

Libro Blanco de En lo múltiple, como uno

lokapal.eth

October 2025

Abstract

En lo múltiple, como uno es una fantasía política serializada que explora la gobernanza y la autoridad distribuida a través de la mitología cyberpunk. Este libro blanco describe la estructura narrativa del proyecto, sus fundamentos filosóficos y el uso de infraestructura blockchain para la procedencia de la historia y el seguimiento del sentimiento comunitario. El proyecto está dirigido a lectores de fantasía política interesados en dinámicas de poder, temas de gobernanza e intriga basada en personajes, con profundidad técnica opcional para aquellos curiosos sobre la implementación de narrativa onchain.

Contents

Parte 1: Resumen del proyecto	2
1.1 En lo múltiple, como uno. Un serial web	2
1.2 Objetivos	3
1.3 Estructura de capítulos	4
1.4 Formato de la historia	7
1.5 Estrategia de contenido pre-lanzamiento	10
1.6 Hoja de ruta	12
Parte 2: Biblia de la historia	13
2.1 Resumen del lore	13
2.2 Perfiles de personajes	17
2.3 Localizaciones	23
Parte 3: Marco de web3	30
3.1 Contratos inteligentes	31
3.2 Wallets y cuentas	32
3.3 Plataformas de gobernanza	32
3.4 Plataformas comunitarias	33
Apéndice	34
A. Referencias	34
B. Licencia y atribución	34

Parte 1: Resumen del proyecto

1.1 En lo múltiple, como uno. Un serial web

¿Qué es En lo múltiple, como uno?

En lo múltiple, como uno es una fantasía política serializada que explora la gobernanza, el poder y el mito a través de la perspectiva de deidades ciberpunk obligadas a coordinarse. La historia examina qué sucede cuando seres con filosofías fundamentalmente diferentes deben compartir autoridad — y cómo el sentimiento comunitario se convierte en parte del canon viviente. El proyecto incorpora tecnología blockchain como una capa de gobernanza, registrando el sentimiento comunitario y las decisiones de los personajes.

¿Por qué combinar narrativa con blockchain?

Porque la descentralización es tanto un tema narrativo como una propiedad técnica. *En lo múltiple, como uno* explora la autoridad distribuida a través del conflicto entre personajes y la intriga política — examinando cómo se coordinan los sistemas cuando el poder está disperso en lugar de concentrado. La infraestructura blockchain hace que estos elementos narrativos sean verificables y permanentes, creando un registro inmutable de decisiones de la historia y sentimiento comunitario sin requerir que los lectores interactúen directamente con componentes web3.

Este enfoque demuestra cómo blockchain puede servir propósitos creativos más allá de las finanzas — utilizando infraestructura descentralizada para proveniencia y permanencia en lugar de especulación o tokenomics.

Audiencia objetivo

En lo múltiple, como uno está escrita para lectores que aman la fantasía política y la intriga — historias sobre luchas de poder, dilemas de gobernanza y conflictos filosóficos entre personajes convincentes. Si disfrutas obras que exploran cómo se distribuye la autoridad y cómo se coordinan los sistemas (o fracasan al hacerlo), esta

historia examina esos temas a través de la política divina y la toma de decisiones cósmica.

No se requiere conocimiento de blockchain. La historia funciona como entretenimiento narrativo puro, con la infraestructura técnica sirviendo como elemento opcional para lectores curiosos.

¿Por qué ahora?

El discurso contemporáneo — tanto en Web3 como en la sociedad en general — lidia con preguntas sobre gobernanza, coordinación y autoridad distribuida. ¿Cómo funcionan los sistemas cuando ninguna entidad individual tiene poder de veto? ¿Pueden colaborar efectivamente seres con visiones del mundo en competencia? ¿Qué sucede cuando las jerarquías tradicionales dan paso a la coordinación multipolar?

En lo múltiple, como uno explora estas preguntas a través de ficción accesible en lugar de análisis técnico, haciendo tangibles conceptos abstractos de gobernanza a través de drama impulsado por personajes. Demuestra que las herramientas blockchain pueden servir fines filosóficos y creativos mientras se construye una narrativa que resuena independientemente de la implementación técnica.

1.2 Objetivos

Narrativos: Fantasía política como marco de gobernanza

- **Explorar la autoridad distribuida a través del conflicto entre personajes.** Presentar dilemas de gobernanza y desafíos de coordinación a través de seres divinos obligados a compartir poder a pesar del desacuerdo filosófico.
 - **Hacer tangibles los conceptos abstractos.** Usar la intriga política y las relaciones entre personajes para examinar cómo funcionan los sistemas descentralizados cuando los participantes tienen intereses en competencia.
 - **Construir una entrada accesible a temas complejos.** Presentar filosofía de gobernanza a través de narrativa convincente en lugar de análisis académico.
-

Técnicos: Blockchain como infraestructura narrativa

- **Mostrar aplicaciones creativas de blockchain.** Mostrar cómo la infraestructura descentralizada puede servir propósitos narrativos — registros permanentes, canon verificable, toma de decisiones transparente — sin requerir la participación del lector en mecánicas cripto.
 - **Adoptar una construcción de mundos verificable.** Usar registros en cadena para hacer que los elementos de la historia y el sentimiento comunitario sean permanentemente canónicos y auditables.
 - **Explorar la infraestructura como medio narrativo.** Tratar blockchain no solo como mecanismo de gobernanza sino como la implementación técnica de sistemas ficticios (El Plexo) que conectan el mundo de la historia con la realidad del lector.
-

Comunitarios: Percepción como datos de construcción del mundo

- **Incorporar feedback comunitario en el canon.** Rastrear la perspectiva de los lectores sobre personajes y facciones, haciendo del apoyo popular un elemento medible del universo ficticio.
 - **Permitir compromiso progresivo.** Permitir a los lectores elegir su nivel de participación — desde el consumo pasivo y la discusión comunitaria activa hasta la exploración opcional de la implementación técnica.
 - **Construir un proceso creativo transparente.** Registrar decisiones de la historia e influencia comunitaria en cadena, creando un historial auditable de cómo la perspectiva de los lectores dio forma a la construcción del mundo sin afirmar que los lectores gobiernan los resultados de la trama.
-

1.3 Estructura de capítulos

Estructura de capítulos para ficción serializada

Las narrativas serializadas requieren unidades estructurales que puedan mantener el impulso dramático a pesar de los retrasos temporales entre entregas. Cuando se incorporan elementos de gobernanza — ya sea como tema narrativo o implementación técnica — este desafío se intensifica.

- ¿Cómo maneja la historia los períodos en los que ocurre la toma de decisiones?

- ¿Cómo mantener la coherencia narrativa en un flujo controlado por tiempo?
- ¿Qué conexión tiene cada proceso de gobernanza con la historia más amplia?

Los formatos de medios tradicionales como las series de TV utilizan el “episodio” autocontenido como su unidad narrativa. La ficción serializada necesita marcos que acomoden tanto la narración continua como puntos de pausa naturales para la reflexión, discusión y — potencialmente — aportación comunitaria.

Los capítulos de *En lo múltiple, como uno* contienen una narrativa central, un ciclo de propuestas de gobernanza e historias secundarias complementarias. Cada capítulo forma un arco narrativo autocontenido que se construye sobre capítulos anteriores y prepara el siguiente. Esta narrativa serializada presenta apuestas claras, un punto de decisión y un ritmo moldeado por los ritmos naturales de la gobernanza DAO en lugar de luchar contra ellos.

Taxonomía de capítulos serializados

Esta taxonomía se proporciona como referencia para la comunidad más amplia de ficción serializada. Otros proyectos pueden adoptar cualquiera de estas estructuras en su forma original o crear modificaciones adicionales para adaptarse a sus necesidades específicas de narración y gobernanza.

A. Estructura de tres actos El marco narrativo clásico que consiste en Configuración (Acto 1), Confrontación (Acto 2) y Resolución (Acto 3). Esta estructura tradicional forma la base para la mayoría de la narrativa dramática en todos los formatos y medios. Cada acto sirve un propósito distinto en el avance de la historia mientras mantiene tensión dramática y ritmo claros.

B. Estructura de tres actos con interludios

Verás, nunca hablo de Agatha, porque incluso al pensar en su nombre, no puedo controlar mis emociones. Bueno, supongo que no hay manera de evitarlo. Verás, ella nos salvó.

— Zero, *El Hotel Grand Budapest*

Una ampliación del formato clásico que introduce segmentos narrativos autónomos o semi-autónomos entre actos. Estos interludios operan independientemente de la cronología de la historia principal y pueden explorar trasfondos de personajes, elementos de construcción de mundo, líneas argumentales paralelas, o eventos futuros/pasados.

