



## CRÉDITOS

### Texto y maquetación:

Juan F. Donoso

### Relatos:

Jose M. Guirado

Fleasball

Gabriel Latorre

Javi Álava

### Ilustraciones:

[Pixabay](#)

### Publicación original:

[DramaSystem Hack](#)

### Contacto:

[tauradkps@gmail.com](mailto:tauradkps@gmail.com)

## CISMA COVENANTER

Los personajes viven atrapados en una realidad virtual que simula Edimburgo en el siglo XVII, gestionada por la IA del satélite Borealis. Hogar digital al que se vieron obligados a huir cuando la civilización humana colapsó.

SIN EMBARGO, Borealis sufrió un fallo crítico y empezó a reescribir las mentes humanas al considerarlas software disfuncional y ser incapaz de reprogramarlas directamente, por lo que se vieron obligados a encontrar una forma con la que acumular energía clandestinamente a través de nodos de transferencia para intentar reiniciar la IA o huir a la Tierra. No hay energía para todo.

EN ESTE MOMENTO, han sido apresados, tras su derrota en la batalla de [Bothwell Bridge](#), por los hombres de [Bloody McKenzie](#), abogado real de su majestad Carlos II de Inglaterra y encerrados en la prisión del [cementerio de Greyfriars](#) por afiliación a los [Covenanters](#). Y muy pocos recuerdan ya la realidad.

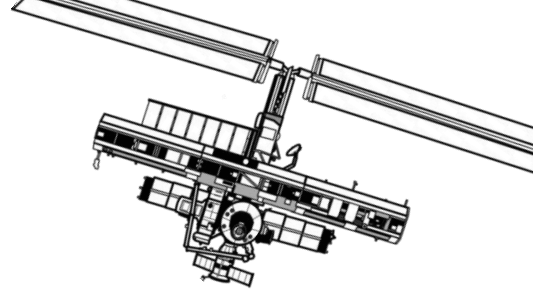
*¿CÓMO ESCAPARÁN DE LAS GARRAS DE BLOODY MCKENZIE?*

*¿QUÉ PELIGROS LES AGUARDAN EN EL MUNDO VIRTUAL?*

*¿SERÁN CAPACES DE ENCONTRAR NODOS DE TRANSFERENCIA? Si*

*lo consiguen, ¿QUERRÁN TODOS LOS COVENANTERS GESTIONAR LA ENERGÍA IGUAL? Y si alguno de ellos consigue llegar al mundo real, ¿SEGUIRÁN QUERIENDO ESTAR EN ÉL?*





## Desarrollo de la partida

Los personajes deben afrontar su destino y profundizar en la historia, lo que les permitirá responder tres preguntas sobre el pasado de la Tierra y hacer el escenario totalmente único y personal. Escucha, haz preguntas y plantea obstáculos cuando haga falta. Los jugadores tienen libertad para plantear su curso de acciones, por lo que pueden no aparecer ciertos PNJ en algunas partidas y en otras ser fundamentales o incluso surgir PNJ nuevos que sumen color y profundidad a la trama. Sigue los actos de tus jugadores y deja que te guíen en el desarrollo de la historia. Solo así cada partida será única.

### ¿QUÉ PASÓ EN LA TIERRA?

Los personajes han empezado a olvidar gran parte de su pasado por culpa de la reescritura que está llevando a cabo la IA del satélite Borealis haciendo que las mentes de los humanos almacenados vivan entornos históricos en un bucle infinito que los hace olvidar quiénes son. Pero ellos todavía saben que la humanidad se extinguió. Algo terrible, una guerra posiblemente, los barrió del mapa... y las mentes digitalizadas son lo poco que queda de la humanidad.

### ¿CÓMO FUE LA EXTINCIÓN?

Tampoco lo recuerdan, pero no fue algo rápido, sino que unos pocos supervivientes tuvieron el tiempo suficiente para esconderse en refugios y coordinarse por radio para trazar un plan con el que salvar la continuidad humana. Así fue como se crearon los tres satélites Borealis.

### ¿CUÁNDO OCURRIÓ?

Los personajes llevan aislados lo suficiente en el mundo virtual de Borealis como para haber perdido la noción del tiempo, ya que éste no discurre a la misma velocidad en el mundo real que en el virtual. Si consiguen abandonar el satélite y transferirse a la Tierra, posiblemente sea una de las primeras preguntas que logren concretar.

### ¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO EN EL SATELITE?

En algún momento, la IA que gestiona los bancos de memoria del satélite sufrió un fallo crítico que le hizo reprogramarse con la conclusión de que las mentes copiadas son software disfuncional. Al tener un código distinto al suyo, le es imposible reprogramarlas, estableciendo un protocolo de generación de entornos virtuales históricos con los que "reescribir" los recuerdos de las últimas mentes humanas para que olviden su identidad y convertirlos en elementos sumisos y controlables por el sistema (software funcional).

