

INTERPLEKTITAJ



UN ESCENARIO MULTIDIMENSIONAL DE
SIRIO SESENRA

INTERPLEKTITAJ

Autor Sirio Sesenra

Maquetación y diseño gráfico David Eusebio Ibáñez Romera

Ilustraciones Enmanuel Martínez Lema
Página web (Patreon): www.patreon.com/Lema000

Revisión y corrección Pedro Pablo Calvo
PX Magazine

Licencia Reconocimiento — NoComercial — CompartirIgual



Versión 4.0

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



INTERPLEKTITAJ

Interplektitaj (“entrelazados” en esperanto) es un marco narrativo que sirve para poder jugar partidas relativamente cortas con distintos juegos, sistemas y personajes dentro de una misma metatrama.

CRONOLOGÍA

En el año **2193** se compila el genoma de todos los seres vivos del planeta en la GenXandria.

En **2214** se logra abolir el trabajo manual obligatorio para más del **70%** de la población mundial.

2231: la población mundial se estabiliza en **7.900 millones**.

En **2245** se da inicio a una era de exploración espacial sin precedentes, produciéndose avances en todos los campos de las ciencias, comenzando con la experimentación genética humana.

En el año **2253** se inicia la construcción de la primera nave interplanetaria, denominada H.O.H.1 (Hand of Hubble 1).

A menudo, por desgracia, las historias extraordinarias o los avances de la humanidad comienzan con infortunios, guerras o terribles calamidades.

Puede que como civilización nos hayamos acostumbrado a semejante despropósito, o que tan solo podamos paladear la tensión a través de esas lamentables expresiones de nuestro pasado.

La historia que ahora nos ocupa, nuestra historia, para bien o para mal de sus protagonistas, es posible y da comienzo gracias a la paz. A una próspera y duradera paz que, si bien tiene ciertos orígenes en la guerra, existe por sí misma, teniéndose como auténticas raíces de su estructura tan solo a sí misma.

En el año **2179**, por fin y tras cuatro guerras mundiales basadas en el control y la supremacía energética, la humanidad logra un sistema de unificación planetaria razonablemente justo para con todas sus partes. Se reescriben los principios y derechos que todo ser vivo debe poder disfrutar sobre el planeta, y se abre la puerta a una reorientación moral, vital y filosófica de nuestra especie como conductora y protectora de sí misma y de todas las demás.

Con la “Firma del Tratado de Costa Rica” de 18 de agosto de **2179**, el 84% de las naciones del planeta ceden su soberanía a un gobierno multicultural demo-tecnócrata que inicia una era de esplendor y paz como nunca antes había vivido la superficie de nuestro mundo.

A partir de este momento, nuestra sociedad se transforma. Tras tres generaciones sin guerras internacionales, sin conflictos bélicos internos ni divergencia política o militar de ningún tipo, la humanidad se reconfigura en una sociedad artístico-científica de un altísimo grado medio de conocimiento. Se produce un fenómeno de trascendencia colectiva gracias al cual las inclinaciones humanas se enfocan en el descubrimiento de los parámetros y funciones de la realidad cósmica y, como raza planetaria autosustentable, se reorienta a la

colonización de los enigmas que el cosmos encierra en las enormes distancias interestelares. La existencia de esta posibilidad impacta a la sociedad humana, que se ve completamente fascinada por los tipos de vida, sociedades y leyes físicas que imperan en dimensiones paralelas a la nuestra. Nuestra humanidad debe asumir la existencia de fundamentos reales para las bases de los mitos y creencias más antiguas de nuestra historia. Elfos, duendes, magia, dioses... son reales, pero en otras dimensiones con características físicas diferentes a las leyes de nuestra dimensión.

Esto se resume en tres postulados:

1. *Cada galaxia contiene una dimensión paralela, ejerciendo de pórtico y ancla a esta con respecto a las demás.*
2. *Las dimensiones se separan entre ellas conforme el Universo se expande.*
3. *Cuanto más distante de nosotros está una dimensión, más exóticas facultades presenta.*

De manera que las dimensiones donde se desarrollan los poderes más extraordinarios son las más alejadas de la nuestra, y por tanto implica un enorme gasto de energía relacionarse con ellas. No así observar sus acontecimientos.

Se confirma el control completo de las enfermedades gracias al dominio del genoma vital y la solución al dilema **IscurNK**, que planteaba la producción ilimitada de energía a través de superconductores-aceleradores de partículas en gravedad cero, y la minería espacial aprovechando los cinturones de asteroides.

El desarrollo digital, científico, ecológico y técnico alcanza cotas impensables tres siglos atrás.

La humanidad al fin tiene el dominio de su sistema, y todo lo necesario para convertirse en una raza extraplanetaria.