Los interludios sirven como satélites narrativos que enriquecen la historia central sin interrumpir su flujo dramático.

Estructura:

- Acto 1: Configuración
- Interludio narrativo A: Expansión de lore / Desarrollo de personajes
- Acto 2: Confrontación
- Interludio narrativo B: Expansión de lore / Desarrollo de personajes
- Acto 3: Resolución

C. Estructura de tres actos con gobernanza

Tengo una propuesta para hacerles. Quiero convocar a una votación. Quiero que once hombres voten en secreto. Me abstendré. Si aún hay once votos de culpabilidad, no me quedará solo. Daremos un veredicto de culpabilidad ahora mismo.

— Jurado #8, *12 Hombres en Pugna*

Un formato nativo de la web3 que integra mecanismos de gobernanza descentralizada en el marco tradicional de tres actos. A diferencia de la simple participación de audiencia o encuestas, la gobernanza involucra procesos estructurados de toma de decisiones que conllevan consecuencias reales para la progresión narrativa. Los descansos de gobernanza crean puntos de pausa naturales donde el consenso colectivo da forma a los resultados de la historia a través de mecanismos formales o informales de votación.

Estructura:

- Acto 1: Configuración
- Pausa de gobernanza A: Proceso de toma de decisiones
- Acto 2: Confrontación
- Pausa de gobernanza B: Proceso de toma de decisiones
- Acto 3: Resolución

D. Estructura de tres actos con parley

¡Eso es! ¡Parley!

¿Parley? ¡Que se vaya al infierno el cabeza de chorlito que inventó el Parley!

Esos serían los franceses.

— *Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra*

El formato integral que combina tanto interludios narrativos como mecanismos de gobernanza. Esta estructura maximiza tanto la profundidad narrativa como la vinculación de la comunidad al permitir ampliar la historia durante los períodos de gobernanza. *En lo múltiple, como uno* emplea la estructura de tres actos con parley.

Estructura:

- Acto 1: Configuración
 - Parley A: Pausa de gobernanza + Interludio narrativo
 - Acto 2: Confrontación
 - Parley B: Pausa de gobernanza + Interludio narrativo
 - Acto 3: Resolución
-

Aplicaciones futuras

Esta taxonomía fue desarrollada específicamente para acomodar mecanismos de gobernanza blockchain en ficción serializada, donde los períodos de votación comunitaria crean pausas narrativas naturales. Sin embargo, los principios estructurales se aplican a cualquier formato serializado que incorpore el feedback de lectores, discusión comunitaria o elementos participativos.

Los proyectos que implementen gobernanza directa de lectores a través de votación fuera de cadena o en cadena — lo que podría denominarse “seriales web3” — pueden adoptar estos marcos como puntos de partida para integrar la toma de decisiones descentralizada con la progresión narrativa. La estructura Parley en particular fue diseñada para transformar los períodos de gobernanza de obstáculos narrativos en oportunidades para la expansión de la construcción de lore y el compromiso comunitario.

Alentamos a otros creadores a adaptar, modificar o citar estas estructuras a medida que el campo de la ficción serializada participativa continúa desarrollándose.

1.4 Formato de la historia

Arcos narrativos

Los capítulos de *En lo múltiple, como uno* se agrupan en libros. Cada libro cuenta su propio arco mientras contribuye a meta-arcos que abarcan múltiples libros. Los personajes también tendrán sus propios arcos paralelos, evolucionando a través de libros y capítulos.

Jerarquía narrativa:

- En lo múltiple, como uno
- Libro
- Capítulo
- Acto
- Parley

Estructura del libro: Cada libro consiste en 8-12 capítulos, permitiendo arcos narrativos completos mientras mantiene ciclos de gobernanza manejables. Los libros concluyen con decisiones cósmicas importantes que remodelan las dinámicas del consejo de guardianes y establecen conflictos para libros futuros.

Tipos de arcos:

- **Arcos centrales:** Historias autocontenidas que se resuelven dentro de un solo libro, como la integración de nuevos guardianes o reformas políticas importantes
- **Arcos de personajes:** Experiencias personales de guardianes individuales, desarrollando sus perspectivas y relaciones a lo largo del tiempo
- **Arcos políticos:** Luchas de poder y formaciones de alianzas que evolucionan a través de capítulos y libros
- **Meta-arcos:** Narrativas generales que abarcan múltiples libros, explorando preguntas fundamentales sobre filosofía y gobernanza

Sigilos de lealtad

Los sigilos de lealtad son la representación simbólica de las alianzas dentro del universo de *En lo múltiple, como uno* y su marco de gobernanza. Existen en dos formas distintas, que reflejan los diferentes roles de ciudadanos y guardianes.

- **Sigilos de lealtad BHAKTI:** Representan la alianza de los ciudadanos con su guardián elegido. Se implementan como **tokens fungibles ERC-20**, lo que permite a los ciudadanos transferir o reasignar su lealtad con el tiempo.
- **Sigilos de lealtad RAKSHA:** Representan la alianza de los guardianes con el Trimurti. Se implementan como **tokens ERC-721 soulbound**, lo que los hace intransferibles y únicos para cada guardián.

Esta estructura dual asegura que la lealtad sea al mismo tiempo medible y diferenciada: los ciudadanos expresan una forma flexible y colectiva de alianza, mientras que los guardianes sostienen un vínculo inmutable y personal. En conjunto, los sigilos de

lealtad crean un sistema unificado que enlaza narrativa, simbolismo e implementación en blockchain.

Participación comunitaria

En lo múltiple, como uno ofrece un sistema escalonado para el compromiso comunitario, permitiendo a los lectores elegir su nivel de participación — desde seguir la historia como observador hasta influir activamente en su dirección.

Lectura pasiva: El nivel más accesible de compromiso es simplemente leer la historia mientras se desarrolla, siguiendo arcos de personajes y resultados de propuestas sin participación directa. Esto asegura que la narrativa permanezca atractiva para una audiencia amplia, independientemente de su familiaridad con la web3.

Discusión colectiva: Los lectores pueden unirse a la comunidad de *En lo múltiple, como uno* en plataformas sociales para discutir la historia, debatir motivaciones de personajes y especular sobre puntos futuros de la trama. El compromiso de los lectores en estas conversaciones informará directamente nuestras decisiones narrativas y lineamientos de construcción de mundo.

Participación en encuestas: Antes de que se hagan propuestas on-chain importantes, usaremos encuestas informales en plataformas como X y Discord para medir la perspectiva de la comunidad. Los resultados de estas encuestas darán forma a la dirección de la narrativa, proporcionando un camino claro para que los lectores influyan en la historia sin necesidad de poseer tokens.

Distribución de tokens y lista blanca de Snapshot: A medida que la comunidad crezca, desarrollaremos un mecanismo de distribución de tokens **BHAKTI**. Esto les otorgará a los holders poder de señalización para votación off-chain en Snapshot. Adicionalmente, pondremos en lista blanca un número selecto de direcciones para dar acceso directo de votación a participantes dedicados.

Futuras colecciones de NFT: Estos NFT — como coleccionables de personajes o momentos cruciales de la historia — no solo servirán como artefactos culturales sino también funcionarán como llaves de participación. Al poseerlos, los miembros de la comunidad obtienen influencia de gobernanza, creando un puente entre propiedad narrativa y poder de voto.

Este sistema escalonado crea una dinámica poderosa donde la voluntad de la comunidad, expresada a través de señalización off-chain y sentimiento social, puede alinearse o

divergir de las decisiones formales on-chain hechas por los guardianes.

1.5 Estrategia de contenido pre-lanzamiento

Desde el Plexo

Desde el Plexo funciona como la iniciativa principal del desarrollo de la audiencia para *En lo múltiple, como uno*, diseñada para construir vinculación con lectores antes del lanzamiento de la narrativa principal. Esta serie de micro-historias opera tanto como vehículo de marketing como componente esencial del universo más amplio de *En lo múltiple, como uno*, explorando espacios narrativos que complementan en lugar de competir con la línea argumental principal centrada en los Guardianes.

Formato y estructura

La serie emplea un formato estandarizado de micro-historia, con cada entrega designada como una **Esquirla** y limitada a 3-6 párrafos. Esta estructura optimiza el contenido para los patrones contemporáneos de consumo digital mientras mantiene la coherencia narrativa y calidad literaria. Las Esquirlas individuales se enfocan principalmente en las experiencias de los ciudadanos de Lanka Prime a través de los diez distritos temáticos de vicios de la ciudad, proporcionando perspectivas a nivel del suelo sobre la vida bajo la gobernanza cósmica.