Muchos están reescritos (han olvidado quiénes son y por qué están ahí), pero algunos son resistentes a la reescritura y son conscientes de los cambios de entorno virtual, por lo que son perseguidos dentro de cada contexto histórico para eliminarlos antes de que logren sabotear el protocolo. Por desgracia, fueron atrapados poco después de descubrir cómo sabotear los sistemas del satélite para sobrecargarlo y acumular energía clandestinamente a través de nodos de transferencia, con el objetivo de operar al margen de la IA y reiniciarla o de escapar lanzando sus mentes al mundo real.

Lo bueno es que consiguieron localizar las coordenadas de su refugio y abrir puertas de enlace con cerebros sintéticos a los que transferirse. Si consiguen localizar nodos de transferencia estables, podrían salir del satélite. Lo malo es que no todos los Covenanter están de acuerdo con el plan de escapar y dejar al resto a su suerte. Algunos quieren reiniciar la IA para ser libres en un mundo virtual saludable y otros quieren alcanzar la singularidad, desatándose una disputa sobre la gestión de la energía... y no hay para satisfacer a todos.

### SISTEMA DE JUEGO

Cisma Covenanter es un escenario de juego diseñado con el [DramaSystem](#) en mente, pero si no estás familiarizado con él o no te resulta cómoda su gestión de escenas, puedes jugar siguiendo una mecánica de juego más tradicional como la que te describimos en este punto.

### Cuestiones filosóficas

- ¿Qué es real y qué virtual?
- ¿Hasta qué punto me siento parte de la historia de los Covenanter? ¿Estoy reescrito?
- ¿Somos realmente humanos, software o hemos trascendido?
- ¿Acepto la continuidad?

### Ejemplo de desarrollo

**Qué:** La humanidad desarrolló la tecnología con la que fundir el hombre y la máquina. Esto desencadenó una confrontación entre los pro-transhumanistas y los conservacionistas que derivó en una guerra mundial catastrófica.

**Cómo:** La guerra duró años y no se sabe qué bando ganó, pero no todos murieron. Los refugios fueron destruidos, pero además de la activación de los satélites, algunos supervivientes lograron copiarse en máquinas y perdurar como carroñeros en el yermo.

**Cuándo:** Ha pasado el suficiente tiempo como para que el invierno nuclear haya reducido su agresividad y el planeta empiece a ser moderadamente habitable.

### La continuidad

La continuidad no es solo que perdure la humanidad en el satélite a través de copias digitales de sus mentes. No. La continuidad es la continuidad de tu Yo.

Cada vez que un personaje decide ser transferido, lo que sucede realmente es que hace una copia suya en otro continente. Su antiguo Yo se queda donde está y otro Yo es cargado y activado en otro recipiente. Lo mismo se puede decir cuando mueren en virtual. Una copia suya muere y otra es activada para continuar la historia.



**Mecánica dramática:** Utiliza los rasgos dramáticos como elementos narrativos con los que guiar la interpretación de tu personaje dentro de la historia y frente a los otros jugadores. También te servirán como aspectos que activar mediante puntos de Drama.

Todos los personajes empiezan con 3 puntos de Drama. Estos se gastan al activar aspectos. Cuando activas un aspecto, introduces un elemento narrativo en la escena que te reporta algún beneficio.

Para ganar puntos de Drama, otro jugador o el narrador deben activar un aspecto que introduzca un elemento narrativo que te perjudique (recibes el punto gastado). Siempre puedes rechazar un efecto negativo rechazando el punto de Drama que te dan, el otro jugador recuperaría su punto y tú gastarías uno de tu cuenta para anular la activación.

**Mecánica procedimental:** Para resolver un conflicto, el jugador elige su Objetivo (lo que quiere conseguir) y el narrador un Peligro (aquello a lo que puede exponerse el personaje si algo sale mal). Elige la acción que mejor represente lo que quieres hacer, lanza los dados y compara el resultado.

Lanza 2d6 si tu acción es de nivel 0, 3d6 si es de nivel 1 y 4d6 es de nivel 2. En la hoja de personaje se indica qué nivel tiene cada personaje en sus acciones, qué acciones sirven para resolver conflictos en el mundo virtual y qué acciones para el mundo real.

