

Coventant

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 resumiros qué es Covenant.

Espero que lo disfrutéis, no volveré a ponerlos 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 mercaederes telepáticas, 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, recientes 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, descúbrela, pasa, se un Singular, se inmortal, se eterno.

¿Qué es un Singular?

La vida en la Galaxia es complicada, decenas de miles de civilizaciones coexisten expandiendo sus esferas de influencia en un eterno juego de supervivencia que incluye conflictos, pactos, visiones, ascensiones, desastres naturales colosales, diversión, vida y muerte.

Algunas de esas civilizaciones, las más avanzadas, comprenden el significado de su existencia en formas que el resto no podrían ni imaginar, y algunas, incluso, se han aventurado en los misterios que hay detrás de las puertas a otras galaxias o universos.

En el eterno Tapiz, como se conoce el campo de juego de las civilizaciones, numerosas son las maravillas que cada día se descubren, o se olvidan. Innumerables los secretos desenterrados, así como las amenazas que surgen, asolando incluso a los mayores imperios.

La vida se extiende por doquier, y tras la vida, sigue la aventura y la exploración. Los brazos más recónditos son explorados en busca de civilizaciones perdidas, muertas o durmientes, mientras que los núcleos de los principales planetas habitados, los orbitales y las esferas bullen de vida y espectáculos.

La Galaxia es un lugar grande, enorme, colosal. Un escenario de proporciones en la práctica infinitas, en el que todos estos actores, mayores o menores coexisten.

En muchos mundos, las inteligencias artificiales, llamadas comúnmente Quancoms, rigen los destinos de las especies y las alianzas por senderos más o menos claros, y hablan, se mezclan o guerrearán contra maravillas evolucionadas que las superan en astucia y que viven en mundos perdidos desde antes de que las estrellas en las que nacieron existiesen.

Nubes de nanoides cruzan el espacio, atesorando información, naves inteligentes se asientan en el corazón de planetas gaseosos convirtiéndolos en los núcleos diamantinos de cerebros inabarcables para las expresiones de inteligencia humana.

Y entre tantas civilizaciones, naciones, imperios, sectas, grupos de presión, Quancoms colectivos, mentes colmena, biocolosos empáticos, razas perdidas, robots ascendidos, navíos viajeros, y planetas autónomos, habita, crece y evoluciona una categoría de seres que pertenece, engloba y al tiempo, es independiente, de todas ellas, los Singulares.

Singular, la sola mención de esta palabra hace que todo el mundo mire al cielo, algunos con temor, otros con eterna devoción, los más, con simple curiosidad.

Definir un Singular, atendiendo solamente a sus características físicas y tecnológicas sería imposible, pues como la vida entre las estrellas, su variedad es pasmosa. Para definirlo, es necesario atender a sus características comunes, a sus propiedades intelectuales y eternas.

Un Singular es una entidad consciente o semi-consciente evolutiva y perpetuada en el tiempo.

Casi cualquier cosa podría ser un Singular, un orbital, una ciudad, una civilización sin embargo, sólo unas pocas de las entidades que encajan en esta descripción se aplican a sí mismo este sobrenombre. Sólo algunos pocos visionarios han logrado el nivel de compenetración, de entrega y, por qué no decirlo, de renuncia a la individualidad, necesarios para encajar en la descripción de Singular.

Un Singular es una consciencia colectiva, viajera o estática, compuesta por diferentes seres, y que es mucho mayor que la suma de sus partes.

Un hormiguero es un Singular, pero también alguno de los Navíos de Expedición que flotan ahora mismo en las afueras de la galaxia, escrutando los insondables vacíos intergalácticos, en busca de quién sabe qué. También son singulares las ciudades vivientes de las Nebulosas de diamante, y los Conglomerados Bio.

Como podrás comprobar, definir un singular no es sencillo, pero en resumen, los singulares que interpretarán los jugadores, (¿no os había dicho que este juego trata de interpretar algo más grande que un simple personaje?), son seres inteligentes globales que están formados por un número variable de miembros, de diferente o del mismo nivel cognitivo, pero cuyos fines convergen en el espacio y el tiempo.

Sus intereses comunes les unieron, y en ellos perpetúan sus objetivos y su destino, sea cuál sea.

