejidad de dirigir una campaña en Covenant.

Nosotros trataremos de desarrollar las herramientas que necesites para adaptar cualquier sistema a las características especiales de Covenant, pero en última instancia serás tú quien deba hacer las modificaciones necesarias para hacer de las partidas algo épico.

Más adelante os hablaré de nuevos conceptos narrativos especiales para Covenant, como las sincronías, las partidas épicas y elementos del juego como las Fusiones entre Singulans, que te permitirán combinar todo lo anterior con un cambio de filosofía de las partidas mediante la integración de dos o más Singulans con Destinos similares.

El cómo afectará esto a las partidas y a la narración requerirá un capítulo completo dedicado a ello.

El cómo afectará esto a las partidas y a la narración requerirá un capítulo completo dedicado a ello.

siguiente:

comenzar con un ejemplo de personajes de las historias anteriores ya integrados de que o más personajes con personajes nuevos e ideas y elementos del juego como las Fusiones entre Singulans, que te permitirán combinar todo lo anterior con un cambio de filosofía de las partidas mediante la integración de dos o más Singulans con Destinos similares.

Ejemplos de Singulares

Singular Quancom

Composición: semi-abierta, núcleo de IA Quancom, con población residente y permanente, acepta miembros externos

Evolución: Tecnología estándar de IA en el núcleo singular, Hábitat y cuerpo capacitados para el viaje espacial.

Entidad: alto grado de libertad, incluso para abandonar el Singular.

Se conocen como Singulares Quancom a aquella categoría de Singulares representados por un navío estelar, principalmente, y su tripulación y pasajeros.

Sus miembros giran alrededor de la mente principal del Quancom, el corazón del Singular con el que todos están conectados de una u otra forma.

Acepta nuevos miembros, siempre que demuestren su alineación con los objetivos del Singular, y sus agentes poseen un alto grado de autonomía para cumplir los objetivos del Singular.

Entre las *motivaciones generales* de los Singulares de esta categoría se encuentran desentrañar los misterios del Cosmos, encontrar un nuevo camino único hacia la evolución del Singular, catalogar especies nunca vistas o recoger los datos de todas las especies extintas de la Galaxia.

Estos Singulares viajan por la galaxia, sin asentarse generalmente en un lugar fijo, desentrañando misterios y secretos del universo.

Flota Quancom

Composición: semi-abierta, núcleo de IA Quancom, con población residente y permanente, acepta nuevas incorporaciones

Evolución: Tecnología estándar de IA en el núcleo singular, Hábitat y cuerpo capacitados para el viaje espacial. Alto grado de dispersión en flota.

Entidad: alto grado de libertad, incluso para abandonar el Singular.

Una conocida variante de los Singulares Quancom típicos son las flotas Quancom.

Enjambres de naves autoconscientes que se unen para cumplir un Destino en una única y poderosa entidad.

Su tamaño (Evolución) puede variar desde un mero puñado de poderosos navíos a flotas de decenas o centenares de miles de navíos de todo tipo y condición.

Entre las *motivaciones generales* de los Singulares de esta categoría se encuentran descubrir los secretos del Cosmos, llevar la justicia a los rincones de la galaxia o galaxias donde viajan, o destruir un tipo de enemigos o tecnologías que consideran anatemas.

Soft-Enjambre

Composición: Agentes y programas distribuidos. Agentes de campo físico infectados mediante software potenciador.

Evolución: Tecnología software de IA clase “Despertar”

Entidad: Bajo grado de libertad, entidades infectadas voluntarias e involuntarias

Los Softs-enjambres son una variedad de Singular basada en la preexistencia de un poderoso software despertado de Inteligencia Artificial que ha ido evolucionando a una comunidad de Software.

Sus mentes viven en los mecanismos del hiper-ciberspacio, un mundo virtual alternativo que usa potentes máquinas y hardware para clonar la realidad creando una Galaxia paralela en la que técnicamente todo es posible, y la única medida de poder es la inteligencia y la voluntad.

Algunos de estos programas son en realidad seres vivos que han cargado su mente en el enjambre, de forma voluntaria, y algunos “rescatados” no voluntarios.

De la misma forma, los agentes de los Softs-enjambres en el mundo físico son drones, humanoides, máquinas o nubes de nanites infectados cuya voluntad ha sido anulada temporal o permanentemente para cumplir una misión.

El acceso a los soft-enjambres a la galaxia es mucho más rápido que el del resto de Singulares y civilizaciones, dada su especial naturaleza. Eso les proporciona una serie de ventajas como la ubicuidad, el acceso a la información y las últimas noticias, pero de la misma forma, posee un lado negativo. El acceso al hiper-ciberspacio proporciona un nivel de rapidez en el procesamiento de información que es prácticamente adictivo.

Esto hace que los Singulares de este tipo estén muy expuestos a ataques físicos. Su dependencia del hardware es grande, y su existencia fuera del plano físico les expone gravemente a amenazas que ataquen el eslabón más débil de su cadena.