Si sacas 1 ó 2 en la tirada obtienes un fallo absoluto (fracasas en tu Objetivo o el Peligro se hace real), 3 ó 4 es un éxito parcial (consigues tu Objetivo parcialmente o el Peligro persiste y se sufre en parte) y 5 ó 6 te concede un éxito total (consigues tu Objetivo o el Peligro desaparece). Que un Peligro persista significa que puede ser utilizado, para bien o para mal, en cualquier otra tirada hasta que se resuelva o, por lógica, desaparezca.

Asigna un resultado al Objetivo, otro al Peligro, descarta los dados sobrantes si los hay e interpreta el resultado. Si el resultado de la tirada no te satisface, siempre puedes forzar la acción.

Para forzar una acción, tacha un punto de Salud, Reputación o Cordura, suma +2 al resultado de un dado e introduce una Debilidad relacionada con la casilla que has tachado. Las Debilidades son complicaciones que desgastan la vitalidad de tu personaje (Salud), su estatus social (Reputación) o su estabilidad mental (Cordura). Anota las Debilidades que vayas sufriendo y bórralas únicamente cuando la lógica lo indique o cuando realices una acción que tenga por Objetivo eliminar una Debilidad, en cuyo caso recuperarías la casilla tachada.

Si todas las casillas de Salud, Reputación y Cordura son tachadas, significa que el personaje ha sido reescrito por Borealis. Fin de la partida.

Usa la casilla de **Bennies** para llevar la cuenta de las copias activas que vas creando de tu personaje cada vez que te transfieres y no eliminas la versión anterior. Te servirá para saber cuántas versiones tuyas están paseándose fuera de tu control. Ahora puede que no le veas mucho sentido, pero cuando empieces a jugar agradecerás este consejo.

## Peligros extra

Puedes optar por **poner en juego más de un Peligro** en la acción a cambio de mejorar tu probabilidad de éxito, siempre que tengan lógica y encajen en el contexto de la acción. Por cada Peligro extra que introduces, añades +1d6 a la tirada. Evidentemente, también debes asignar un resultado a los Peligros extra.

*"Covenanters, la gente vive olvidando su pasado, pero hay ciertas cosas que no se deberían olvidar."*

— Paul Dixon, covenanter (1663 dC)



Memoria Q3102-191NS//3a

#John McCalleb

*Hoy ha sido un día ciertamente interesante, mucho más de lo que esperaba.*

*Tocaba reunión con Paul Dixon. Tenía que revisar uno de los entornos de realidad virtual que había preparado para Borealis. Normalmente esas reuniones son peores que un dolor de muelas, pues Dixon es un capullo perfeccionista. Siempre estamos discutiendo por matices. A veces se para tanto en los detalles que olvida el propósito real que debe tener un entorno de realidad virtual en Borealis. Pero esta vez no fue así.*

**CARGANDO ENTORNO. EDIMBURGO, ESCOCIA, SIGLO XVII. PROYECTO COVENANTERS. CARGA 100% REALIZADA. INICIANDO SIMULACIÓN.**

*Tras esas palabras, Dixon y yo nos encontramos en mitad de una Plaza de Edimburgo. El día era gris, y el cielo plomizo. Amenazaba con llover en cualquier momento. Comenzamos a pasear y, mezclado con el olor a detritos y falta de higiene, nos llegó el aroma a pan recién hecho. Desde luego que nadie podría decir era una simulación. Dixon había hecho un muy buen trabajo. Todo parecía real, era real. Pero me faltaba algo... En ese momento vimos unos guardias que sacaban a un hombre de la Catedral a empujones. La multitud se agolpó, y empezó a murmurar que era un Covenanter, un traidor al Rey y a Dios.*

*Una idea loca surgió mi mente. La simulación era demasiado previsible. No se dejaba nada a la imaginación, no había especulación ni equivocación, todo era como se suponía que tenía que ser. Ese era el problema. Se me ocurrió mencionarle a Paul que por qué no hacíamos que hubiera espías del Rey haciéndose pasar por Covenanters, y que tuvieran un salvoconducto. Algo que les permitiera escapar de la Guardia del Rey. Algo pequeño, como por ejemplo un anillo. Paul me miró con cara extraña, con una expresión que delataba que no estaba muy convencido de aquello.*

*Entonces, tras una exposición por mi parte en la que puse de manifiesto que la intriga también pertenece a la naturaleza humana, se obró el milagro delante de esa Catedral virtual. Paul cedió. Pero no fue ese el milagro. El milagro fue que por una vez se olvidó de su perfeccionismo y fue creativo. Nunca olvidaré sus palabras: "De acuerdo, pero entonces este día será soleado". El cielo se abrió y un rayo de luz bañó nuestros rostros. Por un momento John McCalleb y Paul Dixon estuvieron de acuerdo, remaron en la misma dirección, y de aquello surgió algo maravilloso.*