Este principio demuestra que antes de la Gran Explosión que generó el multiverso, existía otro multiverso que colapsó sobre sí mismo, pero que entre ese multiverso anterior y el nuestro hay una serie de "dimensiones especiales" que, por alguna razón todavía desconocida, escapan al colapso creando un puente entre el "Antes y el Después". Un puente que transmite los principios esenciales para la formación de la vida y la armonía de fuerzas necesaria para que la materia exista en el multiverso que resulte tras el colapso total, el 'Big Crunch'.

Ante este increíble descubrimiento la sociedad, nuevamente, se conmociona y nuestra humanidad se vuelca en entender y estudiar este fenómeno de "Puentes Dimensionales" entre un multiverso y el siguiente. Es la primera vez que, científicamente, se teoriza con una posibilidad para poder acceder a información sobre los acontecimientos ocurridos antes de la 'inflación cósmica' del universo primitivo, el proceso de expansión superlumínico que creó el tejido espacio-temporal de todos los multiversos. La existencia de estos "Puentes Dimensionales" podría ofrecer una posibilidad a la humanidad de estudiar los primeros acontecimientos de creación del multiverso y recorrer el velo que el problema del horizonte plantea dentro de los modelos cosmológicos aceptados.

2273: se confirma, fuera de toda duda hipotética, la existencia del multiverso y comienza a experimentarse con las diferentes interrelaciones entre las dimensiones paralelas existentes en él.

En el año **2281** se crea **Vit Nec**, un sistema de visión interdimensional que permite ver los sucesos que ocurren en otras dimensiones como hologramas digitalizados. Comienza la exploración virtual de las dimensiones paralelas.

En **2283** la sociedad se conmociona al descubrir el primer planeta con vida no terrestre, existente en una dimensión paralela.

En el año **2286** más de 1.437 planetas habitables conforman la primera **Vit Nec Web**, una compleja red de visionado de acontecimientos en dichos planetas que estructura una suerte de "Televisión Interdimensional" que se abre al público. A través de dicha red la humanidad observa lo que ocurre en dichos planetas con un mínimo retraso de pocas horas en función de su ubicación dimensional.

2289: se descubre, gracias a la radiación Hawking, un método para transmitir información libremente entre dimensiones, comenzando por el simple sonido. Es la primera ocasión en que información sale de nuestra dimensión para acceder a otra (antes solo se podía captar).

Al menos, en unas pocas dimensiones, el sonido llega casi en tiempo real, posibilitando una comunicación incipiente.

Las naves **ShienNK** se aventuran a una exploración espacial a grandísimas distancias a través de los agujeros de gusano, buscando lugares del cosmos donde la investigación dimensional se vea favorecida por los eventos cósmicos que canalizan grandes cantidades de energía: cuásares, agujeros negros, supernovas...

Durante dichas manifestaciones cósmicas, la cantidad de energía liberada es tal que las perturbaciones en el tejido de la realidad permiten fisuras de observación interdimensional inmejorables.

Uno de sus primeros resultados, y el más extraordinario, fue el descubrimiento de un patrón oculto tras el espectro de la radiación del fondo cósmico de microondas, que se suponía una radiación fósil de los primeros momentos de la creación del cosmos.

Dicho patrón fue descryptado en parte por la nave ShienNK-16 en el año 2365, y terminado en la tierra por **Ramarán Swift**. Según sus primeras aproximaciones, la **Hipótesis Swift** ofrecía un método de proyección de la conciencia **similar a un volcado de datos**, pero desvelaba a su vez una dificultad insalvable: el genoma humano será incapaz de soportarlo. La humanidad tendría que variar partes esenciales de su genética cerebral para poder adaptarse a las exigencias de semejante procedimiento.



LOS “GEMELOS CUÁNTICOS” — LOS “GEN CON 01”

Los individuos creados para poder realizar el volcado son seres humanos diseñados como “gemelos cuánticos” o “cuerpos enlazados”. Dos cuerpos clonados, genéticamente modificados, que poseen una única conciencia compartida, estando forzosamente uno de los dos cuerpos, el denominado “cuerpo espejo”, en estado de coma inducido. De modo que tan solo uno de cada pareja de gemelos cuánticos se encuentra en estado de vigilia común.

Sus modificaciones genéticas tienen el objetivo de presentar mucha más inteligencia de lo habitual, potenciando sus capacidades de análisis inconsciente hasta el máximo extremo de rendimiento cerebral, de manera que se conviertan en sondas de registro de datos automáticos allá donde se encuentre su conciencia.

Para el experimento, los diez primeros gemelos cuánticos en estado de vigilia se dirigirán hacia el sistema estelar binario **Ereon-7**, que se encuentra en un estado de equilibrio próximo al colapso. Sus diez cuerpos espejo los esperarán en estado de coma inducido en la estación **espacial Feynman**, en el satélite **Júpiter II**, como vasijas receptoras de sus conciencias una vez finalicen el salto interdimensional.