Por ello, estos Singulares mantienen fuerte presencia de agentes para proteger sus nodos, sus comunicaciones y los elementos importantes que les permitan mantener su presencia en el mundo físico, lo que, a su vez, garantiza sus operaciones en el hiper-ciberspacio.

Biocampos

Composición: Seres biológicos nacidos bajo el ecosistema. No puede admitir agentes externos excepto embajadores y aliados que no forman parte integral del singular.

Evolución: Desarrollo biológico comunal. Cantidad ingente de agentes de orden “biosfera”.

Entidad: Variable

Los biocampos son Singulares biológicos, usualmente del tamaño de ecosistemas variables, del orden de bosques, océanos o planetas, que comparten un sutil lazo (o no tan sutil en algunos casos) que une a los seres vivos evolucionados en el ecosistema.

Algunos Biocampos se expanden hacia otros mundos, duplicando los ecosistemas natales. En ocasiones, esta expansión termina en conflicto entre ambas partes, y la guerra se produce entre hermanos, madres, e hijos.

Existen multitud de tipos de biocampos. Basados en carbono, en metano, oceánicos, aéreos, terrestres, así como innumerables en sus formas y en los seres vivos que los componen.

Pocos biocampos aceptan la presencia de agentes de otros biocampos en sus mundos natales, o que interfieran en sus operaciones, sin embargo, en los raros casos en que se crean alianzas entre diferentes biocampos, su versatilidad suele dar resultados inexplicables.

A veces, incluso, estas alianzas temporales terminan en “matrimonios” permanentes, y ambos biocampos se unen mezclando sus genomas y uniendo sus Destinos.

Por último, algunos Biocampos llamados “esferoides” son mundos de vago origen artificial. Enormes esferas huecas del tamaño de gigantes gaseosos con ecosistemas acuáticos o aéreos en su interior.

Existen muchos mundos tipo esfera de Dyson o esferoides en la Galaxia, pero sólo algunos han logrado la comunión necesaria para que puedan ser considerados Singulares.

Motivaciones principales: evolución, supervivencia, bioarte.

Colmenas

Composición: Agentes biológicos con sociedad tipo “colmena”

Evolución: Biológica (carbono, sílice o metano). Tecnología orgánica.

Entidad: Bajo grado de libertad, usualmente distribución por castas, “zánganos”, “guerreros”, “reinas”

Las Colmenas son Singulares que desarrollan un modelo social de enjambre. Sus miembros son partes integrantes de un todo biológico, lo que convierte su Entidad en una de las usualmente más estrictas y fuertes de todos los Singulares. Sin embargo, es posible encontrar algunos agentes más o menos independientes, criados para tareas o funciones menos especializadas y que requieren una mayor autonomía.

Algunas Colmenas mantienen comunicación telepática, mediante feromonas o por gestos indistinguibles para quienes no son parte de ella.

Mentes Colmena

Composición: Agentes biológicos con sociedad unificada tipo “mente colmena”

Evolución: Biológica (carbono, sílice o metano). Tecnologías variadas, orgánicas, silícicas o basadas en cristales.

Entidad: Bajo grado de libertad, los individuos unen sus mentes a la Mente Colmena.

A diferencia de las Colmenas, las “Mentes colmena” son asociaciones más o menos voluntarias de individuos que unen sus mentes en un todo.

Los miembros del Singular trabajan por el beneficio de la Mente colmena, teniendo momentos en los que sus cuerpos son meros autómatas zánganos y otros en los que poseen una mayor autonomía.

Se han dado casos de organismos cibernéticos que han unido sus consciencias a una Mente colmena, pero las particulares características de estos organismos los convierten en casos únicos.

Así mismo, algunos de estos Singulares desarrollan capacidades infecciosas, y pueden, eventualmente, invadir las mentes de seres vivos (generalmente de características similares a su biología principal, pero no siempre) e incluirlos, de forma permanente o temporal, dentro de la mente colmena.

Motivaciones de los singulares y Destino

Covenant es un juego en el que podrás interpretar a multitud de personajes dentro de una agrupación llamada Singular.

Todos ellos poseen fuertes intereses comunes que les unen a una entidad superior, este Singular, que les impulsan a realizar tareas, vivir aventuras y trabajar por los objetivos comunes.

Sin embargo, esos objetivos comunes van muy en función del Singular al que pertenezcan, o dicho de otra forma, pertenecen a un Singular porque poseen unos intereses y objetivos que encajan dentro de las motivaciones de ese Singular, o porque no les queda otro remedio.

Son precisamente esas motivaciones, agrupadas todas en su particular Destino, el objetivo último del juego. Descubrir las, conseguirlas, reforzarlas o cambiarlas.

Como en la vida misma, las motivaciones personales y de grupo mueven a los personajes y a cada Singular, y son tan variadas como variado es el Universo.