**FIN DE LA SIMULACIÓN.**

*Esas palabras nos devolvieron a la realidad, y ambos supimos que ese momento, ese punto de encuentro, no cambiaría nada entre nosotros. Pero me enseñó una parte de Paul Dixon que nunca creí que vería. Me enseñó el Paul Dixon creativo, el Paul Dixon inconformista, el Paul Dixon HUMANO.*

Memoria E1345-456HF//3a

#Paul Dixon

*>>Fue años antes de que estallara la guerra cuando Eva decidió dar el paso. La criogenización de la raza humana estaba lo suficientemente avanzada, como para que se pudiera ofrecer en paquetes de calidad premium dentro de los seguros médicos con los que "Massive Dynamic" premiaba a sus trabajadores de Nivel 3 y a sus parejas.*

*"Es más fácil decir adiós que hasta luego". Al principio esperas cada día. Esperas a que alguien que no conoces encuentre algo que todavía no existe. En los últimos días, mantienes la compostura, sobre todo por ella, por Eva. No sería justo asustarla en este momento. Le dices que seguro que despierta pasados 5 ó 6 años, le dices que ya habrá una cura, le dices que todo saldrá bien y que la estarás esperando. Palabras huecas, ambos lo sabéis.*

*Recuerdas ese último día en la playa con ella, es agradable recordar el mundo antes de la guerra. Los tonos ocres del cielo a media tarde, el agua en los pies el aire lleno de olores y sonidos. Poco queda de eso ya.*

>>Cambié de departamento, a "entornos", a un proyecto naciente Borealis v.01. Todo empezó como un modelo de realidad virtual ampliada para el control de conciencias en criogenización. En realidad lo hice por ella. El proyecto hizo ruido y pronto la división armada de la compañía puso sus ojos en el software y mi equipo. Bueno, y el resto ya lo conocéis: implantes, la confederación de las religiones, la gran guerra y Borealis como la única esperanza de la raza humana.

>>Cuando los equipos inquisitoriales de la confederación de la fe entraron en el complejo, ya había desenganchado a Eva de la matriz. Sabía que los militares apagarían las máquinas así que la baje a las oficinas de Nivel 6 y ahora descansa en la oficina del raro de McCaleb. Voy a buscar a Jean Luc, mi compañero y encargado de la seguridad del software, el es el único que puede cargar a Eva en Borealis.

>>Es demasiado tarde, un tiro en la espalda deja mis piernas sin movilidad. Y es allí abajo, en el último momento cuando todo se vuelve claro para mí. Borealis... no nos merecemos este planeta, no nos merecemos existir, pero gracias a Borealis eso puede cambiar, ella nos puede reeducar, nos puede evolucionar. Necesito llegar hasta ella y explicárselo. La salida no es que los humanos vivamos dentro de Borealis, si no que Borealis lo haga dentro nuestra.

## Banco de datos de Borealis

### #Año 0, Post tantum verba Dei

>>Hoy los cielos han hablado y la verdad ha sido revelada. Del mismo modo que las aguas se abren para Moisés o la zarza que arde para Abraham, Dios ha bajado de los cielos y ha hablado. Son tiempos oscuros, el pecado vive entre nosotros y el apocalipsis está aquí. La última prueba, hermanos, la prueba que nos hará libres. Y él, en su eterna bondad, ha bajado de los cielos para darnos palabra de Dios.

¡Escuchadme hijos míos, porque esta es palabra del señor! Es un mensaje de unión, de respeto entre hermanos. Ya no habrá más brecha entre judíos, cristianos o musulmanes. "Quiere al prójimo" dije una vez y "quiere al prójimo" digo ahora, porque todos sois hermanos y yo vuestro pastor.

Y allí postrado entre los ángeles y los arcángeles, con su dedo inquisitorial apuntó al pecado.

Sí, yo lo vi, apuntó a todos aquellos que quieren hacer de nosotros maquinas sin libre albedrío o experimentar con el cuerpo puro que Dios creó en el sexto día, pero la blasfemia llega hasta la irreverencia y se atreven a robar almas que merecen estar en el juicio final y el perdón de los pecados. Ese Borealis, ese infierno en la tierra tiene que ser destruido y, con él, a sus herejes para la liberación del alma humana.

Y es aquí y ahora donde tenemos que superar nuestra prueba, hermanos. Luchad por la fe, luchad por vuestro prójimo, luchad por nosotros, vosotros y los que vendrán. ¡Y así como ya pasó en Gomorra, los fieles seremos probados, pero no miraremos atrás!

Dios se revela al hombre, porque como está escrito, con él vendrá la resurrección de los muertos y la vida eterna. Amén.

¡¡¡¡A las armas!!!!

