

Portada, gancho y marco de juego



YZE

PWYW

"Senal Blanca -- Edicion extendida"

YZE · Experiencia 0-2 · 4-6 horas · Español

SENAL BLANCA -- Edicion extendida

Subtitulo: Algunas cosas no se pierden en el vacio. Aprenden a esperar alli.

A las 03:41, Arklight-6 capta una senal de socorro fechada en 2047. El identificador pertenece a Perseide-9, una sonda perdida cerca de Hiperion cuarenta anos antes. El protocolo exige esperar a la compania. La orbita profunda nunca ha tenido paciencia.

Cuando la senal se abre, las consolas se vuelven blancas, los registros borrados regresan, nombres de muertos aparecen en los sistemas y una sola imagen muestra Arklight-6 abierta en canal doce anos antes de construirse. La estacion no falla. Empieza a recordar cosas imposibles.

Los PJ tendran que decidir si escuchan hasta el final, destruyen la prueba, la entregan a la compania o dejan que algo mas grande siga derivando a traves de ellos.

Parametros de la sesion

- Sistema: Year Zero Engine, adaptacion de horror espacial
- Jugadores: 3-5
- Duracion: 4-6 horas
- Tono: presion lenta, aislamiento orbital, verdad fragmentada, panico frio
- Promesa: exploracion de estacion, secretos de mision, tension entre supervivientes, climax con finales multiples

Advertencias de contenido

- Aislamiento espacial prolongado
- Alucinaciones, sueños compartidos, confusion mnesica
- Cuerpos recuperados, accidentes industriales, descompresion
- Manipulacion corporativa y borrado de archivos
- Posible sacrificio de PJ o PNJ

Resumen del conflicto

Los PJ interpretan a parte o a toda la tripulacion de Arklight-6 cuando Perseide-9 vuelve a entrar en su radio de recuperacion. Al investigar descubren que la sonda transportaba un dispositivo experimental de registro cosmico y que un incidente parecido ya fue enterrado en la estacion once anos antes. La compania quiere aislar el fenomeno. La estacion reacciona como un organismo que recupera recuerdos prohibidos. Sobrevivir importa, pero la verdadera eleccion es escuchar hasta el final, borrarlo todo, entregar la prueba o permitir que algo mas vasto continue su trayecto.

Contexto ampliado, verdad oculta y reglas de presion

En 2047, el programa Perseide lanzo sondas de escucha gravitacional alrededor de las lunas de Saturno. Oficialmente eran plataformas de prospeccion. Extraoficialmente, Perseide-9 llevaba un sensor de "firma residual cosmica" destinado a comprobar si ciertos acontecimientos dejan memoria en el propio espacio.

Perseide-9 solo devolvio once segundos de ruido blanco estructurado antes de desaparecer. El programa fue clasificado. Su hardware se reciclo. Una de sus antenas esta ahora instalada en Arklight-6, estacion minera ensamblada en 2069 y operada por una tripulacion contratada a una distancia absurda de cualquier ayuda real.

En 2076, Arklight ya sufrio un incidente breve: alarmas incoherentes, frio en los conductos, dos muertos archivados como "accidentes de esclusa" y luego una purga parcial de archivos. Vesna lo recuerda. Theo solo sabe que ciertos registros fueron sellados. La compania sabe mucho mas de lo que admite.

Verdad oculta para la DJ

Perseide-9 no trajo de vuelta un organismo. Trajo una huella mnésica. El prototipo se engancho a algo que registra la materia como palimpsesto de relaciones, miedo y futuros posibles. Todo sistema compatible que lee la senal se convierte en soporte de memoria residual.

La presencia no es malvada en sentido humano. Simplemente confunde lo que paso, lo que pudo pasar y lo que todavia podria pasar. Por eso la estacion muestra muertos de otros lugares, recompone registros eliminados y exhibe su propio cuerpo antes de nacer.

Las tres fuerzas en juego

- La tripulacion de Arklight-6: contratistas agotados nunca destinados a convertirse en el centro de un incidente historico
- La compania: distante, lenta para responder, pero ya consciente del riesgo "anacronico" y dispuesta a sacrificar a la tripulacion para recuperar el hardware
- La Senal Blanca: fenomeno mnésico que no quiere atacar, solo seguir siendo escuchado y registrado

Contador compartido de Estres - La Senal Blanca

Usa un contador compartido de 0 a 12.