Marco narrativo

La serie utiliza El Plexo — la red interdimensional que conecta los reinos mortales y divinos — como contenedor temático y justificación narrativa. Este marco posiciona las micro-historias como interceptación de transmisiones capturadas durante el flujo de datos entre reinos, permitiendo perspectivas narrativas diversas mientras mantiene consistencia interna con los parámetros establecidos de la narrativa. Estas esquirlas son curadas por una entidad llamada *El Archivista*.

Integración de la Capa de Datos (Implementación de The Graph)

Toda la serie *Desde el Plexo* está sustentada por una capa de datos Web3 integrada a través de **The Graph**. Cada esquirla corresponde a una transacción única que emite un evento con **Registros Meta-Narrativos** (o Logs Meta-Narrativos) esenciales.

Estos registros proporcionan datos contextuales críticos, como la *Fuente del Eco* (el distrito de Lanka Prime desde donde se originó la transmisión), las dos marcas de tiempo (*Tiempo Terrestre* y *Tiempo de Lanka*) de su captura, y el *Registro del Archivista* — observaciones del Archivista del Plexo que refuerzan la narrativa.

Se despliega un **Subgrafo** para indexar estos registros de eventos, transformando los datos de transacciones sin procesar en **entidades GraphQL** fácilmente consultables. Esta implementación logra dos objetivos clave:

1. **Autenticidad:** Ancla los micro-relatos a la blockchain, proporcionando un registro inmutable y verificable de su existencia y parámetros contextuales clave.
2. **Visualización Mejorada:** Las aplicaciones *front-end* del proyecto consultan este Subgrafo para obtener los *registros meta-narrativos* correspondientes, que luego se muestran dinámicamente junto al texto de la esquirla. Esto crea una experiencia de lectura enriquecida y contextual que fusiona la narrativa con su historial en la cadena de bloques.

Estrategia de distribución

Las esquirlas individuales se publicarán en el sitio web principal de Lokapal, Substack y plataformas de redes sociales como X y Base. Cuando se publiquen suficientes esquirlas, se organizarán en volúmenes de contenedores y se publicarán en plataformas como Medium y Paragraph.

Este modelo de distribución tiene múltiples objetivos estratégicos: el desarrollo de la audiencia en las comunidades de literatura Web3 y tradicional, la optimización del formato de contenido para patrones de consumo específicos de cada plataforma y el establecimiento de una cadencia de publicación consistente antes de la serialización narrativa principal.

Objetivos estratégicos

La serie funciona como una prueba de concepto para la capacidad del proyecto de sostener publicaciones narrativas continuas mientras simultáneamente construye la base de lectores necesaria para la implementación exitosa del lanzamiento del serial web. Al enfocarse en perspectivas mortales dentro del marco cosmológico establecido, *Desde el Plexo* crea puntos de entrada accesibles para nuevos lectores mientras proporciona a los seguidores existentes oportunidades adicionales de exploración del universo.

1.6 Hoja de ruta

Objetivos

La hoja de ruta para *En lo múltiple, como uno* sigue una progresión deliberada de tres fases — desde establecer fundamentos, a involucrar audiencias, hasta permitir gradualmente una gobernanza compartida. Cada fase se construye sobre la anterior, asegurando estabilidad, integridad narrativa y sostenibilidad a largo plazo.

Fase 1: fundamentos (*Completada*)

Esta fase inicial se enfocó en experimentación e infraestructura.

Los logros clave incluyen:

- Explorar diferentes formatos narrativos para identificar aquellos mejor adaptados al tono y objetivos del proyecto.
 - Desarrollar arquetipos de personajes capaces de soportar un desarrollo narrativo prolongado.
 - Diseñar un marco web3 que sirva tanto a las mecánicas de gobernanza como a los requisitos del lore.
 - Planificar una estructura sostenible que comience bajo dirección centralizada y pueda luego transicionar a una gobernanza comunitaria.
-

Fase 2: compromiso y publicación (*Actual*)

Con la visión central y el trabajo técnico fundamental en su lugar, el enfoque se ha desplazado a visibilidad, construcción de audiencia y producción de contenido.

Prioridades activas:

- Lanzar un sitio web que conecte a los lectores con todos los componentes de *En lo*

múltiple, como uno.

- Desarrollar *Desde el Plexo* como principal estrategia de contenido pre-lanzamiento.
 - Promover el proyecto tanto en espacios culturales nativos de la web3 como mainstream.
 - Construir una presencia social activa para fomentar conversación y anticipación.
 - Integrar *En lo múltiple, como uno* al ecosistema de **Lokapal** para propósitos educativos, de investigación y debate público.
 - Desplegar la infraestructura web3 de *En lo múltiple, como uno*.
 - Establecer canales de financiación sostenibles para apoyar operaciones continuas.
-

Fase 3: crecimiento y expansión (*Planificada*)

Esta fase guiará a *En lo múltiple, como uno* hacia un futuro potencialmente impulsado por la comunidad, mientras protege la integridad de su historia y diseño de gobernanza.

Acciones planificadas:

- Permitir la participación directa en la gobernanza en etapas controladas, a lectores con conocimiento de blockchain.
- Abrir oportunidades para contribuciones de lore a través de concursos, escritura invitada y asociaciones.
- Mantener la alineación entre decisiones de gobernanza, coherencia narrativa y el universo de *En lo múltiple, como uno*.

La sostenibilidad a largo plazo vendrá de un modelo híbrido de mecenazgo cultural (Patreon, NFTs y coleccionables), apoyo comunitario (becas, membresías y asociaciones), e integración en iniciativas web3 más amplias — asegurando que *En lo múltiple, como uno* pueda crecer sin sacrificar coherencia narrativa o integridad de gobernanza.

Parte 2: Biblia de la historia

2.1 Resumen del lore

Premisa: *Cuatro deidades cyberpunk chocan por visiones del mundo competitivas cuando nuevos miembros se unen a su consejo de gobierno, convirtiendo sus diferencias filosóficas en una lucha de poder de alto riesgo por el control cósmico.*

Fundamento mitológico

Los Lokapalas (sánscrito: “Protectores del Mundo”) son ocho deidades guardianas en la cosmología hindú que protegen las direcciones cardinales e intermedias del universo. Tradicionalmente, estos seres divinos - Indra (Este), Yama (Sur), Varuna (Oeste), Kubera (Norte), Agni (Sureste), Nirrti (Suroeste), Vayu (Noroeste) e Ishana (Noreste) - mantienen el orden cósmico gobernando sus respectivos dominios y protegiendo el mundo del caos y fuerzas malévolas. Cada Lokapala posee poderes únicos relacionados con su dominio direccional y responsabilidades cósmicas, sirviendo tanto como protectores como administradores de la ley divina. En la mitología clásica, responden a principios cósmicos superiores y trabajan juntos para mantener el equilibrio entre orden y caos en todos los reinos de la existencia.

Modificaciones al lore

Ambientación cyberpunk: La cosmología hindú tradicional se reimagina dentro de un mundo cyberpunk futurista donde megaciudades de neón coexisten con áreas rurales aumentadas tecnológicamente, y la autoridad divina opera a través de sistemas de gobernanza avanzados en lugar de rituales antiguos.

Orígenes humanos: Cada guardián fue originalmente humano, habiendo logrado maestría en sus respectivos dominios terrenales antes de ascender al estatus divino. Sus experiencias mortales informan sus enfoques filosóficos sobre la gobernanza cósmica, creando motivaciones de personajes relacionables enraizadas en el entendimiento humano del poder, justicia, prosperidad y responsabilidad.

Expansión progresiva: La historia comienza con solo cuatro guardianes cardinales (Indra, Yama, Varuna, Kubera) que han mantenido el equilibrio cósmico por eones. La decisión del Trimurti de expandir el consejo para incluir a los cuatro guardianes de direcciones intermedias crea el conflicto central que impulsa la trama, ya que las estructuras de poder establecidas deben adaptarse a la toma de decisiones democrática y la autoridad compartida.

Tópicos y tono de la historia

Drama político, impulsado por dilemas filosóficos: En su núcleo, *En lo múltiple, como uno* explora cómo diferentes visiones del mundo chocan cuando se ven forzadas a

una gobernanza colaborativa. Cada guardián representa no solo un dominio cósmico, sino una filosofía distinta sobre cómo debería ejercerse el poder, administrarse la justicia y organizarse la sociedad. La historia examina si seres con enfoques sobre el liderazgo fundamentalmente diferentes pueden encontrar terreno común cuando sus decisiones a escala cósmica afectan miles de millones de vidas.