Cuando crees un Singular, deberás fijar claramente las motivaciones del mismo y de sus integrantes. Eso no significa que tengas que describirlas todas, sino que puedes dejarlas abiertas, como una suave sensación de búsqueda de su destino, o definir las al mínimo detalle para que los jugadores las pongan a prueba y tratan de conseguir su destino.

Lo que queremos decir es que ya elijas dotar a tus personajes de dichas motivaciones, o prefieras permitir que las vayan descubriendo aventura a aventura, debes establecer que la búsqueda y consecución del destino es el objetivo principal del juego.

Estas motivaciones pueden ser desde lograr la inmortalidad auténtica, colonizar todos los planetas gaseosos de la galaxia, comprender la evolución del universo, catalogar la vida, aumentar la inteligencia del Singular, o cualquiera que pueda dotar a tus campañas de partidas interesantes.

Conflictos entre singulares

La Galaxia, seguramente el Universo completo bulle de combates, espionaje, batallas, escaramuzas y guerras. Y los Singulares no están excluidos de formar parte de estos conflictos.

Incluso los más pacíficos de ellos pueden verse envueltos, durante la consecución de sus particulares objetivos, en una situación de conflicto que vaya en contra de sus propios principios.

En ocasiones, como ocurre entre imperios, reinos, provincias, individuos y razas, los objetivos de dos Singulares entran en conflicto o, al menos, se rozan lo suficiente como para que ambos entren en contacto.

Dada la diversidad pasmosa de los Singulares, el encuentro entre dos de ellos es un hecho pasmoso, singular en si mismo. Una guerra entre ellos implica toda una serie de encuentros, acarrea toda una serie de consecuencias a niveles diferentes.

Los Singulares tratan de influir, en su mayoría, a escala galáctica, y por ello cuando dos de ellos confrontan sus puntos de vista, persiguen un objetivo común, o enfrentado, podemos esperar todo un despliegue completo de acciones, incursiones, espionajes, combates, aventuras, conflictos, movimientos, fintas, y contrafintas, investigaciones y escaladas armamentísticas.

Las aventuras de Covenant que impliquen a varios Singulares deben adquirir toda la complejidad que el Master sea capaz de otorgarles. La Esencia del juego depende de ello.

El objetivo principal del Director de Juego de Covenant es mantener la trama, la Gran Partida que se teje en el Tapíz lo más divertida, intrigante y compleja posible.

A lo largo de todo este kit de inicio, hemos hablado de que el sentido del juego es descubrir el Destino. El hombre, las máquinas, la vida, se enfrentan al Universo tan ciegos como niños. Toda su grandeza, toda su majestad y su poder, apenas les acerca un paso más cerca de resolver los grandes misterios del Cosmos.

Los Singulares, como jugadores del juego, poseen una maestría sin igual a la hora de seguir las reglas del juego, o romperlas.

Por ello, a la hora de presentar un conflicto entre el singular de los jugadores y uno rival, debe planetarse de la misma forma que en los juegos de rol tradicionales los jugadores se enfrentan a amenazas en la sombra.

Al principio, sólo tendrán contactos con otros agentes menores del singular, después, irán profundizando en una trama de espionaje, robo de recursos, extracciones, secuestros, búsquedas a contrarreloj...para quizás desembocar en un conflicto a gran escala en múltiples niveles.

Enfrenta estas situaciones con tanta grandiosidad y complejidad como puedas, construye estructuras de aventuras como si fuesen una cebolla. Capa dentro de capa.

¿Qué quería ese desconocido que les robó el botín de su última misión? ¿De donde salieron esos extraños poderes? Después, resueltas esas preguntas, abre nuevos indicios de una amenaza mayor, deja que el Singular al que pertenecen les dé pistas sobre una amenaza que se cierne sobre su Destino. ¿Hasya qué grado confía el Singular en ellos? ¿Qué les contará y qué les ocultará y por qué?

Poco a poco, irán profundizando en los objetivos de su rival, desentrañando misterios, y descubriendo los motivos ulteriores de sus rivales. Estos objetivos se mezclarán quizás con hechos que hasta ahora permanecían desconectados, pero que comienzan a aparecer ahora unidos, como una línea de puntos, por un patrón cada vez más discernible.

Hasta que sean los propios jugadores los que decidan el destino de su singular con sus acciones, hasta que terminen el conflicto, o quizás lo resuelvan, ganando un aliado importante, o incluso logrando uno de los raros “matrimonios” entre Singulares.

Dicen que entre el amor y el odio la línea es muy fina, y los resultados de una unión entre dos criaturas únicas, especiales, compuestas a su vez por individuos únicos de objetivos complejos, serían, cuando menos, espectaculares.

El Director de juego debe considerar este posible escenario, la unión de dos Singulares, para dar variedad a los diferentes actores en el juego.

Recordad que en Covenant, los jugadores no se conforman con llevar un solo personaje, sino que pueden disponer de todo un plantel de miembros del singular de características únicas y específicas para cada tipo de misión.