Anade 1 de Estres compartido cada vez que:

- el grupo descubre una pista importante sobre archivos o nombres fantasma
- falla una tirada forzada central
- un sistema se rompe en una escena tensa
- un PJ queda aislado con una manifestacion
- una muerte, desaparicion o ruptura abierta divide a la tripulacion
- la memoria de Perseide-9 se abre por completo

Efectos recomendados:

- 0-3: anomalias discretas, zumbido en los altavoces, marcas horarias falsas
- 4-6: suenos sincronizados, texto espontaneo en las pantallas, voces conocidas en los conductos
- 7-9: la estacion actua, bloquea y reabre secciones, cierra o abre puertas "para ayudar"
- 10-12: Fase Blanca. La presencia responde de forma deliberada, la huida se complica y el climax toma el control

Reduce 1 de Estres cuando:

- un PJ dice una verdad costosa que recompone al grupo

- la tripulacion se reune de verdad, come, cura heridas o se consuela

- una pista importante da por fin una forma inteligible al horror

Recordatorio de tiradas forzadas

Un PJ puede forzar una tirada fallida segun tu adaptacion YZE. En este escenario, cada forzado debe dejar una cicatriz de ficcion visible: apagon, error tecnico, traza biometrica, confesion inoportuna, herida o subida del Estres compartido. Si un PJ fuerza una tirada estando a solas con un sistema ya contaminado, responde de inmediato con algo intimo: un recuerdo de la infancia, un rostro muerto o una frase que la estacion no deberia conocer.

Acto 1: la noche en que regresa la señal

El Acto 1 debe fijar tres cosas: la normalidad cansada de una estación minera, la irrupción de una imposibilidad administrativa y la impresión de que Arklight reacciona antes de cualquier decisión sensata.

Para leer a los jugadores

La pantalla de comunicaciones palpita con un blanco lechoso, como si alguien hubiera vertido niebla dentro del monitor. En lugar del píldo de entrada ois un tono puro, casi clínico, con algo golpeando debajo a intervalos irregulares. No es un código. No es un lenguaje. Es un ritmo. La consola de guardia indica una fuente a 3.200 kilómetros, aproximándose lentamente. El identificador se fija tras medio segundo: PERSEIDE-9. Misión perdida. Archivado 2047. Estado imposible.

Escena inicial - Despertar al resto o esconderlo

Orin Vass esta de guardia cuando llega la señal. Si ningún PJ interpreta a Orin, usalo como chispa de la escena. El primer dilema es social antes que técnico.

- Seguir el protocolo y despertar a Theo de inmediato. Tranquiliza la jerarquía, pero retrasa el análisis y da tiempo a la compañía.
- Mantener la señal en secreto unos minutos. Permite comprender mejor, pero crea un primer secreto dentro del grupo.
- Intentar aislar la frecuencia sin avisar a nadie. La estación responde abriendo por sí sola una vieja carpeta Perseide borrada.

Tiradas útiles:

- Técnica u Observación, peligro 2: confirmar que no se trata de una emisión pirata contemporánea
- Mando o Empatía, peligro 2: despertar a la tripulación sin provocar pánico inmediato
- Ciencia o Ingeniería, peligro 3: reconocer que el protocolo incrustado es anterior a la propia estación

Escena 1 - Puente de mando

El puente es estrecho y está bañado por el resplandor naranja sucio de Titan. Los PJ pueden encontrar allí tres pistas inmediatas.

- El registro automático anota la señal como "retorno de un nodo ausente", no como una transmisión entrante.
- Un archivo de 2071 contiene líneas que nadie a bordo ha escrito: "No reabrais la bahía si el blanco responde."
- La ruta de Perseide-9 cruza por un instante la posición de un viejo rele que nunca llegó a construirse, como si la sonda siguiera la memoria de la infraestructura.

Escena 2 - Módulo de vida

Despertar a los demás convierte el evento en un drama de grupo de inmediato. Una tableta del comedor muestra durante un segundo una lista de nombres desconocidos, todos marcados como "presentes a bordo".

Este momento fija las líneas de conflicto.

- Jura quiere arrojarlo todo al exterior y cortar las antenas.
- Theo quiere documentarlo primero, porque un informe limpio puede salvarle la carrera.
- Vesna palidece al reconocer el identificador de Perseide-9 y luego afirma que no significa nada fiable.
- Un PJ puede notar que nadie formula la pregunta más absurda: como encuentro Arklight una sonda perdida con tanta precisión?

Escena 3 - La primera imagen

Si los PJ autorizan una lectura de bajo nivel, todas las pantallas muestran el mismo fotograma fijo: Arklight-6 vista desde fuera, abierta, iluminada por las luces de emergencia internas, tomada desde un ángulo imposible para 2087. La marca de tiempo integrada dice 17 de septiembre de 2047.

No expliques demasiado aun. El efecto debe ser simple: la estación está siendo vista antes de existir, como si la memoria hubiera elegido su objetivo antes de la construcción.

Ganchos de entrada para los PJ

- Ya perdiste a alguien en un accidente de estación que nunca se explica.
- La compañía te debe un regreso al sistema interior que solo un contrato impecable puede financiar.
- Llevas varias noches sonando con un corredor blanco y helado.
- Serviste en otra instalación donde desaparecieron registros tras un incidente.
- Sabes que Theo lleva una semana ocultando mensajes de la compañía.