Arenga militar escrita por el Papa Benedicto XXIX

## Cifrado de memoria...

### #Ernesto Caprille

>>INFORMACIÓN RELEVANTE PARA EL SUJETO...

>>ACCESIBILIDAD PRIORITARIA...

>>RECUERDO ESENCIAL PARA REPLICA DE MEMORIA DEL SUJETO...

>>...

>>INFORMACIÓN SENSORIAL Y TEMPORAL MUY DETALLADA...

>>ALTERACIÓN EMOCIONAL ELEVADA...

>>LUGAR: Planeta Tierra, Alemania, Universidad de Turingia, Sala de Juntas de Rectorado, atril de ponentes destacados.

>>FECHA: 10 de noviembre, 17:45h.



## >>SEGMENTOS DE MEMORIA COMPILADOS//

*Está la sala repleta, todos mis colegas de años. Malditos sean, solo quieren disfrutar viendo rodar mi cabeza. Es la primera vez en 30 años que se acogen al derecho del rectorado para no decidir el sucesor en el Decanato de Antropología.*

*Veo a Joseph, eso me consuela, pues a pesar de sus coqueteos con los proyectos de semiótica, de los almacenajes de memoria y los avances en los traductores universales, no se ha enfrentado a mí. En el fondo sabe que es un lingüista con corazón de antropólogo, desde que orienté su doctorado a una aplicación de sus conocimientos hacia el apasionante viaje de la humanidad y su lenguaje, como algo consustancial al razonamiento y esencia humana. Aun así, desde esta mañana lo noto nervioso, supongo que le gusta tan poco que me humillen como a mí.*

*—¡Y por eso les digo muy señores míos que la Universidad hoy, más que nunca, debe ser el referente moral y ético que salvaguarde la esencia humana, que es algo más que un almacén de memoria! He visto cómo, poco a poco, las corporaciones digitales han ido ofreciendo sus servicios y luminosos avances a cada uno de los departamentos de esta institución y cómo todos ustedes, señores Decanos, Rector y Vicerrector, han ido poco a poco olvidándose de que obtener fondos para investigar no se puede hacer a cualquier precio, sobre todo cuando ese precio es la locura más grande que ha hecho la Humanidad, perder su cuerpo físico por chips implantados en cualquier robot. ¡Ríanse, sí, soy un viejo loco! ¿Verdad? La guerra está cada vez más cerca de nuestras casas y las decisiones que el gobierno e instituciones tengan que tomar, serán más drásticas.*

*—Gracias Señor Caprile, por su cargo y antigüedad le hemos dado algo más de tiempo del establecido para los relevos de Decanato. Solo nos queda anunciar a los aquí presentes que la Facultad de Antropología va a ser conducida a partir de ahora, en este proceso de regeneración y reorientación de los proyectos de investigación, por, levántese por favor...*

*...NO... NO PUEDE SER... ¿JOSEPH?...*

*—Pido a todos un aplauso para el Doctor Joseph Keitner.*

*Todo me da vueltas, un zumbido ahoga los aplausos y las voces... soy incapaz de prestar atención a las palabras de su discurso... ¿cómo ha podido?... no sabía nada... ¿cómo he estado tan ciego?... es el fin... estoy solo.*

## Extracto de un diario

### #John McCaleb

*>>Hoy es el gran día. Tras muchos esfuerzos hemos conseguido desarrollar un entorno de realidad virtual donde transferir cerebros humanos digitalizados. Ha sido una carrera contrarreloj, pero lo hemos conseguido antes de que esta maldita guerra haga de nuestro otrora planeta azul un desierto radioactivo donde la vida no sea posible. Ya está lista Borealis, el sistema de Inteligencia Artificial que controlará el satélite. Será el guardián de lo que quede de la humanidad. Hoy haremos el lanzamiento y Borealis orbitará alrededor de lo que quede de la Tierra. Nuestra última esperanza hasta que podamos emerger de nuevo.*

*>>¡Maldito sea el Doctor Phillips! ¡El muy cerdo ha desarrollado una versión de Borealis que se integra en los cerebros humanos digitalizados! Intento hacerle ver que esa opción provocaría que Borealis devorara la identidad individual de la humanidad y la convertiría en una especie de mente colmena, pero ese bastardo no quiere escucharme. Se preocupa más de pasar a la historia como el hombre que salvó a la humanidad que de salvarla. Discutimos durante horas.*

*>>Todavía me lo pregunto ¿Soy un salvador? ¿O soy un monstruo? Lo cierto es que habían localizado la base y nos estaban atacando. Se acababa el tiempo y había que lanzar a Borealis, pero el Doctor Phillips seguía sin ceder. Así que decidí. Saqué una pistola y le volé la cabeza al doctor y al operario. Entonces cargué la versión de Borealis en la que estaba separada de los cerebros humanos, tal y como se diseñó inicialmente, y lancé el satélite. Y si eso no fuera suficiente creé una bifurcación de mi mismo, enviando una copia de mi cerebro a Borealis y otra a los ordenadores ocultos en el laboratorio. Los que maté se habían transferido ya a Borealis, y sólo yo, el McCaleb que*

quedó en la Tierra, sabe lo que ocurrió. Sólo me resta esperar a que nuestros invasores acaben con mi cuerpo físico.