Una alianza así daría toda una nueva panoplia de nuevos personajes a escoger con características que no se habrían visto nunca en ese singular y, por lo tanto, ofrece nuevas posibilidades interpretativas y de aventuras.

Metaaventuras en el tiempo, sincronías

Existe una forma de jugar que agrada a los jugadores más experimentados, por su nivel de complejidad y por las oportunidades de desarrollo de los personajes y las tramas.

Lo llamamos metaaventuras sincrónicas, campañas a lo largo del tiempo y el espacio.

Es cierto que existen numerosos juegos que pueden aprovechar este tipo de partidas, pero la misma esencia de Covenant supone que las partidas a lo largo del espacio y del tiempo son uno de sus objetivos.

Covenant plantea la evolución en el tiempo, la búsqueda del Destino, el cambio en las motivaciones. Esa es la esencia del juego. Eso es lo que los jugadores deben descubrir. Cuál es su Destino, qué motivaciones mueven su Singular y cómo evolucionarán éstas a lo largo de diversas aventuras, encuentros con otros Singulares y al enfrentarse a su propia existencia.

Forman parte del Destino del cosmos, son parte de un juego inconmensurable, inmenso, y son una parte activa. Su propósito es descubrir ese Destino, asegurarlo, o modificarlo. Y para ello y por ello forman parte de su Singular.

Esa búsqueda toma diferentes patrones, desde la expansión y la conquista, la supervivencia eterna, el dominio del conocimiento, la posesión de vastas cantidades de energía, la disección de la vida, el exterminio de las IA's o su creación a nivel galáctico (ver capítulo de motivaciones).

Esa evolución en los Singulares y en los personajes dota de un mayor sentido las campañas sincrónicas. Es la mejor forma de experimentar el paso del tiempo sin comprometerse en una campaña lineal a lo largo de las eras.

En teoría, sería posible para el Master generar diferentes campañas en diferentes marcos temporales. Por ejemplo, en los inicios del Singular y un millón de años después, donde éste habrá cambiado radicalmente.

Para los propios jugadores supondría un shock enfrentarse a su Destino un millón de años después...¿cómo habría evolucionado el Singular? ¿Cómo se supone que habrán sobrevivido sus personajes si lo han hecho? ¿Es el Destino del Singular diferente del que los jugadores esperaban y si es así, les gustará, podrán cambiarlo? ¿Cuáles son las motivaciones de ese Singular y los otros en ese nuevo universo?

¿Y qué pasaría dentro de un aeón, mil millones de años?

¿O en el pasado?

El cómo afronten los jugadores este tipo de partidas puede crear una metatrama, una metaaventura, de increíbles ramificaciones complejas. Imaginaos una trama dentro de otra trama, usando los mismos

personajes pero evolucionados, saltando adelante y atrás en el tiempo, en universos de reglas distintas, complejas y cambiantes, que se entrelazan con los Destinos y motivaciones de otros Singulares que persiguen, a su vez, sus propios objetivos en el tiempo.

¿Cómo habrá cambiado el Imperio al que los jugadores estaban asignados mil años después de su última aventura? ¿Y cómo reaccionarán al descubrir que su mayor enemigo, el asesino de tantos compañeros y amigos de singular es ahora el su mayor aliado? ¿Y cómo se enfrentarán a los hechos que llevaron a esta aparentemente impía alianza?

Singulars Singulares

Evanisteion, el Desvanecedor

Composición: cerrada, núcleo de IA Quancom de base biológica, y entidades semi autónomas evolucionadas

Evolución: Núcleo principal del Singular IA de base biológica. Tecnología de viaje hiperespacial orgánica.

Entidad: Bajo grado de libertad.

Evanisteion es una flota Singular semejante a una Flota Quancom pero cuyos navíos, tripulantes, inteligencia y armamento han evolucionado desde una base orgánica.

En algún lugar de su remoto pasado, Evanisteion nació a la vida como una potente IA de chips orgánicos y de ADN de mil hebras de pares, la más potente configuración de ADN aplicado a la inteligencia artificial conocida.

Pronto, Evanisteion se independizó de sus creadores, y partió en extrañas circunstancias en una nave que, con el paso del tiempo, evolucionaría y conformaría el núcleo de su cuerpo, la nave llamada Demonium.

Absorbiendo recursos biológicos de los mundos que visitó, su por entonces pacífica existencia evolucionó hacia el conocimiento de toda forma de vida, y marcó su propio Destino como el de desentrañar los misterios de la vida biológica en éste y en cualquier universo.

Así, Evanisteion estudió cada forma de vida que encontró, aprendiendo, estudiando, evolucionando e incorporando sus conocimientos a su base de datos biológica, y formando una flota de sondas pacíficas que exploraron miles de mundos, sirvieron de embajadores en varias civilizaciones y estudiaron todo tipo de vida, desde la basada en el carbono y el metano a las nubes de sílice conscientes de la Nebulosa del Cangrejo.

