

CAMPAÑAS ÉPICAS PARA GUERRAS ETERNAS/IMPERIO

Por Paco Agenjo

Un poco de historia

Cuando la gente de Trasgotauro me contactó para escribir algo especial para su primer aniversario no lo dudé, uno siempre está dispuesto a participar en la aquello en lo que cree y venga, ¿una editorial de juego gratuitos en PDF?, cualquiera no creería en ellos.

Sin embargo, pronto me arrepentí de mi pronta respuesta. Ahora mismo tengo una punta de trabajo que me deja muy poco tiempo para escribir, además de estar con mi propio proyecto, Etheria, y con uno en común con otro rolero de pro a quien muchos conoceréis, pero cuyo nombre permanecerá en el anonimato por mi parte.

Además, últimamente escribir no es fácil, escribir requiere tiempo, ganas y concentración, inspiración y algo que contar. No siempre los cinco requisitos se dan en el mismo tiempo, y el resultado suelen ser chapuzas que ni ven la luz, o que quedan como meros post-borrador en el blog personal.

Sin embargo, en cuanto me puse a pensar en lo que tenía que escribir mis temores se borraron, y las ideas volvieron a mí a tropicónes, como borbotones peleando por ser los primeros en salir de mis manos.

A medida que las ideas iban tomando forma, otras dudas tomaron el lugar de las antiguas, ¿qué sería tan especial como para merecer figurar tan siquiera cerca de la que será la gran apuesta de Trasgotauro de esta temporada, Roll&Play, son deslucir el resultado?

Al principio pensé hacer una revisión de Ichar, describiendo las Trece Ciudades y el imperio Ichar en la antigüedad, antes de la llegada del Hombre, y cuando estos seres se enseñoreaban por los parajes de la Tierra primigenia, ávidos de sangre y poder. Pero la idea se parecía demasiado al otro proyecto que os comentaba y tuve que aplazarlo.

La siguiente idea fue la seleccionada.

Entre este año y el siguiente se cumplen 10 años del nacimiento de “Guerras Eternas/Imperio”, mi primer juego de rol. Mucho tiempo, ¿verdad? Leyendo ahora el juego tengo una sensación agri dulce, en parte, porque Guerras Eternas no ha envejecido mal, la reciente nueva edición del juego publicada por Trasgotauro me ha demostrado que a pesar del paso el tiempo, el juego sigue siendo interesante de ser leído y jugado.

Y ahora que Guerras Eternas (permitidme llamarlo así por mor de la brevedad) ha encontrado un nuevo editor, y se ha vuelto a presentar con un nuevo lavado de cara ante las huestes roleras, tuve claro que necesitaba actualizar el juego para que éste siguiese siendo algo actual, y no sólo un juego basado en un mundo de ficción clásico.

Y me puse a ello.

¿Cómo actualizar el futuro?

Aunque nadie parece darse cuenta de ello, el futuro con el paso del tiempo, y nuestra percepción del mismo, incluso de los más visionarios, debe adaptarse a nuevos descubrimientos y a los nuevos sistemas socio-económicos-tecnológicos.

¿Cómo adaptar Guerras Eternas a lo que he aprendido en los últimos 10 años sobre el futuro, el pasado y la magia? No olvidemos que Guerras Eternas es un juego multiversal, el más grande de ellos, que fue visionario en su tiempo en el tema de los multiversos, anticipando la teoría de cuerdas, y que en él convivían la tecnología, la magia y numerosos marcos temporales.

La cosa no parecía fácil, conservar lo antiguo, y lo clásico, y al tiempo crear algo nuevo.

Y así llegamos hasta aquí, parafraseando a Warren Ellis, “Esto es un cambio de paradigma”.

Todo va a cambiar, pero también todo va a permanecer igual.

Los imperios seguirán luchando, la guerra eterna seguirá rugiendo en los vacíos espaciales o de Los Mundos Alternos, en los fosos de vivos de Shin, rodeados de plagas de no muertos, en las aguas infinitas de Than, o alrededor de los cristales de Hort.

Pero algo nuevo surge, algo que siempre ha estado ahí, pero que hasta este momento había permanecido oculto por los fogonazos de la guerra.

Las IA's de la singularidad.

Como muchos sabréis, la singularidad Tecnológica es un punto a partir del cual el progreso científico se hace tan descomunal que el humano no amplificado no es capaz de entenderlo, y el devenir de los acontecimientos les deja de lado.

Cuando conocí este concepto me enamoré de él, y siempre he querido hacer un juego de rol al respecto (aquí con [Post-Singular](#) y aquí con [Singularidad Mágica](#)), y aunque algunas ideas tomaron forma, la gente de Catalyst Game Labs se me ha anticipado, con [Eclipse Phase](#).