Estos dilemas se vuelven aún más complejos cuando se filtran a través de procesos de toma de decisiones descentralizadas que requieren construcción de consenso y maniobras políticas. El tono equilibra el peso de la responsabilidad cósmica con desafíos de cualidad humana como el ego, la ambición y la convicción ideológica. Los personajes deben navegar no solo amenazas externas al orden cósmico, sino conflictos internos sobre la naturaleza misma de la autoridad. La historia pregunta si la democracia puede funcionar a nivel divino, y qué sucede cuando incluso los dioses deben aprender a negociar.

Ambientación

Estructura del mundo: El mundo cyberpunk mezcla tecnología avanzada con elementos místicos, creando una realidad donde computadoras cuánticas procesan algoritmos de oración y sistemas de IA se interfazan con protocolos mágicos antiguos. Megaciudades imponentes se extienden hacia el cielo con anuncios holográficos flotando entre edificios, mientras sus niveles subterráneos albergan tanto laboratorios de vanguardia como templos ocultos. Las redes de transporte incluyen tanto sistemas hyperloop como círculos de teletransportación, reflejando la integración perfecta entre tecnología y magia.

Desarrollo rural: Incluso las áreas agrícolas muestran tecnología avanzada, con sistemas de cultivo automatizados, ambientes de crecimiento con clima controlado y rendimientos de cultivos mejorados místicamente. Las comunidades rurales mantienen su conexión con la tierra mientras se benefician de la mejora tecnológica, creando un mundo donde la tradición y la innovación coexisten en lugar de competir.

Dominios de los guardianes: Cada guardián supervisa su dirección cardinal o intermedia correspondiente, con su dominio reflejando tanto sus responsabilidades cósmicas como su estética personal. Estas áreas sirven tanto como centros administrativos como expresiones culturales de la filosofía de su guardián, desde las fortalezas militaristas orientales de Indra hasta los prósperos centros comerciales del norte de Kubera.

Sede divina: El lugar de reunión central existe en un espacio neutral accesible desde todas las direcciones, albergando tanto las cámaras del Trimurti como las áreas de consulta de los Oráculos. Esta sede sirve como el escenario principal para debates del consejo y procesos democráticos, presentando espacios ceremoniales antiguos, tecnología de gobernanza moderna, sistemas de votación y redes de comunicación.

Autonomía humana: Los gobiernos mortales operan independientemente en sus asuntos diarios, con intervención divina reservada para amenazas de nivel cósmico o crisis que excedan la capacidad humana. Esto crea una relación compleja entre supervisión divina y autodeterminación mortal, donde los guardianes deben equilibrar sus responsabilidades protectoras con respeto por la agencia humana.

Alineación religiosa: Los ciudadanos pueden respaldar a cualquier figura divina, pero cruzar límites cardinales por lealtad religiosa crea tabúes sociales y tensiones políticas. Este sistema fomenta la cohesión regional mientras crea potencial para conflicto cuando los patrones de afiliación no se alinean con los límites geográficos.

Integración de magia y tecnología: El mundo opera en coexistencia regulada entre sistemas mágicos y tecnológicos, con requisitos de licencia que previenen combinaciones peligrosas de magia oscura y tecnología experimental. Las formas legales de ambos proporcionan a los ciudadanos capacidades mejoradas mientras mantienen el orden social a través de supervisión y regulación.

Tiempo de Lanka

La cronología oficial de *En lo múltiple, como uno* es una síntesis entre la antigua filosofía india y la moderna ciber-gobernanza, conocida como Tiempo de Lanka. Este marco utiliza unidades temporales centrales del **sánscrito**, transcritas a letras latinas, con sus valores expresados exclusivamente en formato **Hexadecimal**, lo que refleja la mezcla de herencia cultural y la infraestructura digital de la ciudad.

El sistema se define por tres unidades primarias:

- **Varsam** (Año): La unidad base para la era cronológica.
- **Dinam** (Día): La unidad para el día solar de 24 horas.
- **Kala** (Unidad de Tiempo): La unidad de forma corta para medir el tiempo dentro de un Dinam. Una Kala equivale a 48 segundos, lo que resulta en exactamente 708 Kalas por Dinam.

La hora se presenta como una lectura digital estandarizada: Varsam YYY, Dinam

DDD, Kala MMM (por ejemplo: Varsam 7E9, Dinam 10F, Kala 38A). Este sistema dual enraíza el futuro neón de *En lo múltiple, como uno* en la naturaleza eterna y cíclica del tiempo.

2.2 Perfiles de personajes

Personajes principales: los guardianes antiguos

Los cuatro protectores cósmicos originales que han mantenido el equilibrio en las direcciones cardinales por eones antes de la expansión del consejo. Indra (Este), Yama (Sur), Varuna (Oeste) y Kubera (Norte) cada uno aporta filosofías distintas forjadas de sus experiencias humanas en liderazgo militar, servicio judicial, negociación diplomática y éxito empresarial. Al ser la estructura de poder establecida, luchan con adaptar su autoridad tradicional a la gobernanza democrática mientras navegan las complejidades políticas introducidas por los nuevos miembros del consejo. Sus divergentes visiones del mundo e instintos territoriales crean tensiones naturales que impulsan gran parte de la intriga política de la historia.

Guardián del Este — Indra

Trasfondo humano — Militar: Ascendió por las filas de las Fuerzas Armadas de su nación a través de una combinación de perfección táctica y liderazgo natural, ganándose el respeto de soldados y superiores por igual. Estuvo a una promoción de convertirse en Jefe del Estado Mayor del Ejército antes de su ascensión, dejando en él tanto la experiencia del alto mando como la frustración de nunca haber alcanzado completamente la posición última de autoridad militar.

Dominio: Rey de los dioses, trueno, rayo, guerra, tormentas

Arquetipo: Ambición, soberanía. Quiere liderar a todos los demás, busca consolidación

Temas característicos: Asuntos militares/de seguridad, disputas de liderazgo, decisiones relacionadas con tormentas/clima

Guardián del Sur — Yama

Trasfondo humano — Judicial: Dedicó su carrera a entender la justicia desde todos los ángulos - comenzó como un apasionado abogado defensor, se trasladó a fiscal para ver el otro lado de la verdad, y finalmente aceptó el nombramiento como juez para equilibrar ambas perspectivas. Conocido por fallos justos pero inflexibles que consideraban tanto la letra como el espíritu de la ley.

Dominio: Muerte, justicia, ley cósmica, próxima vida

Arquetipo: Juicio, finalidad. Quiere claridad, cierre, balance

Temas característicos: Sistema de justicia, aplicación de reglas, mecanismos de castigo, resolución de disputas

Guardián del Oeste — Varuna

Trasfondo humano — Diplomacia: Comenzó como académica en relaciones internacionales antes de ser reclutada al servicio diplomático, donde su comprensión académica de los sistemas globales resultó invaluable. Ascendió a embajadora y negociadora principal, especializándose en acuerdos multilaterales complejos y tratados internacionales vinculantes durante las Guerras del Agua.

Dominio: Agua, océano, orden cósmico, juramentos, contratos

Arquetipo: Ley, límites. Quiere estructuras para mantener las cosas unidas

Temas característicos: Gestión de contratos, mantenimiento de juramentos, flujo de liquidez/tesorería, orden cósmico

Guardián del Norte — Kubera

Trasfondo humano — Negocios: Construyó su imperio desde una pequeña empresa familiar, aprendiendo cada aspecto del comercio desde la gestión de inventarios hasta el comercio internacional. Su éxito no vino de la ambición despiadada sino de entender cómo crear valor genuino y prosperidad sostenible para todas las partes interesadas en su ecosistema empresarial.

Dominio: Riqueza, tesoros, abundancia, recursos materiales

Arquetipo: Crecimiento, prosperidad. Quiere expansión, riqueza, sistemas prósperos

Temas característicos: Gestión de tesorería, decisiones financieras, asignación de recursos, prosperidad

Personajes secundarios: los nuevos guardianes

Los cuatro guardianes recientemente nombrados que representan las direcciones intermedias y aportan perspectivas frescas a la gobernanza cósmica. Agni (Sureste), Nirrti (Suroeste), Vayu (Noroeste) e Ishana (Noreste) cada uno porta conocimiento especializado de sus trasfondos humanos en ingeniería, medicina, ciencia y agricultura. Como recién llegados a la autoridad divina, deben probar su valía mientras navegan las dinámicas de poder establecidas de los guardianes antiguos.