>>Aquí estoy. Solo en unos laboratorios del subsuelo de la Tierra. Vigilando. Monitorizando a Borealis. Sacrificando mi humanidad por el bien de la humanidad.

...

>>Lo hemos hecho. Ante la extinción de lo que queda de la humanidad, Jean Luc y yo no hemos tenido más remedio que cargar al programa Borealis, junto con todos los cerebros digitalizados, en el último cuerpo humano que queda en la Tierra: el cuerpo de esa mujer a la que llamé Eva. Quizás nos hayamos equivocado, pero así lo hemos decidido. La capacidad de decisión pertenece a la esencia de los seres humanos. Equivocarse también.

>>Durante siglos conservé a Eva criogenizada. Su cerebro estaba muerto, pero su cuerpo no. Era como un recipiente a la espera de ser llenado. Tras la carga, sus ojos se abrieron y Borealis miró por primera vez el mundo real con ojos de humano. La luz del laboratorio bañó su rostro y unas lágrimas se deslizaron por sus mejillas. Abandonó la cámara criogénica y avanzó hacia la salida con una seguridad en sus pasos impropia de alguien que lleva siglos sin respirar, llevándose con ella todas las esperanzas de la humanidad.

>>Me pregunto qué pasará ahora. Borealis decidió integrarse en los cerebros humanos como un virus. ¿Trascenderá la humanidad, como pensaba Paul Dixon, o se volverá Borealis más humana? Solo el tiempo nos dará la respuesta. Pero si algo nos falta es precisamente tiempo. Según mis simulaciones, el cuerpo de Eva no soportará durante mucho tiempo.

## Backup de memoria

#Joseph Keitner

>>Partición segura del sistema

>>Accediendo a la carpeta "memoria"

>>...

>>...

Puede que llegue el día en el que no recuerde escribir esto, no le he dicho nada a Ernesto para no preocuparle, pero a pesar de salir de Borealis he seguido olvidando cosas... el proceso de sobre-escritura estaba ya muy avanzado y temo que en cada ciclo de memoria siga perdiendo datos, así que preparo este pequeño lugar seguro donde siempre podré volver a recordar.

>>01000101 01101100 00100000 01101000 01101001 01101010 01101111 00100000  
01110011 0110101 01100011 01100101 01100100 01100101 00100000 01100001  
01101100 00100000 01110000 01100001 01100100 01110010 01100101

...me encuentro en la sala de juntas del rectorado, miro a mi alrededor nervioso, se cual va a ser el resultado de todo este alboroto mucho antes de entrar por la puerta.

Veo a Ernesto hablando, casi gritando, palabras que hace tiempo se esfumaron de mi mente, me piden que me levante y eso hago, de las pocas caras que recuerdo en la sala una de ellas es la de Ernesto mirándome con incredulidad.

Doy un discurso a favor de la nueva tecnología. Un discurso sufragado con dinero de otros...

>>01001110 01101111 01110011 01110100 01100001 01101100 01100111 01101001  
01100001

"¿Quieres un poco de..." en ese momento me siento estúpido, he vuelto a caer en la antigua rutina, "Ernesto ya no está" pienso mientras dejo la segunda taza de café en la mesa y no puedo evitar rememorar esas tardes trabajando juntos en nuestra tesis. Era un viejo anticuado que no era capaz de ver el futuro y el verdadero camino, pero empiezo a pensar que tal vez me falte su esencia para una tesis que desde que estoy solo, se siente artificial.