El Destino como visión

Porque de eso trata precisamente Covenant, de perpetuar un objetivo a través del trabajo de los miembros que componen cada Singular.

En Covenant interpretarás alguno de los Singulares existentes, y lo harás a todos los niveles. Desde la voluntad colectiva, pasando por las intelectualidades más refinadas de las IA's o mentes colmena, para terminar en las aportaciones que los individuos de menores capacidades, seres humanos, aliens, drones, androides, cyborgs, clones o robots, hacen a la consecución de los objetivos de sus Singular.

Y es que Covenant te plantea una pregunta que en otros juegos se ha hecho a menor escala.

Si el destino de un personaje es la aventura o la gloria, el de su grupo el mismo, el del reino, alianza, facción o gremio al que pertenecen el poder y el predominio, ¿cuál es el destino de tu Singular?

Esta pregunta podría parecer sencilla de responder, pero como verás en el capítulo dedicado a ella, un análisis pormenorizado de las motivaciones globales del juego complica la pregunta hasta hacer de su respuesta el verdadero sentido del juego.

Interpretar a un Singular

En Covenant el juego se traduce en la interpretación de uno de estos seres colosales, mediante la exploración de sus motivaciones a través de los seres que los componen.

En este juego cada jugador interpreta a un miembro del Singular, y cumple una función dentro de él. Entre todos, deberán llevar a cabo misiones y actos que, al igual que en otros juegos, repercutirán en su propio beneficio. Sin embargo, en Covenant este objetivo está perfectamente alineado con la existencia, destino y motivaciones del Singular.

Los Personajes, a través de sus aventuras, irán completando una serie de tareas que redundarán en beneficio del Singular, y por lo tanto, de ellos, mismos, reforzando su filosofía o ayudando a desentrañar el Destino del Singular al que pertenecen.

Más aún, el tiempo no supone un obstáculo para los Singulares, y el verdadero sentido del juego se logra cuando los jugadores juegan partidas que transcurren en eras de tiempo radicalmente diferentes.

A esto lo llamaremos sincronías, y el Director de Juego, puede usarlas para presentar visiones evocadoras del futuro o del pasado a los jugadores, al estilo de las series de televisión más actuales.

Pero nos estamos adelantando, podrás profundizar más en el ámbito de las partidas sincrónicas en el capítulo dedicados a ellas.

Por el momento, centrémonos en la realidad que supone interpretar personajes individuales dentro de un Singular, y en cómo la escala de tiempo afecta a tu campaña.

Y es que si bien, las partidas individuales son suficiente diversión en otros juegos, en Covenant no dejan de ser sólo un medio para una diversión mayor.

Los personajes individuales evolucionarán, algunos morirán en aventuras, otros pasarán al olvido, o serán almacenados en el Singular, a la espera de ser despertados en momentos de crisis, o se unirán a la mente del Singular.

Realmente no importa, pues lo verdaderamente trascendente en Covenant no son los personajes, sino EL PERSONAJE, tu Singular.

Por ese motivo, en el capítulo de creación de un Singular, te ofreceremos diferentes opciones que te permitirán sentirte plenamente identificado con él, y que permitirán que este personaje refleje, más que ningún otro que hayas creado en otros juegos, tus deseos, motivaciones y personalidad, o los deseos, motivaciones y personalidad que desees para él.

Cómo se juega a Covenant

Como hemos dicho, Covenant no es un juego de rol al uso, y no te proporciona reglas para jugar con los Singulares, sólo ideas y posibilidades para hacerlo.

Pero las reglas son necesarias, si las crees necesarias, claro. Por ello, jugar a Covenant si eres jugador de rol es tan sencillo como tomar cualquiera de los mil y un juegos a los que ya has jugado, y aplicar la filosofía de Covenant, mezclándola con sus reglas.

Así, por poner un ejemplo, puedes aplicar el sistema de juego de otros juegos del autor, Guerras Eternas e Ichar, o las licencias OGM, o de juegos como Eclipse Phase para jugar.

En la mayoría de los juegos se dice que lo importante no son las reglas, sino la diversión y las aventuras. Esta frase nunca tuvo tanto sentido como en Covenant.

Usando estas reglas, y una vez creado tu Singular, podrás desplegar todo un plantel de personajes individuales que te ayudarán a conformar el grupo de juego.