Su adición al consejo sirve como el catalizador que transforma las diferencias filosóficas en conflicto político activo, forzando a los ocho guardianes a aprender la toma de decisiones colaborativa en situaciones de alto riesgo. Cada guardián antiguo busca

influenciar sus direcciones intermedias adyacentes para mejorar su posición en el consejo:

MAPA DE INFLUEN- CIA	Indra (Este)	Yama (Sur)	Varuna (Oeste)	Kubera (Norte)
Agni (Sureste)	x	x		
Ishana (Noreste)	x			x
Nirrti (Suroeste)		x	x	
Vayu (Noroeste)			x	x

Guardián del Sureste — Agni

Trasfondo humano — Ingeniería: Comenzó en el piso de fábrica de una planta metalúrgica, donde presencié de primera mano cómo las materias primas se transformaban bajo calor y presión. Su experiencia en ingeniería y habilidad natural para comunicarse entre la gerencia y los trabajadores lo llevó a su elección como representante sindical, convirtiéndolo en un puente entre diferentes niveles de la jerarquía industrial.

Dominio: Fuego, energía, transformación, sacrificio, mensajero de los dioses

Arquetipo: Apasionado, transformativo, purificador, intermediario

Temas característicos: Gestión de energía, protocolos de comunicación, propuestas de transformación/mejora

Guardián del Suroeste — Nirrti

Trasfondo humano — Medicina: Nació con una condición autoinmune severa que amenazó su vida múltiples veces. Canalizó su comprensión íntima de cómo las defensas del cuerpo pueden volverse destructivas, y las focalizó hacia una carrera médica. Se especializó en inmunología y medicina de emergencia, convirtiéndose en experta en destrucción controlada - sabiendo cuándo quebrar tejido enfermo salva todo el organismo.

Dominio: Destrucción, caos, desdicha, demonios, disolución

Arquetipo: Destructiva pero necesaria, caótica, impredecible, a veces temida

Temas característicos: Poderes de emergencia, propuestas destructivas, gestión del caos, defensa contra demonios

Guardián del Noroeste — Vayu

Trasfondo humano — Ciencia: Un prodigio matemático que decepcionó a sus mentores académicos al elegir climatología aplicada sobre matemáticas puras. Su investigación revolucionaria sobre patrones globales de viento y circulación atmosférica lo convirtió en uno de los expertos mundiales líderes sobre cómo la información y energía se mueven a través de sistemas planetarios complejos.

Dominio: Viento, aire, movimiento, aliento, fuerza vital

Arquetipo: Veloz, móvil, dador de vida, en todas partes a la vez

Temas característicos: Flujo de información, decisiones rápidas, movilidad/migración, fuerza vital de la gobernanza

Guardián del Noreste — Ishana

Trasfondo humano — Agricultura: Heredó tanto la granja familiar como un llamado a servir a su comunidad rural como sacerdote, rechazando múltiples ofertas de avance dentro de la jerarquía religiosa para permanecer conectado a la tierra. Su rol dual le dio perspectiva única sobre tanto los ciclos de crecimiento terrenal como las transformaciones espirituales que guían el desarrollo humano.

Dominio: Poder supremo, transformación, renovación, destrucción/creación cósmica

Arquetipo: Trascendente, poderoso, transformativo, a veces distante

Temas característicos: Autoridad última, propuestas de transformación, ciclos de renovación, decisiones cósmicas

Personajes de fondo: el Trimurti

La trinidad suprema de autoridad cósmica que supervisa todo el sistema de guardianes desde arriba de la estructura de gobernanza diaria. Como árbitros últimos de la ley divina y el equilibrio cósmico, toman las decisiones fundamentales sobre la naturaleza de la gobernanza, incluyendo la elección crucial de expandir el consejo de cuatro a ocho guardianes. Aunque rara vez intervienen directamente en debates del consejo, su presencia se cierne sobre cada decisión importante, y su guía o juicio ocasional puede cambiar todo el panorama político. Representan los principios superiores a los que incluso los dioses deben responder, encarnando la tensión entre autoridad absoluta e ideales democráticos.

Señor de la Creación — Brahma

Dominio: Creación, conocimiento, sabiduría, artes, artesanía, innovación

Arquetipo: Fuerza creativa, quiere traer nuevas cosas a la existencia, busca manifestar potencial en realidad

Temas característicos: Iniciación de nuevos proyectos, estrategias de innovación, sistemas de conocimiento, esfuerzos creativos, planificación fundamental

Señor de la Preservación — Vishnu

Dominio: Preservación, protección, mantenimiento, orden cósmico, encarnación, dharma

Arquetipo: Sustentador y protector, quiere mantener equilibrio y armonía, busca preservar lo que es bueno y necesario

Temas característicos: Mantenimiento de sistemas, resolución de conflictos, preservación del equilibrio, medidas protectoras, gobernanza dhármica

Señor de la Destrucción — Shiva

Dominio: Destrucción, transformación, danza, meditación, ascetismo, tiempo

Arquetipo: Disolución y renovación, quiere destruir lo que ya no sirve, busca verdad última a través de destrucción y recreación

Temas característicos: Reestructuración organizacional, terminación de sistemas obsoletos, transformación espiritual, gestión de crisis, cambio radical

Personajes comodín: oráculos y disidentes

Oráculos: Tres asesores eternos que proporcionan sabiduría temporal para guiar el proceso de toma de decisiones de los guardianes. El Oráculo del Hainsait (Narada) ofrece lecciones de eventos pasados y precedentes históricos, el Oráculo del Insait (Durga) revela corrientes ocultas y motivaciones verdaderas en situaciones presentes, y el Oráculo del Forsait (Kalki) ilumina consecuencias potenciales de acciones propuestas. En lugar de tomar decisiones ellos mismos, sirven como fuentes esenciales de información que ayudan a los guardianes a entender el alcance completo de sus elecciones. Sus diferentes perspectivas temporales a menudo proporcionan abordajes conflictivos, forzando al consejo a evaluar múltiples formas de sabiduría.

Oráculo del Hainsait — Narada

Dominio: Mensajero divino, música, historia, comunicación, información cósmica, sabiduría ancestral

Arquetipo: Comunicador divino e instigador, quiere facilitar conflictos y revelaciones necesarias, busca probar devoción y revelar verdad

Temas característicos: Diseminación de información, estrategias de comunicación, misiones diplomáticas, sistemas de prueba, revelación de verdades ocultas

Oráculo del Insait — Durga

Dominio: Poder femenino divino, protección, energía guerrera, maternidad, compasión feroz

Arquetipo: Madre feroz protectora, quiere defender a los inocentes y justos, busca destruir el mal y proteger el dharma

Temas característicos: Estrategias de defensa, protección de poblaciones vulnerables, combate de corrupción, políticas maternas/nutritivas, guerra justa

Oráculo del Forsait — Kalki

Dominio: Avatar futuro, tiempos finales, purificación, rectitud, juicio final, nueva era

Arquetipo: Purificador apocalíptico, quiere limpiar corrupción e inaugurar una nueva era dorada, busca justicia última

Temas característicos: Revisiones de sistema, purga de corrupción, decisiones de fin de ciclo, cambios revolucionarios, reforma justa

Disidentes:

Un trío de fuerzas poderosas e independientes que existen fuera de la estructura de gobernanza formal y desafían el orden establecido. Representan tres vicios fundamentales que corrompen todos los sistemas: corrupción, manipulación y venganza. Aunque a menudo vistos como antagonistas, su oposición fuerza a los guardianes a confrontar sus propias debilidades y refinar sus decisiones, asegurando que la gobernanza divina permanezca robusta y responsable.

El rey corruptor — Ravana

Dominio: Corrupción, arrogancia, poder sin control, decadencia sistémica, arrogancia académica, tiranía digital

Arquetipo: Un rey erudito, brillante pero orgulloso que encarna la decadencia de sistemas desde dentro. Ravana no necesita derrocar a los guardianes; simplemente prueba que su gobernanza es corruptible al aprovecharse de sus debilidades.

Temas característicos: Explotar vulnerabilidades del sistema, cooptar el discurso público, debates académicos y éticos, y tramas de corrupción a gran escala.

El fantasma deceptivo — Shakuni

Dominio: Manipulación, subversión, desconfianza, guerra psicológica, intriga de datos, desinformación

Arquetipo: Un estratega maestro y fantasma digital que socava la autoridad desde las sombras. El poder de Shakuni reside en su habilidad para exponer hipocresía y volver a aliados unos contra otros. Es el saboteador digital definitivo, paciente y preciso.

Temas característicos: Difundir desinformación, incitar conflicto entre facciones, explotar contradicciones emocionales, y maniobras políticas sutiles.