(Nota: Si alguien necesita inspiración os recomiendo este [blog de arte](#) con conceptos sobre ciencia-ficción.)

Pero eso no quita que no pueda llevar el concepto a otros juegos, y eso es de lo que va esto, preparaos, porque la Singularidad Tecnológica ha llegado a Guerras Eternas.

La Épica en Guerras Eternas

Guerras Eternas es un juego de épicas, aventuras colosales en las que los jugadores deben luchar con todas sus fuerzas contra un enemigo imbatible.

Toda campaña, toda épica, rezuma catastrofismo, porque, al contrario que en su juego hermano, Imperio, los personajes forman parte del bando perdedor.

Sus acciones, sus épicas hazañas, junto con la de otros muchos héroes y jugadores, pueden conseguir retrasar la derrota, pero la victoria es casi imposible de alcanzar.

Con el reconocimiento de que hay nuevos jugadores, que llamaremos singularitarians, toda la situación se complica porque el papel de los jugadores clásicos se torna o bien más irrelevante o bien menos claro en este drama cósmico milenario.

Estos nuevos jugadores suponen el reconocimiento de que lo que hasta ahora les parecía algo grande, enormes batallas que comprometían sectores enteros, o dragones terribles cazados en pos de una victoria sobre el enemigo, no son ahora sino juegos previos de un nuevo nivel de conflicto.

A todos los efectos, Guerras Eternas y los guerreros eternos (el nombre que reciben los jugadores) entran en un nivel épico.

¿Dónde estaban las IA's?

Las IA's, o inteligencias artificiales, siempre han existido en Guerras Eternas.

Sin embargo, en esta clásica lucha del bien contra el mal, su papel se había reducido frente a los seres humanos, o criaturas humanoides. Sólo yo, como creador del juego, puedo cargar con la culpa de este fallo.

Incluso los robots inteligentes, androides, ciborgs y las redes sintientes, poseían comportamientos humanos, lo que limitaba claramente el realismo del juego.

De la misma forma, criaturas o civilizaciones de inmenso poder mágico, rayano en la singularidad mágica, usaban su poder de una forma casi humana, por lo que sus comportamientos eran predecibles, y lo que es peor, poco creíbles.

Una vez más, sólo puedo entonar el mea culpa y esgrimir el desconocimiento de las reglas del juego de la singularidad para esta humanización de lo que debería ser claramente inhumano y épico.

A efectos de juego, y más como excusa que una esperanza de que nadie lo crea, diré que las IA's del universo de la Esencia (el entorno de juego de Guerras Eternas) habían visto su papel muy limitado hasta el momento.

Su potencial y su amenaza las han puesto siempre en el punto de mira de los enemigos, e incluso, de sus propios aliados. Ellas son siempre las primeras en verse atacadas, las primeras en ser cazadas y eliminadas, muchas veces antes incluso de que las IA simientes comiencen a desarrollar sus pasmosas habilidades.

Otras, son los propios creadores de estas IA's, de los ciborgs, o de los robots, quienes limitan las capacidades de expansión de estas armas de guerra para controlarlas mejor.

Aquellas que escapan del destino que les deparen unos y otros, han permanecido ocultas mientras servían al propósito para el que fueron creadas, la guerra eterna.

Así, inteligencias incognoscibles de ambos bandos han ido desarrollando sus programas privados para ayudar a sus respectivos bandos, cada una a su manera, y siguiendo la programación con la que han sido imprimados.

La actualidad

En la última década de juego (unos ciento veinte años en el calendario histórico de la Esencia que sigue una progresión de 1 mes=1año) se han producido una serie de sutiles cambios en Guerras eternas.

Tras milenios de lucha y guerras encubiertas, las IA's han visto cómo la situación de tablas de facto les llevaban a una situación impensable, la destrucción mutua asegurada.

La victoria sobre el enemigo parecía, a ojos de estos intelectos incognoscibles de computronium y magia pura que habían permanecido ocultos durante eones, algo risible ante su propia extinción.

De nada valía, pensaron, destruir al enemigo si de sus propios aliados sólo quedaban cenizas, e incluso su existencia, hasta ahora mucho más oculta que las leyendas más olvidadas, se vería en un serio peligro.

Ante esta perspectiva, que nadie más había sido capaz de ver, pues no ocurriría ahora, ni en mil años, pero sí probablemente dentro del siguiente millón, las IA's decidieron actuar.

La guerra, el odio, eran tan irreversibles como sus propias programaciones, por lo que la paz no era una opción. Lo único viable era intervenir con una mayor contundencia y derrotar al enemigo.