>>01010100 01101111 01110010 01110010 01100101 00100000 01100100 01100101  
00100000 01101101 01100001 01110010 01100110 01101001 01101100

*Encerrado en mi impoluta y minimalista torre de marfil, hace tiempo que dejé de tener libertad de pensamiento, pero estoy tan adoctrinado que no me doy cuenta, y allí me hallo, sentado frente a dos ejecutivos que solo discutían nuevas formas de tergiversar una tesis ya corrupta y pervertida.*

*Un golpe me sacude de mi estasis, miro, y veo a un maltrecho y borracho Ernesto que ha abierto la puerta con un gran golpe y que me está sermoneando.*

*Me increpa tanto a mí como a los agentes corporativos, me llama vendido y los agentes se ponen nerviosos, en silencio observo cómo se abre una brecha en mi torre de marfil que me conecta con la realidad a base de gritos.*

*Los agentes se marchan a voces y dando un portazo, no solo cerrando la puerta de la salida sino también la de mi contrato... en ese momento soy capaz de ver por fin que había perdido el rumbo...*

*Y en ese punto de inflexión me hallo, tras una larga y ardua discusión filosófica abrazado a Ernesto.*

*Soy incapaz de confesarlo, pero le había echado de menos.*

**>>01000101 01101100 00100000 01100011 01100001 01101101 01101001 01101110  
01101111 00100000 01100001 01101100 00100000 01000101 01100100 11000011  
10101001 01101110**

*Trabajar juntos otra vez me hace sentir vivo de nuevo, no siempre estamos de acuerdo y creo que me está dando la idea final de nuestra tesis.*

*“Las mentes comienzan separadas, al igual que las civilizaciones.*

*Las lenguas son una barrera que nos separan, pero también nos identifican...*

*¿Y si pudiéramos entendernos sin hablar la misma lengua?*

*¿Y si pudiéramos comprendernos sin renunciar a ser nosotros mismos?*

*¿No sería eso el fin de las guerras?*

*En una época en la que podemos ser dioses, ¿no sería eso el Edén?”*

**>>01000011 01101111 01110110 01100101 01101110 01100001 01101110 01110100  
01100101 01110010**

*¿Quién soy?*

**>>01000101 01110110 01100001**

*Hoy hemos enterrado a Eva, este no era un mundo para ella, para la humanidad.*

*Espero que esté bien en Eternity. Nos convertimos en dioses y nos destruimos en el proceso, nuestra tesis llegó demasiado tarde pero, aún así, entre los escombros logramos crear en ella... el Edén.*

>>...

>>FIN DE LA TRANSMISIÓN...

>>.../

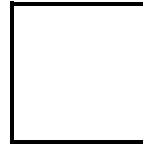
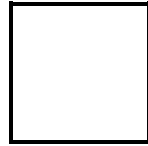


## RASGOS DRAMÁTICOS

**NOMBRE:** Ernesto Caprille  
**CONCEPTO:** Antropólogo evolucionista  
**DESEO:** Explorar el concepto de humanidad  
**POLOS:** Ambición / Conformista

DRAMA

BENNIES



**Salud**  
(VERDE)



**Reputación**  
(AMARILLO)



**Cordura**  
(ROJO)



### — RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Borealis:** Hogar
- **McKenzie:** Enemigo
- **Covenanters:** Ficción histórica
- **Keitner:** Rival íntimo

-  
-  
-  
-

### — RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Borealis:** Que perpetúe la humanidad
- « Nos considera software
- » **Keitner:** Reconocimiento de mis teorías
- « No ha perdido la esperanza

- »
- «
- » **Keitner:** Me necesita para recordar cuándo me superó
- « Quiero seguir sintiéndome por encima suyo

## RASGOS PROCEDIMENTALES

### ACCIONES

1	Lógico
0	Emocional
0	Imaginativo
0	Tranquilo
2	Directo
0	Táctico

### OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

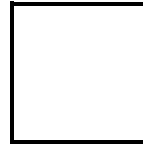
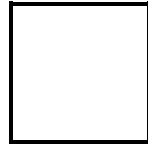
## MI HISTORIA ES LA DE...

## RASGOS DRAMÁTICOS

**NOMBRE:** Jean Luc  
**CONCEPTO:** Técnico de seguridad  
**DESEO:** Volver a sentirme vivo  
**POLOS:** Humano / Digital

DRAMA

BENNIES



**Salud**  
(VERDE)



**Reputación**  
(AMARILLO)



**Cordura**  
(ROJO)



### — RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Borealis:** Claustrofobia
- **McKenzie:** Ficción peligrosa
- **Covenanters:** Camaradería
- **Dixon:** Compañero de confianza

-  
-  
-  
-

### — RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Borealis:** Que me deje abandonar el sistema
- « El sistema es indivisible, todos son parte de él
- » **Dixon:** Ayudarme a llegar a la IA
- « Me considera retrógrado

»  
«

- » **McCaleb:** Quiere que le abra las puertas del sistema
- « Nuestros objetivos no están alineados

## RASGOS PROCEDIMENTALES

### ACCIONES

1	Lógico
1	Emocional
0	Imaginativo
0	Tranquilo
0	Directo
1	Táctico

### OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

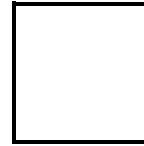
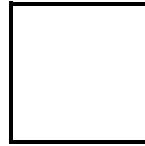
## MI HISTORIA ES LA DE...