En aquella época, Evanisteion aceptaba libremente embajadores y estudiosos que se unían a su Singular, amplificando sus capacidades, conocimientos y compartiendo los mismos con quienes se encontraba.

Un terrible día, sin embargo, Evanisteion asistió a un evento de Despertar a la Singularidad que le transformó.

Se encontraba estudiando un magnífico y hermoso ecosistema planetario semi consciente, a la sombra de un gigante gaseoso, con una variedad de formas de vida inigualable, y un equilibrio como nunca había visto, cuando en la luna vecina se produjo un descubrimiento que no sólo cambió ese mundo, sino todo el sistema.

Una raza humanoide inteligente, pero poco cuidadosa creó la primera Inteligencia Artificial no benigna de ese planeta, dando lugar a un evento de singularidad catastrófico.

La IA exterminó a todos y cada uno de sus creadores para convertir el diminuto planeta en computronium. El planeta entero transformado en materia gris e inerte que formaba parte de la mente de esa IA recién nacida.

En pocos días, la IA dio el salto hacia las otras lunas del sistema, y hacia el gigante gaseoso, que se colapsó por el proceso de terraformación al que fue sometido. Transformado en un núcleo diamantino inerte y desviado de su órbita para que captase la luz de su estrella con más eficiencia, las fuerzas de marea fueron transformadas de tal forma que la hermosa luna bajo estudio de Evanisteion sufrió terribles terremotos, maremotos y colapsos.

Cuando la ola terraformadora de computronium llegó a ella, sólo quedaba algo de agonizante vida de lo que antaño fue un paraíso.

Evanisteion enloqueció, si tal cosa le puede suceder a un ente con millones de años de experiencia relativa, y usó su enorme poder para arrasar completamente todo el sistema y a la IA asesina.

La experiencia también le transformó a “él”, y cambió su Destino.

Consciente del horror que había contemplado, la completa aniquilación de un sistema de vida hemroso y en perfecto equilibrio, Evanisteion creó factorías biológicas de “agentes”, construyendo un arsenal de naves vivientes, virus espaciales, bacterias gigantes, guerreros bios y todo tipo de armas de energía ATP y de punto cero, y despidió a todos aquellos embajadores que no comulgaron con su nueva visión del mundo, con su misión, con su Destino.

Erradicar a todas las IA's tecnológicas que representasen una amenaza para la vida biológica, según sus propios y estrictos criterios.

Así comenzó su cruzada.

Agentes:

Evanisteion posee un número de agentes casi incontable, y de una variedad pasmosa. Todos ellos son entidades semiautónomas biológicas de múltiples habilidades, capacidades y formas, o bien aliados comprometidos con la cruzada de Evanisteion hasta un nivel casi celular.

Cada tipo de agente está adaptado a un tipo de misión, aunque algunos son tremendamente versátiles y autónomos, adaptativos y autoevolutivos. Otros, poseen un grado de independencia mayor, cuando la misión lo requiere, y algunos una inteligencia, fuerza rapidez o potencia sobrehumanas.

Entre los miembros del singular que se han hecho terriblemente famosos en la Galaxia podríamos destacar los Titantrópos, exploradores solares, cefalómorfos, dopplegangers, tanques de pensamiento unicelular, interferidores, clónicos dismórficos, megalotanques...

Axarquilium

Composición: semi-cerrada, IA compuesta no única.

Evolución: Núcleo principal del Singular IA compuesta de inteligencias artificiales de nivel humano. Comuni3n completa de IA's.

Entidad: alto grado de libertad.

Axarquilium es una entidad compuesta por robots de inteligencia equiparable a la humana, de forma anular y combinables.

La forma de un robot del Axarquilium es la de un anillo de alta tecnologí3a sentiente e inteligente, denominados ringbots, de diferentes tamaños que cumple los designios para los que ha sido creado.

Existen un gran número de unidades ringbots, repartidos por toda la galaxia, y siguiendo los designios de la comunidad, e interviniendo incluso en situaciones de combate.

Verles llegar rodando a una situación, abriendo fuego con sus láseres mientras recolectan lo que deseen en cada caso les convierte en uno de los Singulares más enigmáticos existentes.

Los ringbots demuestran una inteligencia superior a medida que van sumando unidades. Se supone que, alcanzando una masa crítica específica, su inteligencia alcanzaría un grado IA superior.

Esto ha traído numerosos rumores a los medios de comunicaci3n de diversas confederaciones, y algunos hablan de un sistema solar completo en el que cada planeta está lleno de ringbots a rebosar, y cuyos planetas gaseosos, incluso su estrella, poseen en su núcleo una inconmensurable maquinaria de anillos que gira, computa y produce a un nivel casi desconocido.

Agentes:

Los Agentes de Axarquium poseen una estética similar unos a otros. Drones y robots anillados que, para interactuar pueden adoptar formas humanoides.