El espíritu vengativo — Tataka

Dominio: Venganza, retribución, búsqueda implacable, justicia sin merced, depredación, emoción descontrolada

Arquetipo: Una fuerza independiente de venganza pura. Tataka no está interesada en esquemas políticos o control sistémico. Su enfoque singular está en vengar un agravio pasado, y despiadadamente atacará a cualquiera que se interponga en su camino. Es la encarnación de una amenaza que no puede ser razonada o apaciguada, una fuerza cruda de retribución.

Temas característicos: Vendettas personales implacables, atacar objetivos específicos, causar caos para buscar a su presa, y actos de justicia implacable.

2.3 Localizaciones

Contexto

El universo narrativo de *En lo múltiple, como uno* abarca múltiples reinos y sociedades, cada uno con culturas distintas, estructuras de gobernanza y relaciones con el Consejo de Guardianes. Esta sección sirve como guía de referencia para las ubicaciones clave que dan forma a la historia, desde las ciudades mortales donde los impactos de las políticas divinas se sienten más fuerte hasta los espacios etéreos donde los guardianes se reúnen. Nuevas ubicaciones aparecerán en esta sección cuando la historia los incorpore.

Lanka Prime: la metrópolis mortal

Lanka Prime sirve como la metrópolis central del reino mortal, albergando millones de habitantes a través de diez distritos urbanos distintos. Cada distrito opera con funciones especializadas que van desde gobierno y finanzas hasta industria y entretenimiento, creando un ecosistema complejo de sistemas urbanos interconectados.

Siendo la mayor concentración de población y actividad mortal, Lanka Prime frecuentemente se convierte en el punto focal para deliberaciones del Consejo de Guardianes respecto a intervención divina en asuntos humanos. Cada uno de los diez distritos de la ciudad presenta desafíos políticos únicos que requieren consideración cuidadosa de cuándo y cómo la autoridad cósmica debe involucrarse con la gobernanza mortal.

Los distritos de Lanka Prime:

1. Plaza de Ahamkara

- **Tipo de distrito:** Gobierno

- **Vicio:** Ego

- **Descripción:** La sede judicial y de gobernanza de la ciudad; un monumento reluciente a la autocomplacencia. Este distrito se define por arquitectura imponente y minimalista y un laberinto de pasarelas elevadas interconectadas. La burocracia aquí es un reflejo perfecto de su vicio central; cada ley, decreto y acto oficial está diseñado para solidificar el poder y prestigio de la élite gobernante. Es un lugar de orden rígido donde el ego personal se enmascara como servicio público.

2. Bolsa de Lobha

- **Tipo de distrito:** Distrito central de negocios

- **Vicio:** Codicia

- **Descripción:** El corazón financiero de Lanka Prime, un paisaje frío e imponente de sedes corporativas y servidores de datos. Aquí es donde la riqueza de la ciudad se crea, acumula y aprovecha. Este distrito opera bajo el principio de que cada transacción es una forma de deuda, y cada vida humana es un activo potencial. Es un lugar de codicia pura y sin adulterar, donde la ganancia es el único principio rector.

3. Altos de Mada

- **Tipo de distrito:** Academia / Residencial de clase alta

- **Vicio:** Arrogancia

- **Descripción:** Un distrito residencial exclusivo de alta clase y el centro del mundo académico de la ciudad. Sus habitantes, una mezcla de bioingenieros, científicos de datos y artistas, se definen por su orgullo intelectual y social. El distrito es prístino y meticulosamente organizado, pero bajo la fachada de belleza yace una podredumbre profundamente arraigada. La arrogancia de sus residentes lleva al estancamiento y decadencia ética, ya que se vuelven tan enfocados en su propia superioridad que fallan en ver la corrupción que los consume desde adentro.

4. Ciudadela del Moha

- **Tipo de distrito:** Cultural / Residencial de clase media

- **Vicio:** Apego

- **Descripción:** Una red extensa e interconectada de sectores residenciales de clase media. Este distrito está diseñado para proporcionar una experiencia de

vida utópica y sanitizada, con jardines holográficos y atardeceres simulados. Los ciudadanos están tan emocionalmente apegados a sus comunidades curadas y vidas digitales que se vuelven completamente desconectados de la realidad de la ciudad. Es un lugar de vida comunitaria donde el apego se convierte en una forma de delirio masivo, perfectamente gestionado por el sistema.

5. **Bazar Matsarya**

- **Tipo de distrito:** Comercial / Residencial de clase baja

- **Vicio:** Envidia

- **Descripción:** El sector comercial y residencial de clase baja, un laberinto extenso y abarrotado de callejones ocultos y mercados emergentes. La vida aquí es una lucha constante por supervivencia y mejoramiento. El vicio de la envidia permea cada aspecto de este distrito, ya que sus habitantes constantemente se comparan con aquellos en las partes más adineradas de la ciudad. Esto lleva a una carrera desesperada por ventaja, a menudo a través de compras ilegales o mejoras bio-tecnológicas peligrosas del mercado negro, en un intento desesperado de mantenerse al día.

6. **Nodo Buddhi**

- **Tipo de distrito:** Tecnología

- **Vicio:** Intelecto

- **Descripción:** Un distrito tecnológico caótico y vibrante. Este es el cerebro de la ciudad, un mercado de ideas, datos y experimentación científica. Los magos e inventores que habitan este espacio están impulsados por una curiosidad insaciable, a menudo llevando a resultados impredecibles y peligrosos. El distrito es una sobrecarga sensorial de hologramas parpadeantes, drones zumbando y código experimental, donde el intelecto es adorado pero a menudo mal utilizado.

7. **Fundiciones del Krodha**

- **Tipo de distrito:** Industrial

- **Vicio:** Ira

- **Descripción:** Un sector industrial siniestro y ahogado en humo donde la ira de la ciudad es nutrida. El Krodha es una sinfonía constante de metal resonando, respiraderos de vapor y el rugido bajo de maquinaria. Las fábricas funcionan sin descanso, alimentadas por el descontento de una clase trabajadora que no ve camino hacia adelante. El ambiente es duro e implacable; una manifestación física de la rabia de una sociedad, lista para estallar en cualquier momento.

8. **Coliseo de Ghrina**

- **Tipo de distrito:** Deportes

- **Vicio: Odio**

- **Descripción:** Una serie de locales deportivos y estadios extensos donde el odio es el evento principal. Aquí, partidos competitivos, desde combate gladiatorio aumentado hasta enfrentamientos digitales se usan para canalizar y monetizar las frustraciones de la población. La atmósfera es una mezcla volátil de unidad ciega y rabia ferviente, con equipos rivales y bases de fanáticos alimentando un conflicto constante que hierve y se manipula para entretenimiento y control social.

9. **Paseo del Kama**

- **Tipo de distrito: Vida nocturna**

- **Vicio: Lujuria**

- **Descripción:** Una extensión urbana deslumbrante y empapada de neón que nunca duerme. El Paseo es el corazón de la vida nocturna y entretenimiento de la ciudad. Es un lugar donde cada deseo, desde lo sensual hasta lo prohibido, es una mercancía. El aire está espeso con el aroma de perfumes sintéticos y el latido de los graves en antros subterráneos. Aquí, lujuria y adicción no son solo pecado sino industria, y la población es alentada a indulgir en placeres fugaces, sin importar el costo.

10. **Campo de Bhaya**

- **Tipo de distrito: Prisión**

- **Vicio: Miedo**

- **Descripción:** El vasto sistema penitenciario de la ciudad; un monumento al terror psicológico. Los cuarteles son una fortaleza de vigilancia y desesperación donde el miedo es la herramienta principal de control. Es un lugar donde la línea entre realidad e ilusión se difumina constantemente, y donde los prisioneros son sometidos a tormento psicológico para quebrar su voluntad. Este distrito es una manifestación escalofriante del poder corrupto para infundir miedo absoluto y control sobre sus súbditos.

Svarga: El reino divino

Svarga es el reino celestial, pero no es un paraíso de nubes y oro. Es el nivel más alto de la megaestructura cósmica, una ciudad impresionante construida en luz solidificada y tecnología avanzada. Es un lugar de geometrías imposibles, islas flotantes de datos y crepúsculo perpetuo de un sol manufacturado. Desde sus alturas, Svarga parece menos una ciudad y más un mandala de luz desplegándose — una arquitectura de la

eternidad.