Con ellos cumplirás tus misiones, sin perder de vista el objetivo ulterior, un objetivo que vosotros, los jugadores iréis definiendo de la forma que prefiráis, bien con antelación y durante la creación del Singular y los personajes, o bien con las aventuras que irán modificando vuestra filosofía y creencias, y por lo tanto, las del Singular.

Como la vida misma.

Clases de Singulares

Cada singular es único, no nos cansamos de repetirlo, porque ellos mismos quieren sentirse únicos.

Como cualquier ser vivo, un Singular no es sino una entidad que desea encontrar un sentido a su existencia, y eso pasa por integrar los deseos y motivaciones de sus componentes en una visión de Cosmos, en un sentimiento de exclusividad y pertenencia al Universo.

Cada singular quiere ser único porque todos necesitan sentirse así.

De otra forma, si entes de esta magnitud no pueden serlo, el Universo sería un lugar mucho más pequeño y triste.

Por ese motivo, cada uno de ellos desarrolla una serie de motivaciones y destinos, haciéndose único en función de sus deseos y objetivos (ver capítulo de motivaciones de los Singulares para aprender más sobre los destinos de estos excepcionales seres).

Sin embargo, no es la evolución mental y las motivaciones, la única forma en la que los singulares tratan de diferenciarse del resto de singulares, o de las otras entidades individuales o colectivas que componen el Tapiz.

Sus “cuerpos” físicos, su nivel tecnológico, su composición biológica o las razas y estados de sus componentes individuales también ayudan a hacerles únicos.

Y de eso trata precisamente este capítulo. La descripción de cada uno de los Singulares, bueno, de los tipos más generalizados. Como ya hemos dicho, hay tantos tipos como Singulares existen, y algunos de ellos no encajan en ninguna de las categorías que te describimos a continuación.

Para ello, dividiremos los singulares en función de tres categorías. Composición, Evolución y Entidad.

Empezando por el más sencillo, **la Entidad** de un Singular supone el grado de compenetración de sus miembros y su nivel de individualidad.

En la Galaxia existen numerosos Singulares, pero no todos ellos demuestran el mismo grado de unidad, ni sus individuos conformantes poseen el mismo grado de entrega y alineación con los objetivos del Singular.

Es cierto que, por definición, los miembros de una de estas entidades, poseen un grado de pertenencia al Singular muy superior al que sienten otros seres hacia sus imperios, ciudades o facciones, pero eso no significa que cada miembro del Singular sea sólo una parte del mismo, sin cerebro, individualidad o motivaciones adicionales.

El compartir los sueños y el destino de un ser superior al que se pertenece no significa que todos estemos dispuestos a entregar nuestras vidas por él. – Marco Ferrus

Por lo tanto, la primera forma de diferencia unos Singulares de otros es mediante su grado de Entidad, cuanta mayor entidad posea un Singular, menos libertad de acción poseen sus miembros para actuar con libre albedrío. La Entidad otorga unidad, y poder, pero quita agilidad y flexibilidad a la hora de responder a amenazas o desafíos, por lo que durante la creación de un Singular, se hace necesario definir qué grado de Entidad va a poseer.

Esto influirá en la libertad de los personajes a la hora de hacer algo que vaya contra su filosofía, y contra los objetivos marcados por el Singular mismo.

El Segundo Elemento diferenciador entre los Singulares es la **Evolución**.

La Evolución representa la materia del Singular. Su origen y su futuro. Así, existen Singulares que han evolucionado directamente de la Tecnología, y están compuestos principalmente por robots, cyborgs, inteligencias artificiales o drones.

Otros, evolucionaron de complejos programas de software, que se autodesarrollaron hasta alcanzar la consciencia de un Singular, evolucionando en un ecosistema de programas, virus, agentes y seres cogno-tecnológicos.

También existen Singulares biológicos, entidades colectivas bioconscientes que representan a los millares de componentes individuales de conciencia menor que se desarrollaron o se unieron a ellos.

Una segunda forma de definir los singulares por su Evolución es su tamaño y grado de desarrollo. Así, algunos Singulares son “simples” naves del tamaño de lunas en cuyo interior habitan todos los seres que conforman la entidad, junto con invitados, embajadores, prisioneros o viajeros. También puede darse el caso de que un Singular sea una flota de navíos, o un mundo tecnológico o biológico donde todos sus habitantes se encuentren conectados al núcleo vivo del planeta.