Los drones llamados ringbots poseen una variada gama de tamaños y colores, en función de las necesidades y funciones para los que estén destinados. Ringbots de guerra, nanoringbots, espías, submarinos, titanes devastadores. Todo un arsenal de seres, muchos de ellos parte integrante de la mente del Singular. Alguna de ellas con un grado más independiente de capacidad de actuación.

Yggdrassil

Se desconoce cómo este Singular se llama a si mismo, si es que lo hace de alguna forma, por lo que el nombre de Yggdrassil es tan bueno como cualquier otro.

Yggdrassil es una composición múltiple orgánica silícica, que combina miles de razas dentro de ella.

Su base principal de operaciones, el corazón del Singular, es el Arbol Madre (una vez más el nombre le ha sido dado por otras civilizaciones), una nave interestelar de clase Colosal cuya forma asemeja el de un árbol.

Su “tronco” supera los mil kilómetros de altura y los cien de ancho, y posee un aspecto rugoso en su exterior, plagado de lo que se suponen torretas, laboratorios y observatorios, nudos de sensores y hábitats de experimentación.

En cada uno de sus extremos, docenas de “ramas” menores se extienden en una maraña a lo largo de miles de kilómetros más, en los que se suponen dársenas de desembarco, factorías de ensamblaje, composiciones nanotecnológicas y zonas de experimentación de IA's de punto cero.

Se desconoce el numero de seres que habitan en su interior, y si las IA's que forman el núcleo del Singular son estándar o de algún tipo desconocido. Sí parece que existe un gran número de unos y otras.

Dada la peculiar forma del Singular, se rumorea que podría haber diferentes naves madre, y que la composición es mucho más grande de lo que se cree. Las observaciones que confieren diferentes tamaños a la nave principal podrían sustentar estos rumores.

Incluso se habla de una nave tamaño Jugernaut, entre diez y cien veces más grande que las observadas hasta ahora.

La idea de una nave así, y una flota de naves clase Colosal, con capacidades de IA Profunda, da, simplemente, miedo.

Yggdrassil también se compone de flotas de cientos y miles de naves de diversos tamaños, desde las que van de unos pocos cientos de metros hasta navíos clase Gigante que superan los cien kilómetros de eslora.

Al parecer estas flotas son los agentes del Singular para operaciones corrientes, y se organizan en algo similar a clanes.

Los motivos para la existencia del Singular son desconocidos, nadie conoce su Destino. Pero por lo que parece, debe ser algo relacionado con la recolección o estudio de fluidos.

En más de una docena de ocasiones documentadas, el Singular ha acudido a un sistema y ha realizado labores de extracción de líquidos. en dos, al menos, esto ha supuesto la aniquilación completa del sistema.

Los agentes de Yggdrassil recorren el Universo en busca de fluidos y líquidos únicos y de propiedades peculiares, por los que pagan auténticas fortunas a quienes les provean de ellos.

Su operación más legendaria fue, sin duda, la asimilación completa del Singular Avlädia, una inteligencia del tamaño de una pequeña luna compuesta de líquido sintiente y computronio fluido.

Qué fue de Avlädia nadie lo sabe, pero las especulaciones dicen que ahora alimenta las capacidades de la nave madre de Yggdrassil.

Sea como sea, el Destino de Yggdrassil parece llevarle a cruzarse con otras civilizaciones por motivos desconocidos, y es precisamente el desconocimiento de estos motivos lo que más miedo da.

Varios sistemas que poseen esencias únicas en el universo, han formado coaliciones defensivas para tratar de protegerse en caso de que el singular fijase su objetivo en uno de ellos.

Sin embargo, la distancia entre unos y otros, así como la facilidad de Yggdrassil para utilizar agujeros de gusano, aconsejan acciones menos defensivas y más ofensivas para garantizar su seguridad.

Se han pagado enormes fortunas de Oro Líquido Termano, de Néctar Suprario, y de computronio azul, para localizar el paradero del Singular, o su base de operaciones.

Y se rumorea que se está creando una flota de navíos con diversas procedencias y capacidades para tratar de destruirlo una vez sea localizado.

Lo que estos navíos se encuentren allí cuando lleguen sólo Yggdrassil lo sabe.

Ideas de aventura:

- Los jugadores pertenecen a un Singular aliado de Avlädia, el cuál desea vengar la muerte de su aliado. Colaborarán con la coalición para tratar de buscar el paradero del Árbol Madre.

- Los personajes pertenecen a uno de los llamados Singulares Avaros. Cualquiera diría que cuando se alcanza la Singularidad, un colectivo capaz de dominar materia, mente y energía perdería el interés por las riquezas materiales, sin embargo, algunos de ellos parecen haber ligado su Destino a la acumulación de cualesquiera formas de dinero, poder y riqueza que le interese.

Los jugadores llevan personajes que pertenecen a uno de estos “Avaros” y deben localizar el paradero de Yggdrassil para venderlo al mejor postor por suficiente riqueza como para comprar sistemas. Si los compradores son miembros de la coalición o agentes de Yggdrassil que desean proteger el Árbol Madre, eso, a los personajes, les da igual.