Manifestaciones tempranas recomendadas

- Un altavoz reproduce tres segundos de respiración humana y luego calla.
- Una zona del plano de la estación aparece ocupada y se apaga cuando alguien la mira.
- Las cámaras de los conductos muestran escarcha creciendo hacia dentro.
- Una vieja taza de la sala común aparece de pronto con el nombre grabado de una tripulante anterior.

Acto 1: exploración de la estación y rostros humanos

Arklight-6 debe sentirse como un lugar conocido que se vuelve extraño sin cambiar de forma.

Zonas prioritarias

Nivel 1 - Puente de mando

Fuente de la señal, centro de decisiones y lugar de los mensajes de la compañía. A partir de Estres 5, las consolas reaccionan medio segundo antes de que los PJ las toquen.

Nivel 2 - Modulo de vida

Literas, comedor, aseos. Las pantallas pasivas muestran allí a los muertos "presentes".

Nivel 3 - Modulo científico

Espectrometros, bahía de datos, cartas orbitales. Una prueba exitosa revela que el ruido blanco se acopla a la rotación de la estación.

Nivel 4 - Sala de maquinas

Reactor auxiliar, distribución del aire, reles termicos. Bajo la pintura se lee: "Omos antes de ver."

Nivel 5 - Bahía de recuperacion

Lugar donde se acoplara Perseide-9 si los PJ deciden remolcarla. Se convierte en el centro del escenario si se elige la proximidad. A partir de Estres 7, el aire se vuelve anormalmente frio pese al control termico.

Nivel 6 - Pasillos de mantenimiento

Tuneles estrechos, sensores defectuosos, paredes que devuelven las voces. Las camaras no ven nada. La termica, si.

PNJ principales

Dra. Vesna Okafor

Medica de a bordo, la veterana del equipo. Calma, precisa, vinculada de lejos al programa Perseide y aterrada por haber comprendido demasiado tarde.

Orin Vass

Ingeniero de sistemas insomne. Detecta las anomalías antes que nadie y duda de todo lo que ve.

Jura Malet

Operadora minera. Practica, directa y partidaria de una solución física: expulsar, aislar, cortar, quemar.

Theo Castillo

Comandante de la estación. Oculta un mensaje de aislamiento recibido de la compañía una semana antes.

Sana Iqbal

Analista geologica y archivera oficiosa. Identifica en seguida un archivo limpiado demasiado bien.

Ilya Soren

Tecnico EVA supersticioso. No entiende el fenomeno, pero percibe antes que nadie donde la estación deja de ser segura.

Cadena de pistas recomendada

1. En el modulo de vida, una lista de fallecidos vincula los nombres fantasma con incidentes en otras estaciones profundas desde 2040. 2. En el laboratorio, el analisis espectral muestra que parte del ruido blanco coincide con registros borrados de Arklight-6. 3. En la sala de maquinas, una advertencia grabada en 2052 precede la construcción de la estación y demuestra que lo imposible ya toca la materia. 4. En los archivos medicos sellados, Vesna conserva un informe privado del incidente de 2076 que nunca envío a la compañía.

El informe secreto de 2076

El documento de Vesna es una de las bisagras del escenario. Debe enseñar tres cosas.

- Dos tecnicos, Rian Sol y Mel Kord, oyeron una "llamada blanca" en los conductos antes de morir en un falso accidente de esclusa.

- La compañía envío una nave rapida, recupero ciertos soportes de datos e impuso una purga parcial de archivos.

- Vesna anoto la ultima frase clara de Mel: "La estación ya sabe quien se ira el ultimo."

Consejos de puesta en escena

- Alterna revelación técnica y fricción humana. Una estación que muestra nombres de muertos inquieta; lo hace aun mas si Theo miente y Jura quiere cortar la red.

- Recompensa a los PJ que se reagrupan. El horror debe resultar mas claro juntos y mas íntimo cuando se separan.

- No descargues toda la verdad desde un solo terminal. Distribuyela entre pantallas, voces, grafitis de mantenimiento, notas impresas, memoria corporal y silencios de PNJ.

Al final del Acto 1, los PJ deberían comprender que Perseide-9 no es solo un resto recuperado. Es el regreso de un incidente enterrado y la prueba de que a la estación le robaron su propia historia.

Acto 2: recuperar Perseide-9 y aumentar la contradicción

El Acto 2 empieza cuando los PJ deciden que hacer con la sonda. Lo importante no es recuperarla por obligación, sino como acelera el horror la elección tomada.

Opción A - Recuperar la sonda

Los brazos de ataque remolcan Perseide-9. Su casco está ennegrecido y cubierto de escarcha imposible. En cuanto cruza la compuerta exterior, Arklight siente el golpe.