Algunos son grupos dispersos, unidos por sus lazos comunes y su destino, y algunos mantienen una permanencia muy unificada y controlada, atados al núcleo central del personaje.

El tercer medio para diferenciar un Singular de otros, la tercera categoría que usamos para “encajarlos” en definiciones que comprendamos, es la Composición.

La Composición representa el grado, tipo, presencia e importancia de los seres individuales que lo conforman.

Así, diversos falsos Singulares han demostrado ser meros Quancoms ambiciosos con unos cuantos aliados que colaboran con ellos por interés personal. Sin embargo, sí que existen Singulares auténticos formados por una mente colectiva (biológica, geológica o tecnológica) a la que se unen diversos individuos con el fin de hallar respuestas a sus intereses comunes. La línea que se para unos y otros es muy difusa. Quizás, incluso, no importe.

Según su composición los Singulares pueden ser seres multitudinarios abiertos que aceptan a todos aquellos que comulguen con su visión del cosmos y lo demuestren, alcanzando una población de millones, o singulares autoevolucionados que desarrollan en su interior programas eugénicos o evolutivos de reproducción masiva para alcanzar este peso y esta demografía colosal.

Igualmente, algunos sólo se componen de la población que habita un navío, cuerpo el Singular, o se distribuyen en el hiperespacio, habitando en los circuitos de un sinfín de máquinas, o infectando los cuerpos de individuos a los que usan para sus propios fines.

Por supuesto, cualquier mezcla entre todas estas categorías es posible e incluso probable. La Galaxia es tan grande que es improbable que exista un Singular único en su morfología, aunque no imposible.

Por eso, los Singulares centran en sus motivaciones, además de en su evolución, entidad o composición, sus aspiraciones de ser únicos e irrepetibles.

Ejemplos de Singulares

Singular Quacom

Composición: semi-abierta, núcleo de IA Quacom, 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 Quacom 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 Quacom, 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 Quacom

Composición: semi-abierta, núcleo de IA Quacom, 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 Quacom típicos son las flotas Quacom.

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 Singulars 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 Singulars 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 atacan el eslabón más débil de su cadena.

Por ello, estos Singulars 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 Singulars 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, silíceas 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, conseguir las, reforzar las o cambiar las.

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 sí 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 Tapiz 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 plantarse 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. ¿Haya 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?

Singulares 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 desenrañar 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 diaman-

tino 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 Titanotropos, exploradores solares, cefalómorfos, dopplegangers, tanques de pensamiento unicelular, interferidores, clónicos dismórficos, megalotanques...

Axarquillum

Composición: semi-cerrada, IA compuesta no única.

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

Entidad: alto grado de libertad.

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

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

Existen un gran número de unidades ringbots, repartidos por toda la galaxia, y siguiendo los diseños 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 comunicación 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.

Índice de Covenant

El concepto detrás de Covenant

¿Qué es un Singular?

El Destino como visión

Interpretar un Singular

Cómo se juega a Covenant

Clases de singulares.

Singular Quacom

Flota Quacom

Soft-Enjambres

Biocampos

Colmenas

Mentes Colmena

Motivaciones de los singulares y Destino

Clases de motivaciones

Cuando las motivaciones se convierten en Destino

Evolución del Destino de los Singulares

Cambiando el Destino del Cosmos

Miembros de los Singulares

Tipos de personajes

Generaciones vivas

Recién Llegados

Construyendo un Singular

Conflictos entre singulares

Guerras de filosofías

Uniones entre Singulares

Metaaventuras en el espacio.

Llegando más allá de la Galaxia

Al otro lado del multiverso

[Metaaventuras en el tiempo, sincronías.](#)

Partidas épicas.

Jugando toda una vida

El tamaño no importa, la grandeza sí.

[Singulares singulares.](#)

Evanisteion, el Desvanecedor

Axarquiliun

Evanendrador

Aqueronte, el mítico

Enjambre Dyson

Nota: éste índice es provisional, y sólo ofrece algunas de las ideas que se están desarrollando dentro del concepto Covenant.