La vida aquí se vive en un plano diferente de existencia. El aire zumba con el flujo de información, y el cielo mismo es una pantalla vasta y siempre cambiante de eventos cósmicos. Es un mundo de orden y abundancia, donde los seres divinos y almas elegidas residen, constantemente gestionando y observando los reinos mortales. Es el sistema operativo central del cosmos, el nexo último de poder, conocimiento y destino.

Las zonas de Svarga:

1. Sudharma: La sede de gobernanza

Este es el centro de comando supremo del reino celestial, donde los guardianes monitorean y mantienen el orden cósmico. No es solo un edificio; es una estructura masiva de múltiples niveles de luz solidificada y mármol, suspendida en la atmósfera superior de Svarga.

- **Los Salones de Akasha:** Estos son los refugios personales de cada guardián. Cada salón es un espacio privado conectado a la consciencia donde un guardián puede retirarse de la realidad compartida de Svarga. Dentro de sus respectivos salones, los guardianes pueden acceder y procesar sus vastos flujos individuales de datos cósmicos. Los cuartos son más como redes neuronales complejas que espacios físicos, llenos de proyecciones holográficas de mapas estelares, esquemas planetarios y las historias intrincadas de sus direcciones designadas. Los Salones de Akasha son un lugar de soledad y absorción de un universo de información.
- **La Sabha:** El gran salón de asamblea y cámara de debate de los guardianes. A diferencia de los Salones de Akasha privados, la Sabha está diseñada para acción colectiva. Es un anfiteatro circular vasto dominado por una proyección holográfica central constantemente cambiante del cosmos. Los asientos de los guardianes están elevados, cada uno en una dirección cardinal, permitiéndoles proyectar sus percepciones y flujos de datos en la pantalla central. Aquí es donde mantienen el gobierno, analizan amenazas y toman las decisiones críticas que gobiernan toda existencia, con el destino de reinos colgando en el equilibrio de sus debates.

2. Jardines de Nandana: residencia de los oráculos

Esta es una arboleda de datos viviente donde residen los oráculos del tiempo; sus visiones proféticas y percepciones históricas entrelazadas con la flora y fauna digital de los Jardines. Las “plantas” son servidores de datos bioluminiscentes, las “cascadas” son flujos de información pura, y el aire zumba con susurros olvidados y posibilidades

futuras.

- **Guarida de Días Pasados (Narada):** Este es un laberinto complejo y enredado de información olvidada. Es una ruina digital vasta donde datos antiguos e historias fragmentadas se almacenan. La Guarida está llena de fantasmas holográficos con fallas de eventos largo tiempo pasados, y sus flujos de datos están espesos con la estática de memorias perdidas. Narada reside aquí, tamizando a través del caos para encontrar patrones y verdades ocultas. Cada movimiento suyo es un paso a través de un archivo no lineal de todo lo que ha sido.
- **Santuario de la Presencia (Durga):** Un lugar de claridad pura e instantánea. El Santuario es una fortaleza cristalina limpia protegida por poderosos escudos de energía. Su atmósfera es de vigilancia constante y activa, con flujos de datos en vivo de todo el universo proyectados en cada superficie. Las percepciones de Durga no son pasivas; son un análisis constante en tiempo real del momento presente, permitiéndole detectar amenazas y desequilibrios tan pronto como surgen.
- **Colmena de los Mañanas (Kalki):** Este es un lugar de caos hermoso y aterrador. La Colmena es una red interconectada constantemente cambiante de luz y probabilidad pura. Hilos de futuros posibles zumban y colisionan alrededor del punto central, formando una matriz compleja de destinos potenciales. Kalki reside aquí no para predecir un solo resultado, sino para entender el flujo de todos los mañanas posibles, preparado para actuar cuando uno de ellos se vuelve dominante.

3. El Tri~Núcleo: morada del Trimurti

Este es el punto más alto en Svarga, un nexo hipertecnológico de creación, preservación y destrucción. Es el sistema operativo fundamental del cosmos, accesible solo por las tres deidades primarias.

- **El Núcleo~Alba (Brahma):** El motor creativo último. Este Núcleo es una forja celestial donde datos crudos y conceptos abstractos se forjan en planos para nuevas realidades. Su atmósfera está llena de energía silenciosa y el sonido de código puro siendo escrito en la existencia. Es un lugar de potencial ilimitado, donde los primeros momentos de un nuevo universo se diseñan.
- **El Núcleo~Ápice (Vishnu):** El corazón de estabilidad y continuidad. Este Núcleo es una biblioteca vasta y serena de toda existencia. Cada ley de física,

cada evento histórico, el viaje de cada ser viviente se registra y preserva dentro de sus flujos de datos infinitos. Esta es la fuente de todo orden y armonía cósmica, donde Vishnu mantiene el equilibrio y asegura la operación continua del universo.

- **El Núcleo~Ocaso (Shiva):** El agente último del cambio. El Núcleo~Ocaso es un reactor poderoso de disolución controlada. Realidades caducas y universos difuntos se disuelven en su centro, donde se descomponen y purifican en un torrente de energía. No es un lugar de destrucción sin sentido sino un ciclo necesario de transformación, asegurando que lo viejo dé paso a lo nuevo para que la creación pueda comenzar otra vez.
-

El Plexo: la red interdimensional

El Plexo existe como una vasta red neuronal que conecta los reinos mortal y divino, funcionando tanto como medio de comunicación como infraestructura de transporte para la gobernanza cósmica. Este espacio interdimensional aparece como una red infinita de senderos luminosos que pulsan con el flujo de información, almas y presencia divina entre realidades. A diferencia del espacio físico, El Plexo opera bajo principios de conexión e intención en lugar de distancia, permitiendo la transmisión instantánea de oraciones, propuestas de gobernanza y datos de votación a través de fronteras cósmicas.

Tres funciones primarias definen el rol de El Plexo en el sistema cósmico. Primero, sirve como el pasaje a través del cual las almas difuntas transicionan de la existencia mortal al juicio divino y sus destinos eventuales en el más allá. Segundo, todas las formas de comunicación espiritual—desde oraciones individuales hasta señales colectivas de gobernanza—viajan a través de estos senderos neurales para alcanzar a sus receptores divinos destinados. Finalmente, El Plexo permite a los Guardianes y otras entidades divinas moverse entre sus dominios y el reino mortal a la velocidad de la luz, evitando las limitaciones del viaje físico. Esto hace de El Plexo tanto el sistema nervioso de la democracia cósmica como el sistema de autopistas de la intervención divina, asegurando que la relación entre los reinos mortal y divino permanezca dinámica y receptiva.

Entidades Conocidas del Plexo

1. El Archivo del Plexo

Los vastos flujos de energía e información que atraviesan el Plexo no son efímeros; son registrados de forma perpetua e inmutable dentro de una estructura oculta conocida como el **Archivo del Plexo**. Este repositorio se conceptualiza como una red neuronal auxiliar dentro del propio Plexo, que almacena la suma total de todo el diálogo interdimensional.

La función del Archivo es singular y absoluta: almacenar cada interacción, cada señal y cada punto de datos transmitido entre el reino mortal y el divino. Críticamente, **el Archivo del Plexo es inaccesible** a todas las entidades: ni los peticionarios mortales, ni los Guardianes, ni las más altas autoridades divinas pueden acceder, modificar o auditar directamente su contenido. Este aislamiento asegura que el Archivo siga siendo un registro perfectamente neutral, completo e inalterable de la historia cósmica.

2. El Archivista

La única entidad encargada de la custodia de este libro de contabilidad universal es **el Archivista**. Poco se sabe de esta figura más allá de su mandato único e incesante de observar y curar la totalidad de la existencia almacenada dentro del Archivo del Plexo. El Archivista es responsable de la recopilación y el indexado permanente de todos los momentos registrados, incluidos los micro-relatos fragmentarios designados como “esquirlas”.

Aunque el Archivo permanece sellado, algunas de estas esquirlas recopiladas ocasionalmente **“se filtran”** a través de los límites computacionales del Plexo hacia nuestro plano. Las esquirlas se exponen mediante el uso de **tecnología blockchain**, donde el contenido narrativo central se publica abiertamente, y los correspondientes **Registros Meta-Narrativos** (*Logs del Archivista*, *fuentes del eco*, y marcas de tiempo) se registran inmutablemente como eventos de transacción. Este mecanismo es la única forma conocida en que nosotros podemos interactuar con el contenido del Archivo.

Parte 3: Marco de web3

El marco de *En lo múltiple, como uno* se basa en un modelo de gobernanza dual:

- **Señalización Comunitaria** a través del token BHAKTI
- **Autoridad Formal** a través del token RAKSHA

Esta separación refleja el equilibrio entre la devoción mortal y la tutela divina.