Son seres humanos modificados genéticamente para ser mucho más inteligentes de lo común, potenciando sus capacidades de **análisis inconsciente** hasta el máximo extremo de rendimiento del cerebro, de manera que se conviertan en sondas de registro de datos automáticos allá donde se encuentre su conciencia.

Sus diez cuerpos espejo los esperarán en estado de coma inducido en la estación espacial Feynman, en el satélite Júpiter II, como vasijas receptoras de sus conciencias una vez finalicen el salto interdimensional.

La teoría del experimento deduce los siguientes pasos:

1. *Se pretende inducir mecánicamente el colapso final de las estrellas, de manera que se genere una supernova de quarks.*
2. *La energía de dicha supernova (parte, claramente) será la utilizada por la máquina construida “ad hoc” para proyectar la conciencia de los sujetos hacia las dimensiones paralelas, aportando la energía necesaria para el impulso de toda la misión.*
3. *Por descontado, la nave y los cuerpos de los sujetos quedarán completamente destruidos por la explosión de la supernova.*
4. *Su conciencia será volcada hacia sus “cuerpos espejo”, pero gracias a la energía del evento cósmico y al diseño de la máquina de volcado, su camino efectuará una parábola cruzando múltiples dimensiones paralelas aleatorias.*
5. *Según el código de volcado descubierto, en cada dimensión deberán realizar las acciones coherentes con las circunstancias en que se encuentren, durante un tiempo abstracto y limitado, saltando de dimensión en dimensión, hasta completar un número indeterminado de saltos.*

Los acontecimientos que sus conciencias vivan, teóricamente, se podrán monitorizar desde sus cuerpos en estado de coma inducido, en la estación científica Feynman, de manera que serán registrados

En el año **2291** se descubre, confirma y ratifica la **Ley de Tuler**. Las dimensiones se alejan unas de otras de forma proporcional a las galaxias, existiendo una relación de progresión de gasto energético en las comunicaciones con las dimensiones más distantes, y una relación de inversión de la proporcionalidad de las características “exóticas” de las leyes físicas de las dimensiones cuanto más alejadas están de la nuestra.

En **2294** se solucionan al fin los graves dilemas de volcado de la conciencia a soportes informáticos. La conciencia humana individual alcanza una inmortalidad relativa en la red y la robótica multiplica su desarrollo.

2295: Wyun Shien descubre la propulsión dimensional, lográndose matemáticamente la posibilidad de viajes de grandes naves de transporte a través de anomalías interdimensionales. Agujeros de gusano.

En **2300** se celebra la unificación definitiva de la humanidad bajo una única bandera: blanca con nuestro planeta Tierra flotando en el centro.

En el año **2318**, en los laboratorios **Next Livermoore** instalados en la estación espacial Livermoore de la luna, Harai Bolívar descubre el Principio Esencial de Conservación de la Información Cósmica (E.P.C.C.I. por sus siglas en inglés).

2331: los primeros diez seres humanos diseñados como “gemelos cuánticos” para el desarrollo del proyecto parten en la nave **Shien-NK-35** hacia **Ereon-7**, un sistema estelar binario formado por una enana blanca en rotación con una estrella de quarks muy próximas al colapso, que se presenta como el lugar más propicio para comenzar el experimento.

como si de sueños lúcidos se tratasen y, a la finalización del último salto dimensional, sus “cuerpos espejo” serán extraídos del coma recuperando sus conciencias junto a todos los registros de fondo de las dimensiones por donde han estado, volviendo sanos y salvos a nuestra dimensión en sus segundos cuerpos.

Cabe decir que toda la humanidad estará expectante ante este primer salto interdimensional, que se espera que pueda ser monitorizado y retransmitido, y se espera determinar una gran cantidad de misterios sin resolver sobre los orígenes del multiverso y de cuestiones filosóficas de alta envergadura que han brotado a raíz de los últimos descubrimientos sobre el tejido de la realidad.

BASE DE INTERPRETACIÓN ROLERA

La idea es que toda esta hipótesis histórico-científica apoye como metatrama la siguiente posibilidad de juego: que los mismos personajes vivan una serie de historias distintas, interconectadas a través de juegos diferentes. Cada una de las dimensiones que la conciencia de los sujetos atravesará es un mundo de juego distinto. Pongamos ejemplos:

1ª dimensión: D&D 5ª.

2ª dimensión: Pathfinder.

3ª dimensión: Star Wars.

4ª dimensión: La llamada de Cthulhu, las Tierras del Sueño.

5ª dimensión: Lady Blackbird.

6ª dimensión...