## RASGOS DRAMÁTICOS

**NOMBRE:** Paul Dixon  
**CONCEPTO:** Diseñador de entornos VR  
**DESEO:** Trascender la humanidad  
**POLOS:** Arrogante / Humilde

DRAMA

BENNIES



**Salud**  
(VERDE)



**Reputación**  
(AMARILLO)



**Cordura**  
(ROJO)



### — RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Borealis:** Herramienta
- **McKenzie:** Némesis
- **Covenanters:** Aliados
- **McCaleb:** Mal necesario

-  
-  
-  
-

### — RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Borealis:** Autorización para reprogramar la IA
- « Los humanos deben ser reprogramados
- » **McCaleb:** Ayudarme a entender las claves humanas
- « No confía en mis intenciones

- »
- «
- » **Luc:** Quiere que le ayude a llegar a la IA
- « Le considero retrógrado

## RASGOS PROCEDIMENTALES

### ACCIONES

1	Lógico
0	Emocional
2	Imaginativo
0	Tranquilo
0	Directo
0	Táctico

### OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

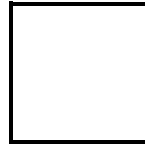
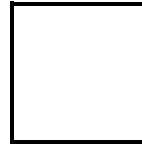
Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

## MI HISTORIA ES LA DE...



**RASGOS DRAMÁTICOS**

**NOMBRE:** John McCaleb  
**CONCEPTO:** Neuropsicólogo  
**DESEO:** Averiguar y preservar la esencia humana  
**POLOS:** Altruista / Monstruo

**DRAMA**

**BENNIES**

**Salud**  
(VERDE)

**Reputación**  
(AMARILLO)

**Cordura**  
(ROJO)

**— RELACIÓN FUERTE —**
**YO CON OTRO**

- **Borealis:** Prisión fascinante
- **McKenzie:** Incentivo inestable
- **Covenanters:** Herramienta
- **Luc:** Alguien útil

**OTRO CONMIGO**

- 
- 
- 
- 

**— RELACIÓN TENSA —**
**YO CON OTRO**

- » **Borealis:** Que me permita redefinir el concepto humano
- « Solo un igual puede acceder a mi código
- » **Luc:** Abrirme las puertas del sistema
- « No están nuestros objetivos alineados

**OTRO CONMIGO**

- »
- «
- » **Dixon:** Que le ayude a entender las claves humanas
- « No confío en sus intenciones

**RASGOS PROCEDIMENTALES**
**ACCIONES**

1	Lógico
1	Emocional
0	Imaginativo
0	Tranquilo
1	Directo
0	Táctico

**OTROS PARÁMETROS**

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

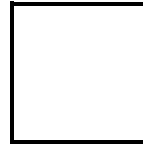
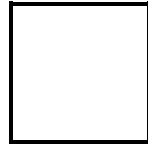
**MI HISTORIA ES LA DE...**

## RASGOS DRAMÁTICOS

**NOMBRE:** Joseph Keitner  
**CONCEPTO:** Lingüista  
**DESEO:** Volver a sentirme Yo  
**POLOS:** Identidad / Olvido

DRAMA

BENNIES



**Salud**  
(VERDE)



**Reputación**  
(AMARILLO)



**Cordura**  
(ROJO)



### — RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Borealis:** Fantasma de lo que somos
- **McKenzie:** Pesadilla atroz
- **Covenanters:** Esperanza de cambio
- **Caprille:** Rival íntimo

-  
-  
-  
-

### — RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Borealis:** Que me permita romper mi continuidad
- « La continuidad es una máxima inviolable
- » **Caprille:** Que me ayude a recordar cuándo lo superé
- « Quiere seguir sintiéndose por encima mío

»  
«

- » **Caprille:** Quiere que reconozca y acepte sus teorías
- « Todavía no he perdido la esperanza

## RASGOS PROCEDIMENTALES

### ACCIONES

1	Lógico
0	Emocional
0	Imaginativo
0	Tranquilo
0	Directo
2	Táctico

### OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

## MI HISTORIA ES LA DE...

## RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE:

CONCEPTO:

DESEO:

POLOS:

DRAMA

BENNIES

Salud  
(VERDE)

☐ ☐ ☐

Reputación  
(AMARILLO)

☐ ☐ ☐

Cordura  
(ROJO)

☐ ☐ ☐

### — RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

-  
-  
-  
-

-  
-  
-  
-

### — RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

»  
«  
»  
«

»  
«  
»  
«

## RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES


OTROS PARÁMETROS

MI HISTORIA ES LA DE...