3.1 Contratos inteligentes

Registro: Contrato Archivo del Plexo

- **Red:** Base
- **Modelo:** Contrato diseñado a medida por lokapal.eth
- **Función:** Almacenar registros meta-narrativos por cada esquirra de *Desde el Plexo*
- **Integración:** GraphQL, Subgraph, The Graph, Apollo Client, React

Gobernanza: OpenZeppelin Governor

- **Red:** Base
- **Modelo:** Contrato OpenZeppelin Governor
- **Función:** Ejecuta propuestas vinculantes y votación on-chain
- **Integración:** ERC721Votes (RAKSHA) determina el poder de voto

BHAKTI: ERC20Votes

- **Nombre:** Token Lokapal Bhakti (BHAKTI)
- **Suministro:** Fijo en 100 millones, acuñado en el despliegue
- **Custodia:** Todo el suministro transferido a la Safe del Trimurti
- **Función:** Votación delegada en Snapshot para señalización off-chain
- **Mecánicas:** Completamente transferible, permitiendo que la influencia cambie entre guardianes

RAKSHA: ERC721Votes

- **Nombre:** Token Lokapal Raksha (RAKSHA)
 - **Suministro:** 8 NFTs, uno para cada guardián
 - **Transferibilidad:** Token de tipo Soulbound. Intransferible luego de ser mintado a las direcciones de los guardianes
 - **Poder de Voto:** Cada NFT otorga 1 voto formal en Tally
 - **Propósito:** Representa la autoridad de los guardianes en gobernanza on-chain
-

3.2 Wallets y cuentas

EOAs: roles de personajes

- **Guardianes:** 8 direcciones dedicadas (Indra, Agni, Yama, Nirrti, Varuna, Vayu, Kubera, Ishana)
- **Trimurti:** 3 direcciones dedicadas (Brahma, Vishnu, Shiva)
- **Financiación:** Todas activas en Base con ETH para transacciones
- **Uso:** Ejecución de transacciones y participación en gobernanza

Safe: supervisión del Trimurti

- **Configuración:** Multifirma 3/3 (Trimurti como firmantes)
 - **Umbral:** 2-de-3 requerido para ejecución
 - **Tesorería:** Mantiene todo el suministro BHAKTI en el lanzamiento
 - **Extensiones:** Módulos Zodiac para controles de gobernanza mejorados
 - **Autoridad:** Rol supervisorio y de intervención de emergencia
-

3.3 Plataformas de gobernanza

Snapshot: señalización devocional

- **Integración:** Vinculado al contrato BHAKTI
- **Poder de Voto:** Proporcional a las tenencias de BHAKTI
- **Acceso:** Participación abierta para todos los tenedores
- **Propósito:** Propuestas no vinculantes, señalización alineada narrativamente

Tally: autoridad de guardianes

- **Integración:** Vinculado al contrato RAKSHA
- **Derechos de Voto:** Restringido a direcciones de guardianes
- **Función:** Envío y ejecución de propuestas on-chain
- **Propósito:** Gobernanza vinculante y formal

Foro (Ficcional): cámara de debate

- **Plataforma:** Alojado en `lokapal.xyz` como parte intrínseca de la historia de *En lo múltiple, como uno*
- **Control:** Curado por `lokapal.eth`

- **Propósito:** Juego de roles de guardianes, discusión de propuestas, desarrollo de lore
 - **Futuro:** Expansión gradual a contribución comunitaria
-

3.4 Plataformas comunitarias

Redes sociales

- **Plataformas:** X (Twitter), Discord, Base App, Reddit
- **Contenidos:** Novedades sobre *En lo múltiple, como uno*, extractos de la historia, debates, Q&A
- **Actividades:** Encuestas informales, vinculación participativa con el lore, integración de gobernanza

Documentación y análisis

- **Libro Blanco:** Material de referencia central
- **Panel:** Datos de gobernanza, historial de votación, registros de personajes
- **Subgraph:** Integración con The Graph para indexación de transferencias de tokens
- **Análisis:** Seguimiento histórico de influencia de guardianes

Estrategia NFT

- **Cronología:** Fase post-lanzamiento
 - **Propósito:** Apoyo al ecosistema, recompensas comunitarias, conmemoración del lore
 - **Tipos:** Coleccionables de guardianes, ubicaciones clave, eventos cruciales de la historia
 - **Enfoque:** Impulsado por utilidad, narrativa primero, evitando especulación pura
-

Apéndice

A. Referencias

Fuentes Mitológicas

- [Hindu Myths](#) por Wendy Doniger
- [The Hindu Way](#) por Shashi Tharoor
- [Classical Hindu Mythology](#) por Cornelia Dimmitt y J.A.B. van Buitenen
- [Wisdom Library](#)
- [Britannica](#)
- [Rudra Centre](#)

Documentación Blockchain

Los siguientes enlaces proporcionan acceso directo a la infraestructura de gobernanza y contratos inteligentes de *En lo múltiple, como uno*:

- [Archivo del Plexo](#) — Logs meta-narrativos vinculados a las esquiras
 - Espacio Snapshot — Señalización y votación comunitaria
 - Espacio Tally — Portal de gobernanza on-chain
 - Safe del Trimurti — Multifirma de tesorería
 - Contrato Governor — Gestión de propuestas
 - Contrato BHAKTI — Token de devoción
 - Contrato RAKSHA — Token de guardián
-

B. Licencia y atribución

El proyecto *En lo múltiple, como uno* distingue entre sus **pautas de proyecto** (descripción general del proyecto y formato), su **contenido creativo** (narrativa, lore y personajes), y su **implementación técnica** (software e infraestructura de gobernanza). Cada sección sigue una licencia abierta apropiada.

Justificación: Este enfoque de licenciamiento escalonado asegura que los conceptos fundamentales y herramientas técnicas permanezcan libremente disponibles para avanzar el ecosistema web3, mientras protege los elementos creativos únicos que dan a *En lo múltiple, como uno* su identidad distintiva.

Parte 1 (Resumen del proyecto): Creative Commons BY 4.0

- Cubre todos los objetivos, taxonomía, formato y hoja de ruta

Este trabajo está licenciado bajo una Licencia Creative Commons Attribution 4.0 International.

Eres libre de:

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato para cualquier propósito, incluso comercialmente.
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir sobre el material para cualquier propósito, incluso comercialmente.

Bajo los siguientes términos:

- **Atribución** — Debes dar crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se hicieron cambios. Puedes hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante te respalda a ti o tu uso.
- **Sin restricciones adicionales** — No puedes aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que la licencia permita.

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.en>

Parte 2 (Biblia de la historia): Creative Commons BY-NC-SA 4.0

- Cubre todo el lore, personajes, escenarios y elementos creativos

Este trabajo está licenciado bajo una Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.

Eres libre de:

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir sobre el material.

Bajo los siguientes términos:

- **Atribución** — Debes dar crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se hicieron cambios. Puedes hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante te respalda a ti o tu uso.
- **No Comercial** — No puedes usar el material para propósitos comerciales.
- **Compartir Igual** — Si remezclas, transformas o construyes sobre el material, debes distribuir tus contribuciones bajo la misma licencia.

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.en>

Parte 3 (Marco de web3): Licencia MIT

- Cubre todos los detalles de implementación web3, contratos inteligentes y estructuras de gobernanza

Copyright (c) 2025 lokapal.eth

Se concede permiso, libre de cargo, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y archivos de documentación asociados (el “Software”), para tratar en el Software sin restricción, incluyendo sin limitación los derechos a usar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir, sublicenciar, y/o vender copias del Software, y permitir a personas a quienes se les proporcione el Software hacerlo, sujeto a las siguientes condiciones:

El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso se incluirán en todas las copias o porciones sustanciales del Software.

EL SOFTWARE SE PROPORCIONA “TAL COMO ESTÁ”, SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO PERO NO LIMITADA A LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O TENE-DORES DE COPYRIGHT SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER RECLAMO, DAÑOS U OTRA RESPONSABILIDAD, YA SEA EN UNA ACCIÓN DE CON-TRATO, AGRAVIO O DE OTRA MANERA, SURGIENDO DE, FUERA DE O EN CONEXIÓN CON EL SOFTWARE O EL USO U OTROS TRATOS EN EL SOFTWARE.

C. Contacto

- Sitio web: lokapal.xyz
- X (Twitter): [@lokapalxyz](https://twitter.com/lokapalxyz)
- Discord: [lokapal.xyz](https://discord.com/invite/lokapalxyz)
- ENS: lokapal.eth

Gracias por leer — nos vemos en Lanka Prime.