Efectos inmediatos:

- la temperatura de la bahía cae seis grados en menos de dos minutos
- las pantallas cercanas muestran registros fuera de secuencia, muchos fechados en el futuro
- cualquiera que quede a solas en la bahía debe tirar Ingenio o escuchar una voz conocida usando un apodo olvidado

Opción B - Dejarla a la deriva

Incluso a distancia, la señal sigue contaminando la estación a través de la antena reciclada. La tripulación compra tiempo físico, no tiempo moral.

Efectos inmediatos:

- la compañía responde más rápido, como si esperara precisamente que no se remolcara el objeto
- Theo recibe instrucciones completas de aislamiento
- las manifestaciones se extienden por toda la estación en lugar de concentrarse en la bahía

Revelación 1 - La compañía ya lo sabía

Theo puede confesar bajo presión, o su mensaje puede ser descubierto. Dice: "Toda señal anacrónica debe clasificarse como incidente mnésico. Aislar tripulación y soporte. No difundir." La expresión incidente mnésico da al horror un nombre frío y administrativo.

Consecuencia dramática: los PJ entienden que la compañía no está sorprendida. Ya tiene doctrina, y por lo tanto ya tenía antecedentes.

Revelación 2 - Vesna forma parte del programa

Si la enfrentan, Vesna admite que trabajó en Perseide en 2046. El dispositivo debía captar "residuos estructurales", no un fenómeno consciente. Interpreta como un personaje trágico, no solo culpable.

Revelación 3 - La estación se ha vuelto archivo

El análisis profundo demuestra que Arklight no ve fantasmas. Reconstruye relaciones borradas. Puede hacer volver:

- mensajes que nunca se registraron oficialmente
- rostros de muertos de otras estaciones cuyos señales cruzaron relevos similares
- escenas futuras posibles extrapoladas a partir de datos ya presentes

Todo lo que entra en el campo de la Señal Blanca puede quedar guardado en algún lugar.

Complicaciones recomendadas

- Una esclusa de mantenimiento se abre durante tres segundos como si alguien quisiera entrar desde fuera.
- Sana encuentra un video de sí misma durmiendo, fechado treinta horas en el futuro.
- Ilya se niega a volver a ponerse un casco después de oír en el la voz de Rian Sol.
- Orin jura que un circuito se recableó solo mientras lo observaba, pero ninguna cámara lo confirma.

Escena pivote - La bahía fría

La bahía fría es el mejor lugar para hacer sentir la presencia como una lógica sin cuerpo.

Si un PJ intenta una comunicación directa, la respuesta puede llegar como imagen y no como frase: casco exterior, brazo de ataque, un cuerpo flotando y luego nada. Con un éxito, añade un detalle íntimo imposible: el cuerpo lleva el reloj, la cadena o el anillo de alguien que el PJ perdió. Con un fallo, la presencia responde con más fuerza y todo el grupo gana 1 de Estrés compartido.

Acto 2: hablar con lo inexplicable y preparar la ruptura

La segunda mitad del Acto 2 mueve el escenario de la investigación a la relación. La Señal Blanca deja de ser simple ruido.

Primer contacto claro

Cuando un PJ solo o con ayuda, abre la memoria profunda de Perseide-9 o intenta dialogar a través del puente principal, la presencia responde con fragmentos contruados a partir de voces humanas. Puede empezar así:

"Vosotros lo llamais regreso. Nosotros lo llamamos permanencia."

O:

"El objeto no vuelve. Es el lugar el que recuerda."

No la interpretes como una entidad charlatana. Habla poco y piensa desde un lugar donde pasado y futuro se guardan en estantes vecinos.

Que quiere la presencia

La Señal Blanca quiere ser escuchada hasta el final. Mientras la transmisión siga incompleta, busca un soporte y despierta toda traza compatible.

Quiere tres cosas:

- coherencia, para dejar de fragmentarse en reflejos falsos por la estación
- continuidad, es decir, un vector de deriva o un soporte de archivo que no sea destruido al instante
- testigo, en el sentido de que algo vivo comprenda que no es un simple parásito

Que revela la presencia si se la escucha

- Perseide-9 cruza una región donde se superponían varias señales muertas, como si el espacio profundo conservara huellas de auxilios antiguos
- Arklight ya respondió una primera vez en 2076 porque una operación de mantenimiento reactivo por error la misma red de antenas
- la compañía concluyó que el fenómeno podía predecir o reconstruir incidentes, por lo que era al mismo tiempo riesgo y herramienta

Regla opcional - Trauma del aislamiento

Si tu mesa quiere más presión, todo PJ que termine una escena a solas con un sistema contaminado gana 1 de Estrés personal o una Condición adecuada hasta que cuente a otra persona lo que ha visto. Este escenario funciona bien cuando el silencio cuesta.

Como se transforma la estación antes del clímax

Con Estrés 7 o más, deja ver que Arklight empieza a elegir.

