

Gancho + Vision general



YZE

PWYW

Senal Blanca

YZE · Experiencia 0-1 · 3-5 horas · Español

SENAL BLANCA

Subtítulo: Algunas cosas no se pierden. Esperan.

La estacion minera **Arkligh-6** orbita Titan desde 2069. Sus siete tripulantes extraen silicatos pesados, procesan datos geologicos y cuidan su equipo en un silencio que solo comprenden de verdad quienes trabajan en las orbitas profundas.

El 14 de marzo de 2087, a las 03:41, el sistema automatico de comunicaciones capta una senal. Frecuencia antigua. Protocolo de 2047. Identificador: **Sonda Perseide-9**, una sonda de prospeccion desaparecida cuarenta anos antes en una region no cartografiada entre Titan e Hiperion.

El manual dice que hay que informar, documentar y esperar autorizacion. Nadie sigue el manual hasta el final, y menos a las 03:41, cuando solo quedan siete personas a bordo y la curiosidad es lo ultimo que todavia se parece a la vida.

Cuando activan la senal, la estacion empieza a recordar.

Parametros de la sesion

|| | |---| | **Sistema** | Year Zero Engine (adaptacion de Horror Espacial) | | **Jugadores** | 3-5 (encarnando a varios miembros de la tripulacion) | | **Duracion** | 3-5 horas | | **Tono** | Claustrofobico, atmosferico, horror lento | | **Promesa** | Misterio espacial, paranoia entre companeros, revelacion gradual, finales multiples |

Countdown de Estres - La Senal Blanca

La mecanica central es un **contador compartido de Estres** (de 0 a 12).

Anade 1 de Estres cada vez que:

- Se descubre una pista inquietante
- Un PNJ muere o desaparece
- Se produce un fallo de sistema imprevisto
- Falla una tirada forzada critica

A **Estres 4**; los PJ empiezan a dormir mal. Los suenos son identicos: ruido blanco y una forma borrosa. A **Estres 8**: un PJ debe superar una tirada de Resistencia (Danger 6) o hacer algo irracional en el siguiente momento de tension. A **Estres 12**: la estacion responde a algo. Se activa la fase final.

Gancho inmediato

El oficial del turno de noche (uno de los PJ o el PNJ Orin Vass) oye la senal y despierta a los demas. Dos preguntas aparecen enseguida: si es realmente Perseide-9 y que contenia esa sonda.

Situación + Estructura de la estación

Para leer a los jugadores

La pantalla de comunicaciones palpita en blanco. No en verde, como de costumbre. Blanco. El sonido es una nota larga y pura con algo irregular en el fondo, casi rítmico. Casi una voz. La consola indica que la señal procede de un objeto situado a 3.200 kilómetros, a la deriva lenta hacia vuestra posición. A esta velocidad entrará en vuestro radio de recuperación en seis horas.

Verdad oculta (solo para el DJ)

La Sonda Perseide-9 encontró algo en 2047 en los anillos interiores de Hiperión. No vida, no inteligencia: algo anterior a esas categorías. Quedó alterada allí. Registro. Durante cuarenta años estubo a la deriva, emitiendo una señal de socorro estando mientras transportaba otra cosa en su memoria.

Esa cosa no es malvada en términos humanos. Es ****indiferente****. Percibe. Impregna los sistemas que toca con una especie de ****memoria residual****: la estación empieza a recordar sus propios datos borrados, sus fallos antiguos y sus muertos no registrados.

La amenaza no es física. Es ****mnésica y psicológica****: los sistemas de la estación revelan lo que no deberían saber, y la tripulación debe decidir si quiere seguir mirando o cerrar los ojos.

Estructura de la estación (zonas jugables)

****Puente de mando (Nivel 1)**** Consola principal, origen de la señal, diarios de a bordo desde 2069. Un diario de 2071 contiene entradas que la tripulación actual nunca escribió.

****Módulo de vida (Nivel 2)**** Literas, comedor, enfermería. A veces la sala común muestra texto en las pantallas: nombres que la tripulación no reconoce. La pista oculta 1 está aquí.

****Sala de máquinas (Nivel 3)**** Reactor, sistemas atmosféricos, propulsión. Un ruido constante que tapa las voces. Alguien grabó algo bajo el panel de mantenimiento n. 7, en 2052, antes de que existiera la estación.

****Bahía de recuperación (Nivel 4)**** Aquí se recuperará la sonda si la tripulación decide remolcarla. El analizador automático puede leer su memoria, pero la lectura lleva tiempo y durante ese tiempo la bahía se vuelve extrañamente fría.

****Módulo científico (Nivel 5)**** Laboratorio, espectrómetros, archivos geológicos. Los instrumentos empiezan a registrar lecturas que no pueden explicar. La pista oculta 2 está aquí.

****Pasillos de mantenimiento (Nivel 6)**** Red de túneles estrechos entre todos los módulos. Algo se mueve dentro; los sensores lo detectan, pero las cámaras no muestran nada.