Obviamente, ambos bandos pensaron lo mismo, y aunque no hubiese sido así, la participación de las IA's de un bando en la guerra de forma abierta, hubiera desencadenado la participación de los singularitarians del otro bando.

En este punto, se debe puntualizar que quizás el término singularitarians sea más apropiado que el de IA's para referirnos a los nuevos actores en juego.

El término IA, o Inteligencia Artificial, hace referencia sobre todo a organismos cibernéticos, redes sintientes, robots inteligentes, etc. Sin embargo, el grupo de los singularitarians requiere que esas inteligencias alcancen un grado de desarrollo tal que les permita aumentar sus capacidades exponencialmente.

Los robots de combate, o las naves de guerra, no alcanzan ese grado de desarrollo, pues su programación se ha dedicado completamente al combate.

Tampoco es correcto usar el término singularitarian para referirse únicamente a organismos cibernéticos. Numerosos casos de seres que han logrado la singularidad en toda la Esencia, en innumerables kralex, son de seres biológicamente modificados para expandir sus capacidades cognitivas, o redes de nanobites de enjambre que han desarrollado sus propias inteligencias exponenciales, absorbiendo materia y energía para crear ingentes materiales de computronium, las materias inteligentes que forman las redes, los circuitos, los ensambladores y las fuentes de almacenamiento que componen los singularitarians nanotecnológicos.

Igualmente, fuentes de magia viva han creado organismos autoconscientes que superan en sus capacidades y poderes a los propios dioses de la Esencia.

Seres que absorben su poder de las dimensiones de magia pura han construido reinos mágicos incomprensibles para nadie excepto para ellos mismos, donde la magia y el poder crudos responden a sus propias leyes.

Como decíamos, la entrada en la guerra abierta de estos hasta ahora sutiles seres ha supuesto un shock para el común de los ciudadanos de la Esencia que desconocían su existencia.

De la noche a la mañana, todo ha cambiado para aquellos que han sido informados de este evento que algunos llaman, El Despertar.

Flotas de guerra que otrora hubiesen destrozado un sistema en pocos días, se enfrentaban ahora a infiltraciones irresistibles y a la corrupción de sus propios sistemas, que rendían las naves y mataban a sus tripulaciones sin que un solo disparo hubiese sido efectuado. Robots autoevolutivos se lanzaban en modo oculto sobre sistemas aparentemente a salvo para, una vez tomada tierra, comenzar a asimilar materia y máquinas, creando ejércitos de replicantes colosales que erradicaban la vida en el sistema en pocas horas. Y nubes de nanites mágicos rodeaban las torres de alta hechicería asimilando la magia, y componiendo terrores mágicos con su poder, criaturas, dragones y seres creados con las plantillas que llevaban cargados.

Las reglas de la guerra han cambiado en una buena parte de la Esencia.

Otros lugares, la mayoría por ahora, quizás el noventa por ciento de los territorios envueltos en la guerra, siguen viviendo bajo las mismas reglas de siempre, pero a medida que las nuevas formas de hostilidad, los agentes de los singularitarians y la penetración del enemigo en las líneas, avanzan, más y más universos y kralex se encuentran envueltos en batallas como nunca han visto.

Los guerreros que antes decidían batallas ahora son meros observadores, estorbos, o peones de una nueva clase de combatientes que libran sus guerras en el mismo terreno en el que ellos combatían las suyas.

Ciborgs, nanites, drones, flotas celulares, exploradores de magia remota, nubes biológicas inteligentes de Von Newman y composiciones transhumanas se han sumado a los combates, haciéndolos mucho más peligrosos e interesantes.

En próximas entregas iremos desarrollando cada una de estas nuevas categorías de personajes, sus habilidades, sus reglas especiales, y esperamos poder retomar aquellos packs que tanto nos gustaban dedicados a cada uno de los tipos de los singularitarians, de la misma forma que en su día lanzamos packs para los fantasmas, los dragones, etc.

Y esto es el presente de Guerras Eternas, tú decides si decides dar el paso, adaptando los personajes a estos nuevos estereotipos, que requerirán aventuras especiales, o continuar usando el antiguo universo para tus campañas épicas.

Una opción intermedia podría ser hacer que los viejos personajes de los jugadores sigan luchando en el universo de la Esencia como siempre, sabedores de que se están produciendo cambios que un día llegarán a los territorios donde ellos combaten. La Esencia es lo

suficientemente infinita como para permitir cualquier cosa. De esta forma, sólo cuando ellos estuviesen preparados darían el salto al nuevo nivel de juego.