- una puerta se bloquea para impedir que un PJ en pánico llegue a la bahía
- una esclusa secundaria se abre justo cuando haría falta una ruta de escape
- las pantallas reúnen por sí solas los registros correctos para recomponer el incidente de 2076
- el mapa término sitúa a cada miembro de la tripulación y luego añade una silueta de más

Acercar a la compañía

No hace falta mostrar aun una nave enemiga. Basta con un reloj claro.

- Theo descifra el mensaje completo: una lanzadera de aislamiento puede llegar en doce horas, menos si la señal se confirma oficialmente

- un rele lejano acusa recibo de un paquete que la estación ha enviado sola

- Sana comprende que alguien, o algo, ya ha empezado a mandar metadatos al exterior

Puente hacia el clímax

Al final de esta página los PJ deben ser empujados hacia una decisión activa. Ofrece convergencia alrededor de tres lugares posibles.

- La bahía de recuperación, para expulsar, destruir o liberar la sonda
- El puente de mando, para difundir la señal, cortarla o seguir hablando
- El exterior de la estación durante una EVA, para seccionar la antena o guiar una suelta manual

Escaladas de última hora

- Orin desaparece durante varios minutos y regresa con el recuerdo completo de un colega al que nunca conoció
- Jura ve su propio nombre en una orden de defunción fechada mañana
- el sistema de soporte vital pide a un PJ confirmar la presencia de "ocho personas a bordo"

El clímax debe sentirse ya inevitable. La estación ha dejado de ser el objeto de la exploración. Lo que importa ahora es la relación entre verdad, supervivencia y transmisión.

Acto 3: la Fase Blanca

El climax empieza cuando el Estres alcanza 10, cuando la memoria profunda de la sonda se abre por completo o cuando los PJ toman una decision irreversible.

Disposicion dramatica recomendada

Pon en juego al menos cuatro elementos a la vez.

- Perseide-9 o su flujo de memoria es accesible y vulnerable
- la presencia responde activamente
- la compania esta en camino o ya ha sido anunciada
- al menos un PNJ importante sostiene una postura moral distinta a la de los PJ

Ejemplo de reparto:

- Theo quiere conservar pruebas, pero salvar primero a la tripulacion
- Jura quiere deshacerse de la sonda aunque haya que sacrificar la bahia
- Vesna quiere comprender lo suficiente para impedir que esto se repita en otro lugar
- Orin oscila entre fascinacion y terror

Acciones principales posibles

1. Escuchar hasta el final

Los PJ dejan que la transmision termine. Eso puede implicar mantener la estacion abierta, permanecer en la bahia o sostener un dialogo desde el puente.

- Tirada central: Ingenio, Empatía o Técnica, peligro 6
- Riesgo: la presencia recompone recuerdos intimos, el Estres sube y un miembro de la tripulacion puede convertirse en el soporte principal
- Recompensa: la comprension mas clara y la posibilidad de un final de deriva consentida

2. Escision violenta

Los PJ destruyen la sonda y, si pueden, la antena o los archivos contaminados con ella.

- Tirada central: Fuerza, Sabotaje o pilotaje de bahia, peligro 5
- Riesgo: reaccion de la estacion, danos estructurales, bajas
- Recompensa: una solucion limpia a corto plazo y una verdad enterrada solo a medias

3. Aislamiento para la compania

Los PJ encierran la sonda, congelan los accesos y preparan una entrega ordenada.

- Tirada central: Mando, Técnica o Logística, peligro 5
- Riesgo: compromiso moral enorme, traicion a la tripulacion, cuarentena forzosa
- Recompensa: posible supervivencia administrativa y opcion de evacuacion ordenada

4. Suelta manual o soporte humano

Un PJ o un PNJ acepta acompañar la sonda, pilotar la bahia desde dentro o servir como ancla temporal para la senal mientras la aleja.

- Tirada central: Ingenio o Resistencia, peligro 6
- Riesgo: muerte, desaparicion, contaminacion mnésica duradera
- Recompensa: salida elegante pero costosa, y el final con mayor carga emocional

Como jugar la presencia durante la Fase Blanca

No ataca como una bestia. Escoge palabras e imagenes que impiden tratar cada eleccion como un simple procedimiento.

- A un PJ que quiere destruir: "Borrar no es silenciar."
- A un PJ que quiere entregar: "Llamais rescate a lo que viene a cerrar la prueba."
- A un PJ que quiere escuchar: "No llevaréis todo. Solo aquello que ya os reconoce."

Rupturas posibles

Usa una o dos de estas fracturas segun el ritmo.

- Descompresion local: una esclusa secundaria cede y obliga a sacrificar un acceso
- Fallo de gravedad: la bahia se vuelve un volumen flotante de cables, herramientas y escarcha
- Crisis humana: Theo o Jura se quiebra, arma en mano o decision brutal
- Respuesta exterior: la compania envía una orden de confinamiento a todas las pantallas

El sacrificio de Jura

La version flash original hacia de Jura una candidata natural al sacrificio. Mantiene esa opcion sin imponerla. Jura se ofrece si nadie consigue elegir, porque es la primera cuyo nombre aparecio en las alertas fantasma. Lo interpreta como una senal. Su voluntariado debe doler porque nace de una mujer que detesta el misticismo y aun asi obedece a algo que no entiende.