Se presupone que nuestros personajes son humanos modificados genéticamente para poder asumir a altísima velocidad los cambios mentales del traspaso entre dimensiones, de manera que la adaptación se dé rápidamente por supuesta. La idea es que en cada mundo exista una partida definida al estilo de ese mundo de carácter breve, para jugar en una o dos sesiones.

Pero entonces... ¿cómo entran en el mundo de D&D 5ª? Ocupando un cuerpo. Si en una partida habitual de D&D 5ª nuestro grupo de juego está explorando un dungeon por alguna razón, los personajes literalmente poseen los cuerpos de esos exploradores, entrelazándose con ellos de manera inmediata, automática y sin posibilidad alguna de lucha. De manera que durante ese tiempo de juego ambas conciencias estén fundidas, dominando claramente la de nuestros exploradores interdimensionales por encima de la de los habitantes de la dimensión D&D. Así jugaríamos esa partida de D&D 5ª con la personalidad de nuestros humanos modificados, que tienen la capacidad de “vestirse” de la personalidad de los personajes de D&D, pudiendo jugar con los dos y usar los datos y conocimientos de ambos, indistintamente.

El jugador tendría dos hojas de personaje: la del gemelo cuántico que realiza el salto interdimensional, que tan solo contiene aspectos mentales relativos a la identidad y conocimientos (será una hoja muy simple), más la hoja del personaje que ocupe en esa dimensión, que sería la del juego en cuestión y que se usaría según las normas del juego (en el caso del primer ejemplo, D&D 5ª).

Pero, ¿qué tiene que hacer mi PJ? Continuar lo que estuviese haciendo el personaje de la dimensión donde recabe o, dicho en términos abstractos, **“actuar según el modelo”**.

¿Y si muere? Pues realiza de manera forzada el siguiente salto a la siguiente dimensión... o no.

¿Van todos juntos? Como determines al dirigirlos.

¿Hay una metatrama de fondo? Sería espectacular poder realizar una metatrama con sentido lógico a lo largo de distintas partidas y a través de juegos diferentes. Para nosotros debería haberla, pero no tiene por qué.

¿Cuánto dura el viaje en total? Lo que tú determines. Todo el viaje puede durar un minuto en nuestro universo y diez años para las conciencias de los personajes jugadores, o al revés. El tiempo es totalmente relativo.

¿Cuántos saltos entre dimensiones o juegos deben realizar? Los que determinéis, aunque recomendamos que sean una buena cantidad.

¿Imaginas que en una de las dimensiones jugáis una campaña durante varios años?

¿Es posible que esa campaña jugada durante años hubiese sido en realidad tan solo uno de estos saltos?

¿Puede fracasar la misión? Puede, quién sabe si lo que al final llega a los cuerpos espejo son las conciencias de nuestros PJ... u otra cosa. Lo que ocurra en partida lo determinará vuestra imaginación.

¿Qué se ve sobre esos “Puentes Interdimensionales”? Eso, querido máster, lo tienen que decir al final los jugadores. Qué son esos puentes, cómo son, qué representan, qué se ve del Universo desde ellos, más allá del umbral de la Inflación Cósmica, es el esfuerzo imaginativo más grande de la partida y le corresponde a los jugadores hacerlo al llegar a la estación Júpiter II a dar parte al comité de científicos que allí los aguarda para despertarlos.

En el año **2354**, fruto de dichos estudios, son creadas las naves **Shien-NK**, que buscan la forma de reconocer esas dimensiones especiales, de estudiarlas e intentar acceder a ellas, pues desde dichas dimensiones, según parece, se podrían estudiar los momentos mismos de la creación del Universo, el colapso del multiverso anterior y sus causas, así como los métodos de continuidad de la información esencial para la vida, multiverso tras multiverso.





EN EL AÑO 2179, POR FIN Y TRAS CUATRO GUERRAS MUNDIALES BASADAS EN EL CONTROL Y LA SUPREMACÍA ENERGÉTICA, LA HUMANIDAD LOGRA UN SISTEMA DE UNIFICACIÓN PLANETARIA RAZONABLEMENTE JUSTO PARA CON TODAS SUS PARTES. SE REESCRIBEN LOS PRINCIPIOS Y DERECHOS QUE TODO SER VIVO DEBE PODER DISFRUTAR SOBRE EL PLANETA Y SE ABRE LA PUERTA A UNA REORIENTACIÓN MORAL, VITAL Y FILOSÓFICA DE NUESTRA ESPECIE COMO CONDUCTORA Y PROTECTORA DE SÍ MISMA Y DE TODAS LAS DEMÁS.

‘INTERPLEKTITAJ’ ES UN MARCO NARRATIVO QUE SIRVE PARA ENTRELAZAR SISTEMAS Y PERSONAJES DENTRO DE UNA MISMA METATRAMA.