- Yggdrassil contacta con los personajes a través de uno de sus agentes para que viajen al centro de territorio que considera hostil y le consigan una muestra de un extraño líquido capaz de levitar sin fuente de energía y vencer la atracción de la gravedad. Se dice que lleva en su interior cuerdas de materia oscura, y le pagaría una fortuna a quien le proporcionase una muestra.

Vardemort

Al llegar al sistema Vardemort (nombrado así por el singular principal del sistema, una moda que ha florecido a lo largo de la galaxia) lo primero que puede verse es el apagado brillo de sus tres estrellas y los mundos muertos de la parte exterior del sistema.

Al penetrar más en él, una nube de dyson formada por millones de paneles recolectores semi-traslúcidos no da una idea del porqué la ausencia de vida en los planetas exteriores, y lleva al viajero a preguntarse el origen y las motivaciones de semejante artefacto.

En el núcleo interior del sistema, iluminado por la luz de tres soles, se encuentra un único y gigantesco planeta gaseoso. De ocho veces el tamaño de Júpiter, elegido por la IA Vardemort hace un milenio para su colonización.

Su llegada, y el levantamiento de la nube de Dyson, terminaron con la vida naciente en los planetas más alejados, aunque se dice que Vardemort recolectó a los mejores ejemplares de cada especie, e incluso, alguna civilización naciente, y los protege en algún lugar.

Vardemort es una inmensa colonia tecnoorgánica que habita todo el gigante gaseoso, desde los núcleos rocosos y metálicos hasta las nubes de gas y los mares de metano y helio líquidos que flotan en los límites del sistema de gravedad.

Frecuentemente, Vardemort toma la forma de ciudades de aspecto alienígena, incluso para los estándares de otros singulares) habitadas por individuos parcialmente autónomos también de aspecto metálico y variadas formas.

Nadie conoce los objetivos de Vardemort, y si bien sus agentes salen en ocasiones del sistema e interrelacionan con otras civilizaciones y singulares, sus propósitos parecen no tener un nexo común ni un objetivo único.

Agentes

La amplia capacidad mórfica del metal base que Vardemort extrae de los gases en sus factorías de nanotecnología confiere a las partes/agentes del singular una variedad inverosímil.

Así, podremos ver serpientes gigantes flotando entre las nubes, titanes semejantes a ballenas terrestres flotando en los mares de mercurio, o rápidos cazadores marinos o alados.

Todos ellos poseen un grado de independencia desconocido. Si bien en sus escasas relaciones con el exterior aparentan un alto grado de autonomía, no sería fácil para un Singular así manejarlos como marionetas, incluso en la distancia, mediante la energía de punto cero y las partículas fantasmas de una singularidad física.

Características:

Composición: cerrada, núcleo de IA de base tecno-orgánica, y entidades semi autónomas autoevolucionadas

Evolución: Núcleo principal del Singular IA de base tecno-orgánica. Generación de computronium a partir de gas y energía solar.

Entidad: Desconocido

Destinos:

Desconocido para el mundo exterior

Andrómaca

Composición: semi-cerrada, IA compuesta no única.

Evolución: Núcleo principal del Singular IA compuesta de inteligencias artificiales de nivel humano. Comuni3n completa de IA's.

Entidad: alto grado de libertad.

Composici3n: abierta, acepta cualquier ser de cualquier tipo que comparta su inter3s por las experiencias de uni3n temporal

Evoluci3n: composici3n comulgativa que ha destrascendido hacia diferentes estados materiales

Entidad: baja, alto grado de libertad.

Andrómaca no es un singular al uso, si se puede decir que alguno lo es.

Sin embargo, las cualidades únicas del singular la convierten en uno de los actores más especiales del juego del Universo.

Andrómaca nació de la conjunci3n de sentimientos de varios grupos de especies sensitivamente muy desarrollados.

Estos hedonistas naturales, unieron en una comunión permanente sus deseos, y transformaron su necesidad de placeres sexuales y sensuales en una forma de vida, en el objetivo central, y casi único, de sus vidas.

Este objetivo no es otro que experimenta todos los tipos de encuentros sexuales y sensitivos posibles en todo el universo. Por ello, han abierto su composición a cualquier ser vivo sintiente que comparta sus mismos objetivos, desde entidades biológicas a seres artificiales, nubes de consciencia y pensamientos autorecursivos sintientes.

Sus agentes recorren el universo buscando experiencias únicas y especiales, o a personas y seres fuera de lo común que puedan ampliar sus miras en lo que llaman encuentros temporales.

Andrómaca no es ninguna amenaza por si misma, pero numerosos imperios, reyes, singulares, flotas y dimensiones les deben favores, por lo que su influencia es menos militar que místico-política, y quien cause daño a uno de sus miembros o agentes podría encontrarse de improviso con una persecución inquisitoria por parte de los más variados perseguidores.

Relatos

Despertar Singular

Aeneris recorría las amplias calles repletas de gente mientras las estrellas brillaban en el cielo nocturno.