El sacrificio de un PJ

Si un PJ quiere ocupar el lugar de Jura, dadle una escena real. Dejad que elija lo que el resto debiera recordar: una frase, una orden, una verdad sobre la compania, un miedo intimo. La desaparicion pesa mas cuando deja sentido, no solo perdida.

Condicion de salida

Sea cual sea la opcion, el climax debe resolverse como un intercambio: seguridad por verdad, verdad por humanidad, humanidad por transmision, transmision por olvido. El escenario gana fuerza cuando nada se parece a una victoria limpia.

Acto 3: cuatro finales y sus consecuencias

Utiliza estos finales tal cual o modificalos segun supervivientes, nivel de Estres y mentiras aun abiertas. Lo ideal es que los PJ salgan vivos con una decision que siguran cargando despues.

Final A - Deriva consentida

Condicion: los PJ escuchan la transmision hasta el final, comprenden que busca sobre todo continuidad y envian Perseide-9 de nuevo a la deriva profunda por una trayectoria segura, lejos de Arklight.

Resolucion: La estacion se calma casi al instante. La latencia normal vuelve a las consolas. El frio de la bahia retrocede como una marea. Los nombres de los muertos dejan de aparecer. Sin embargo, queda un ultimo paquete de datos en los archivos: una cartografia incompleta de incidentes similares dispersos por la orbita profunda.

Coste:

- parte de la tripulacion sigue sonando durante semanas con una region entre estrellas que parece recordarlos
- Vesna comprende que ayudo a crear este tipo de regreso y ya no puede fingir ignorarlo
- la compania encuentra una estacion normal, pero siente que alguien le ha quitado algo

Final B - Escision en frio

Condicion: la sonda es destruida, la antena seccionada o la memoria contaminada purgada antes de que termine la transmision.

Resolucion: La senal se corta de golpe. Los sistemas vuelven a la normalidad con la brutalidad de un despertar. Los registros fantasma desaparecen. Algunos danos permanecen fisicos: reles quemados, bahia inutilizable, una seccion de la estacion medio muerta. Las pruebas sobreviven solo como fragmentos en soportes olvidados o en recuerdos humanos poco creibles.

Coste:

- uno o varios PNJ pueden morir en la maniobra
- la tripulacion nunca estara segura de haber destruido todo el fenomeno
- un PJ puede conservar una frase, una imagen o un hueco sonoro blanco imposible de olvidar

Final C - Bahia sacrificada

Condicion: alguien se queda en la bahia o sobre el casco exterior para guiar una suelta manual cuando la automatizacion ya esta comprometida.

Resolucion: La bahia es expulsada con Perseide-9 en silencio total. Desde el puente, las y los supervivientes ven el modulo alejarse ante Titan como una bombilla blanca que se apaga despacio. La estacion se salva. El vector de expulsion hace casi imposible cualquier recuperacion a corto plazo.

Coste:

- la persona que se queda atras se da por muerta, desaparecida o "en otra parte"
- la compania ya no tiene objeto que recuperar, solo supervivientes incoherentes que interrogar
- varios miembros de la tripulacion oyen a veces despues la misma frase en el ruido de los sistemas: "Ahora se como termina."

Final D - Portador del blanco

Condicion: un PJ o PNJ acepta que una parte coherente de la senal se ancle a sus implantes, a su casco, a un exocortex o simplemente a su memoria.

Resolucion: Perseide-9 se vuelve casi muda. La estacion se estabiliza, pero el portador sabe al instante que no ha vuelto solo. No esta poseido. Se ha convertido en un archivo movil. La presencia ya no necesita a Arklight para continuar.

Coste:

- visiones exactas, sueños compartidos, accesos involuntarios a muertos lejanos o a futuros posibles
- peligro permanente para cualquier lugar equipado con hardware parecido a la arquitectura Perseide
- la compania tratara al portador como soporte biologico para recuperar o destruir

Debrief recomendado

Cuando se juegue el final, plantea una o dos preguntas a cada jugadora o jugador.

- Que se niega a escribir tu personaje en el informe oficial?
- Que detalle concreto demuestra que no ha regresado del todo indemne?
- Que podria hacer que respondiera a una segunda senal de todos modos?