Revelación progresiva en 3 escenas

****Escena 1 - "Los datos que faltan"*** Al analizar la señal, un PJ descubre que Perseide-9 fue lanzada de verdad en 2047, pero sus datos de misión fueron borrados de los archivos de Arklight. Alguien en la estación los eliminó. Hace once años. Con otra tripulación.

****Escena 2 - "Los nombres desconocidos"*** La estación empieza a mostrar alertas de emergencia con nombres de tripulantes que no existen. No es un error del sistema: los nombres pertenecen a personas reales, muertas en otras estaciones años atrás. De algún modo la estación las "conoce".

****Escena 3 - "La memoria de la sonda"*** Cuando se completa la lectura de la sonda, las pantallas muestran una sola imagen: Arklight-6 vista desde fuera, en estado de emergencia, pero la imagen está fechada en 2047, doce años antes de la construcción de la estación.

PNJ + Obstaculos + Stat Blocks

La tripulacion de Arklight-6

* (Los PJ interpretan de 3 a 5 de estos miembros. El resto son PNJ.)*

****DRA. VESNA OKAFOR** - Medica de a bordo** *Mujer, 52 años, voz serena, ha pasado 11 años en estaciones.*

Es la mas veterana a bordo. Sabe cosas sobre la mision Perseide-9 que nunca ha compartido. No por maldad, sino por miedo a haberlo entendido mal.

Motivacion: Proteger a la tripulacion, incluso de si misma.
 Secreto: Trabajo brevemente en el proyecto Perseide en 2046. Sabe que la sonda llevaba algo mas que un detector de minerales: un dispositivo experimental de registro de "firma residual cosmica". Creia que no habia captado nada. *Lo que oculta:* Todo lo anterior.

****ORIN VASS** - Ingeniero de sistemas** *Hombre, 31 años, nervioso, tecnico excelente, insomnio cronico.*

Orin esta de guardia cuando llega la senal. La activa antes de avisar a sus superiores, por reflejo, por curiosidad. Desde entonces ya no duerme de verdad.

Motivacion: Entender lo que ha hecho. *Secreto:* No es la primera vez que oye ese tono. Lo oyo en un sueno, una vez, hace tres años. Nunca se lo conto a nadie.

****JURA MALET** - Operadora minera** *Mujer, 27 años, practica, poco emotiva, muy directa.*

Quiere que todo esto termine y volver al trabajo. La sonda la inquieta de una forma que no sabe nombrar, como si la reconociera.

Motivacion: Terminar su contrato, volver a casa y no regresar jamas a una estacion. *Secreto:* Ninguno, pero su nombre es el primero que la estacion muestra en las alertas fantasma.

****THEO CASTILLO** - Comandante de la estacion** *Hombre, 44 años, autoritario pero justo, bajo presion desde hace seis meses.*

Theo recibio una semana antes un mensaje cifrado de la compania pidiendole que informara de "cualquier senal anacronica en este sector". Lo recibio, pero todavia no ha actuado. La compania sabia algo.

Motivacion: Mantener con vida a todos sin perder el empleo.
 Secreto: El mensaje cifrado. Si lo hubiera descifrado por completo, habria leído la orden de aislar a cualquiera que entrara en contacto con la sonda.

Obstaculos y escenas de tension

****Aislar o recuperar la sonda (Tecnica, Danger 5)**** Traerla a la bahia acelera la revelacion. Dejarla a la deriva frena el Estres, pero la compania enviara una nave de recuperacion en 72 horas.

****El pasillo de mantenimiento (Sigilo/Percepcion, Danger 6)**** Los sensores detectan algo. Las camaras no muestran nada. Una tirada exitosa revela que no hay nada ahi, pero las paredes estan frias en puntos exactos, formando un mapa de la estacion.

****Convencer a Vesna de que hable (Relacion, Danger 7)**** Se resiste. Lleva 11 años convenciendose de que no significaba nada. Un exito rompe su resistencia y lo cuenta todo: anade 2 al Estres compartido, pero los PJ consiguen ventaja para la escena final.

Stat Block YZE - La Presencia Mnesica

No es una criatura. Es un estado. La "amenaza" es la propia estacion, alterada.

No se puede combatir contra la Presencia. Responde a las acciones de los PJ.

| Desencadenante | Efecto | |--|-- | Un PJ intenta borrar los datos de la sonda | Los sistemas se resisten (Tecnica, Danger 8), +2 de Estres | Un PJ pasa mas de 10 minutos a solas en la bahia de recuperacion | Tirada de Resistencia, Danger 6, o alucinacion de un muerto conocido | Un PJ intenta comunicarse con ella por la consola | Tirada de Empatía, Danger 7; exito: una imagen nitida, una advertencia incomprensible; fallo: +1 de Estres, noche en vela | La sonda es destruida | La senal cesa. Todos los sistemas vuelven a la normalidad. Falta algo, pero los PJ no saben que |

****Nivel de Presencia**** (evoluciona con el countdown de Estres)

- **0-4**:** anomalias leves, texto fantasma, bolsas de frio.
- **5-8**:** alucinaciones breves, nombres desconocidos, suenos colectivos sincronizados.
- **9-12**:** la estacion "responde" activamente, apaga y restablece sistemas con una logica propia. Impide que la nave abandone la orbita hasta que alguien "escuche hasta el final".