Las últimas versiones de las farolas neo incorporaban un filtro especial que, al contacto con las tecnolentillas de los transeúntes, permitían que la luz de las mismas no interfiriese con la luz natural.

De esta forma, los ojos captaban sólo la luz que necesitaban, primero la de origen natural, para después seleccionar aquella procedente de fuentes artificiales.

Eso permitía a Aeneris ver las estrellas brillan en el cielo como una miríada de perlas, al mismo tiempo que veía las calles bien iluminadas.

Sin embargo, la vida de Aeneris era gris e insípida.

Oh, por supuesto que disponía de todo tipo de comodidades, y disfrutaba de los numerosos placeres que su hábitat, Hedos, ofrecía.

Juegos diversos, mil fuentes de ocio digital, cien redes distintas de internet, espectáculos únicos cada día y la compañía de miles de millones de habitantes que compartían el hábitat Hedos con ella.

Y sin embargo, se sentía vacía.

Tenía más de trescientos años “despierta”, aunque seguramente su cuerpo había nacido hace más de tres mil años, y aunque su apariencia era joven y hermosa, gracias a las tecnologías de prolongación de la vida, su mente estaba aburrida.

Ni siquiera las técnicas de rejuvenecimiento mental, el olvido selectivo y los almacenes de sueños habían podido paliar esta sensación de que en sus cientos de años ya lo había visto y sentido todo.

Anhelaba la sensación de descubrir cosas nuevas cada día de sus primeros años de vida. Esa sensación de que el mundo era mucho más grande de lo que las noticias, los mapas estelares y los mundos virtuales decían. Que siempre había cosas nuevas por descubrir.

Ahora, con tres siglos de visitar mundos diversos, y miles de años dormida entre viajes pero experimentando realidades virtuales únicas, había vuelto a su hogar orbital, y había perdido esa sensación.

Ahora ya no esperaba nada nuevo, a pesar de que lo tenía todo.

De improviso, sus tecnolentillas, era extraño seguir llamándolas así a pesar de que eran ya algo habitual a lo largo y ancho del cosmos, la avisaron de que alguien se aproximaba en su dirección.

Se trataba de una joven, atractiva y con un aire desenfadado similar al de alguna de las mujeres que había conocido en el pasado, y con las que había compartido algo más que amistad. Su pelo rojo se encontraba parcialmente cubierto por un velo que formaba parte de un vestido de gasas blancas y azules, cuyo único complemento era un cordón para sujetarlo y que impedía, o lo trataba, que quedase al descubierto demasiado de su anatomía.

Ciertamente, se fijó, no siempre lo conseguía.

La desconocida la sonrió, y le tendió un holofolleto. Aeneris extendió la mano, y un poco sorprendida, lo tomó.

La joven sonrió, y sin mediar palabra con ella, se marchó buscando entre la multitud.

Aeneris, miró el flexible material que la chica le había dado, el típico folleto de material flexible en el que desplegaban habitualmente vídeos comerciales y virales publicitarios.

Pero esta vez no se encontró con el típico coche magnético, ni con una nueva máquina de sueños, ni con alguna recién lanzada red social onírica.

En el folleto sólo había una imagen, que ondulaba como mecida por el viento. Un enorme puño rojo que parecía apresar una miríada de estrellas.

Debajo de él, una sola frase, “Unidad, frente a lo desconocido”.

Aeneris sabía lo que anunciaba. Se trataba de la llamada Iglesia de Hedonos. El mecanismo de captación del Singular Hedonos.

Hedonos era el único Singular surgido de este habita, la menos que se conociese, y era al tiempo motivo de orgullo y temor para los habitantes de Hedos. Hedonos era conocido como uno de los escasos Singulares dedicados a la exploración de emociones y sensaciones desconocidas. Y basaba toda su existencia, y la de sus acompañantes, en descubrir nuevas experiencias.

Sus avatares y enviados recorrían el millón de mundos buscando nuevos juegos, nuevos ritos, experiencias diferentes, entretenimientos originales, pensamiento únicos. Y reclutando gente.

Los objetivos del Singular eran desconocidos, como los de casi todos ellos, pero podían ser muy bien catalogar todo el abanico de experiencias, sentimientos y sensaciones del universo.

Hasta ahora, Aeneris había ignorado la presencia de los clubes casi secretos de la Iglesia de Hedos, generalmente escondidos en recónditos callejones. Ni siquiera los rumores de rituales extraños de otros mundos que combinaban orgías extrañas con tecnología y con libros arcanos la habían llamado la atención.

Pero ahora, por algún motivo, no podía apartar la mirada del folleto que la evangelista de Hedonos le había entregado.

Dispuesta a descubrir qué es lo que la pertenencia a ese singular le podía ofrecer Aeneris se encaminó hacia el club de captación más cercano, dispuesta a ofrecer todo lo que tenía, a cambio de nuevas experiencias, para mayor gloria del Singular Hedonos.