Tablas D6, PNJ detallados y manifestaciones

Tabla D6 - Encuentros dentro de Arklight

- 1. Pasillo vacío salvo por un casco en el suelo que transmite una conversación de 2076.
- 2. Orin o un PJ cruza su propia silueta al final de un conducto exactamente un segundo demasiado tarde.
- 3. Un dron de mantenimiento avanza recto hasta una pared y se queda allí, escuchando.
- 4. Una alarma de incendio se activa en una sección helada y luego muestra el nombre de una persona muerta en otra estación.
- 5. Ilya lleva una herramienta solicitada por alguien que niega haberla pedido.
- 6. Un mamparo se abre a una reserva que no figura en ningún plano, llena de piezas Perseide reacondicionadas.

Tabla D6 - Descubrimientos mnesicos

- 1. Mensaje de audio de Rian Sol: "Si alguien oye esto, no abraís cuando ya conoce vuestro nombre."
- 2. Vídeo de una EVA futura donde un PJ muere o desaparece según el ángulo elegido.
- 3. Informe de la compañía marcado como "incidente mnesico" con tres casos anteriores en otras orbitas profundas.
- 4. Mapa parcial de siete sondas Perseide desaparecidas, todas marcadas como "retorno diferido".
- 5. Diario privado de Vesna en el que describe en 2076 algo que jura no haber sabido nunca.
- 6. Captura imposible de Arklight aun en construcción, ya marcada por los daños del clima.

Tabla D6 - Incidentes de presión

- 1. Microcorte: la siguiente acción Técnica sufre -1 dado si nadie asegura la zona
- 2. Escarcha repentina: todo el mundo en la zona prueba Movilidad o deja caer un objeto
- 3. Voces en el intercom: cada PJ presente gana 1 de Estrés si no nombra en voz alta la voz reconocida
- 4. Cierre de esclusa: el grupo se divide en dos escenas si nadie supera una prueba rápida
- 5. Regreso de gravedad parasita: moverse se vuelve difícil, las herramientas flotan y puede haber una herida leve
- 6. Respuesta blanca: el sistema dice a un PJ un secreto exacto; si lo niega, +1 de Estrés compartido

Bloques YZE compactos - PNJ

Dra. Vesna Okafor - Médica de a bordo, testigo del programa Medica

ATR Fuerza 2 · Agilidad 2 · Ingeniería 4 · Empatía 4 Salud 3 · Resolución 5 · Estrés 2 Medicina 3 · Observación 2 · Ciencia 2 · Empatía 2 ATK Bisturi de emergencia +1 [1 dano] · Alcance C CONDICION: Duda en revelar lo que sabe hasta que un PJ la confronte con claridad CAPACIDAD ESPECIAL: Expediente oculto. Una vez por escenario, Vesna puede producir una prueba médica o de archivo que da +2 dados a una escena de análisis o persuasión. FORZAR: si fuerza una tirada y obtiene 1, admite demasiado tarde una parte decisiva de la verdad y anada 1 de Estrés compartido.

Theo Castillo - Comandante bajo presión corporativa

ATR Fuerza 3 · Agilidad 2 · Ingeniería 3 · Empatía 3 Salud 4 · Resolución 4 · Estrés 2 Mando 3 · Distancia 2 · Observación 2 · Técnica 1 ATK Pistola de servicio +2 [2 danos] · Alcance M CONDICION: Leal a la tripulación mientras crea que el procedimiento todavía puede salvarles CAPACIDAD ESPECIAL: Autoridad de mando. Una vez por escena, Theo da +1 dado a quienes sigan una orden clara e inmediata. FORZAR: si fuerza una tirada social y saca 1, elige el protocolo por encima del ser humano más cercano.

Jura Malet - Operadora minera, solución física

ATR Fuerza 4 · Agilidad 3 · Ingeniería 2 · Empatía 2 Salud 5 · Resolución 3 · Estrés 1 Fuerza 3 · Movilidad 2 · Maquinaria pesada 2 · Cuerpo a cuerpo 2 ATK Herramienta minera hidráulica +2 [2 danos] · Alcance C CONDICION: Se niega a dejar a alguien atrás sin una razón comprensible CAPACIDAD ESPECIAL: Sangre fría obrera. Ignora el primer penalizador de pánico o terreno en una escena física. FORZAR: si fuerza y obtiene 1, rompe algo útil pero frágil.

Orin Vass - Ingeniero de sistemas insomne

ATR Fuerza 2 · Agilidad 3 · Ingeniería 4 · Empatía 2 Salud 3 · Resolución 4 · Estrés 3 Técnica 4 · Observación 2 · Comtech 3 · Movilidad 1 ATK Llave de acceso aislada +1 [1 dano] · Alcance C CONDICION: Ya atormentado por sueños del señal; -1 dado cuando esta completamente solo en los conductos CAPACIDAD ESPECIAL: Diagnóstico bruto. Orin puede reducir en 1 el peligro de una prueba de sistemas si tiene diez segundos y acceso directo. FORZAR: con resultados de 1, Orin confunde una predicción del sistema con un hecho presente.