Finales + Tablas + Continuacion + Creditos

Dirigir la escena final

Evalua el Estres compartido y lo que saben los PJ.

****Estres < 8 + Vesna ha hablado****: los PJ pueden tomar una decision informada. La resolucion es dificil, pero posible.

****Estres >= 8****: al menos un PJ esta en crisis. La escena final exige que alguien se quede atras operando la consola mientras los demas se preparan para partir.

****Theo ha descifrado el mensaje****: la compania llega en 12 horas. Hay que decidir si cooperar o asegurarse de que la sonda desaparezca antes de su llegada.

Tres finales posibles

****FINAL A - Supervivencia completa****

Los PJ encuentran una forma de "satisfacer" a la Presencia: dejar que registre lo que siempre ha estado registrando y luego dejarla marchar. La sonda vuelve a quedar a la deriva en la orbita exterior. La estacion recupera la normalidad. Pero todos los PJ tienen el mismo sueno durante una semana: un espacio entre las estrellas, inmenso y paciente. La compania llega, encuentra una estacion normal y se marcha con preguntas.

Coste: Vesna decide quedarse a bordo. Dice que todavia tiene cosas que terminar. No da explicaciones.

****FINAL B - Supervivencia parcial****

La sonda es destruida o la Presencia es expulsada por la fuerza. Los sistemas de la estacion sufren danos graves. De uno a tres PNJ mueren durante las complicaciones. Los supervivientes regresan. Informan de un fallo de sistema causado por una interferencia. Informe oficial: incidente menor resuelto. Informe real: en sus pesadillas, el espacio entre las estrellas esta mas cerca cada noche.

Coste: Uno o mas PNJ muertos. La compania recibe los datos de todos modos: alguien los transmitio antes de morir.

****FINAL C - Sacrificio heroico****

Para "cortar" el vinculo entre la Presencia y la estacion, alguien debe quedarse en la bahia de recuperacion y activar manualmente la expulsion de la sonda desde dentro, sabiendo que la bahia sera eyectada con ella. Jura Malet se ofrece voluntaria: su nombre fue el primero en aparecer en las alertas. Cree que siempre fue una advertencia solo para ella.

Coste: Jura desaparece con la sonda. Los demas regresan. Un ano despues se detecta una senal en la posicion donde se eyecto la bahia. Contiene una sola linea de texto, con la letra de Jura:

****Ahora se lo que queria decir. No volvais.****

Tabla 1d6 - Lo que recuerda la estacion

| Tirada | Recuerdo | |---|---| | 1 | Los nombres de todos los que han muerto en estaciones de orbita profunda desde 2040 | | 2 | Una conversacion borrada entre dos ingenieros, en 2052, sobre algo que vieron y no pudieron describir | | 3 | La posicion exacta de siete sondas no recuperadas con el mismo identificador de mision | | 4 | Una grabacion de audio de la sonda captando algo que suena a musica, pero el analisis espectral indica que es silencio grabado al reves en el tiempo | | 5 | El rostro de un tripulante fallecido 11 anos antes en un "accidente de esclusa" | | 6 | Algo que solo podria saber el personaje en el que habeis pensado recientemente con intimidad |

Tabla 1d4 - Complicaciones de final

| Tirada | Complicacion | |---|---| | 1 | El motor de la lanzadera de rescate no arranca: vinculo fisico o sabotaje? | | 2 | Un PNJ activa por panico el protocolo de autodestruccion de la estacion: 90 minutos | | 3 | La compania ya viene de camino, 4 horas antes de lo previsto | | 4 | La Presencia "habla" con claridad una sola vez, en todos los idiomas conocidos a bordo, una frase: ****Esto no es un final.**** Luego nada |

Ganchos para la continuacion

- La compania recupera los registros y descubre una serie de anomalias similares en otras 4 estaciones durante los ultimos 20 anos. Alguien esta reuniendo estos incidentes. Otra persona quiere borrarlos.
- Uno de los PJ empieza a oir la senal blanca en sus suenos, no mucho, no fuerte, pero con regularidad. Tres meses despues recibe un mensaje desde una direccion desconocida con una coordenada espacial.
- Jura Malet (si sobrevivio) abandona su contrato un mes despues del regreso. Desaparece. Seis meses mas tarde su identificacion de seguridad aparece en una estacion a 4 sistemas de distancia, una estacion abandonada hace 15 anos.

Mecanicas YZE utilizadas

- ****Estres compartido****: contador comun de 0 a 12, con efectos por umbral
- ****Resistencia****: tiradas de Mind o atributo equivalente ante las revelaciones
- ****Tecnica****: manejo de los sistemas de la estacion
- ****Empatia****: comunicacion con la Presencia (arriesgada, pero reveladora)
- ****Sigilo****: moverse por los pasillos sin activar nuevas anomalias

Creditos

- Diseno y texto: MythCore Studio
- Linea: Escenarios Flash - Pilotos Multi-Genero
- Genero: Horror Espacial | Sistema: Year Zero Engine

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.