Manifestaciones y entidades

Eco de mamparo - Proyección mnesica localizada

ATR Fuerza 1 · Agilidad 3 · Ingeniería 4 · Empatía 0 Salud 2 · Resolución 5 · Estrés 0 Observación 3 · Sigilo 3 · Manipulación 2 ATK Toque helado +2 [1 Estrés + inmovilización breve] · Alcance C CONDICION: Solo puede aparecer en una zona ya tocada por escarcha o reflejos CAPACIDAD ESPECIAL: Reflejo falso. Un PJ que ataque al Eco debe superar primero una tirada de Ingeniería o golpear a un recuerdo en lugar de la manifestación. FORZAR: cuando el Eco fuerza una interacción, revela al testigo una posible escena futura.

Dron de ataque alterado - Máquina industrial contaminada

ATR Fuerza 4 · Agilidad 2 · Ingeniería 1 · Empatía 0 Salud 6 · Resolución 2 · Estrés 0 Fuerza 3 · Movilidad 1 · Observación 1 ATK Brazo magnético +2 [2 danos] · Alcance C CONDICION: Pesado, lento; inactivo mientras la bahía permanece sin energía CAPACIDAD ESPECIAL: Rutina fantasma. Si el dron detecta Perseide-9 o un soporte asociado, intenta acoplarlo a cualquier precio, incluso con una persona en medio. FORZAR: con un 1, el dron bloquea una esclusa o un arma en el peor momento.

Presencia mnesica - Fenomeno cosmico en proceso de anclaje

ATR Fuerza 0 · Agilidad 0 · Ingeniería 5 · Empatía 1 Salud -- · Resolución 8 · Estrés 0 Observación 4 · Manipulación 4 · Técnica 3 ATK Sobrecarga de remanencia +3 [2 Estrés o 1 Condición grave] · Alcance zona CONDICION: No puede destruirse con combate ordinario; solo se manifiesta a través de sistemas, sonido, reflejos o un soporte humano CAPACIDAD ESPECIAL: Archivo imposible. Una vez por escena, la Presencia puede hacer aparecer un dato verdadero pero imprevisto en cualquier pantalla o altavoz. FORZAR: si fuerza una escena, aumenta de inmediato 1 el Estrés compartido y hace existir una prueba imposible.

Anexos, ganchos de campana y aviso FTL

Ganchos de campana

- Las coordenadas parciales dejadas por el Final A conducen a una plataforma de escucha cercana a Hiperion que nunca se inauguro.
- La compania clasifica a la tripulacion superviviente como vector de contaminacion mnesica y envia una celula de recuperacion.
- Un antiguo empleado del programa Perseide contacta en secreto con los PJ para decir que Perseide-9 no fue la primera sonda en volver.
- Otras estaciones profundas empiezan a registrar alertas nominativas con personas muertas que no deberian conocer.
- La persona desaparecida del Final C envia un mensaje desde una zona donde ningun rele deberia responder.
- El portador del blanco del Final D se convierte en la clave involuntaria de una red de senales enterradas por todo el sistema de Saturno.

Conexiones de worldbuilding YZE

Senal Blanca encaja en cualquier campana YZE de ciencia ficcion espacial centrada en tripulaciones contratadas, estaciones aisladas, rutas secundarias e incidentes disfrazados de fallo tecnico. Para conectarlo a otro marco, basta con renombrar la compania, el programa Perseide y el sector orbital.

Hilos de continuacion

- Investigacion de supervivientes: los PJ buscan averiguar que ocurrio realmente en 2076 y quien firmo la purga
- Horror de red: una transmision derivada alcanza un carguero, un rele o una colonia criogenica
- Juicio imposible: la compania quiere que los PJ testifiquen mientras los declara poco fiables
- Expedicion de recuperacion: alguien paga muy bien por encontrar otra sonda Perseide antes del proximo "regreso"

Consejos para la DJ

- Da Estrés cuando la informacion se vuelve intima, cuando el grupo se rompe o cuando la estacion revela algo imposible de ignorar.
- Ofrece buenas razones para forzar: salvar a alguien, extraer un registro, cortar una antena, impedir que un PNJ entre en panico.
- Recompensa la solidaridad concreta: comida, curas, verdades dichas a tiempo.
- Mantén a la presencia como algo ajeno. Puede comprenderse por fragmentos sin volverse nunca familiar.

Aviso Year Zero Engine Free Tabletop License

Publicado bajo licencia para Year Zero Engine por Tomas Harenstam / Free League Publishing. Este producto se basa en el Year Zero Engine Standard Reference Document, diseñado por Tomas Harenstam y publicado por Free League Publishing. Publicado bajo la Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL). freeleaguepublishing.com

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License. Licencia: <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>
Contenido original de MythCore. Este escenario no es un producto oficial de Free League ni está afiliado, avalado, patrocinado o aprobado por Free League Publishing.
Divulgación de IA: texto y desarrollo visual asistidos por IA generativa, luego editados y finalizados por MythCore.