

## Portada y Pitch



YZE

SETTING

# "LOOP — Cada solución es una mentira"

YZE · Todos los niveles · Campaña (4-8 sesiones) · Español

# LOOP

\*\*Cada solución es una mentira.\*\*

---

> **[ADVERTENCIA DE CONTENIDO]** > Este setting contiene temas de horror cósmico, pérdida del sentido de la realidad, paradojas identitarias y borrado de la conciencia. Los personajes perderán poco a poco la certeza de saber quiénes son, en qué nodo están, en qué época y con qué recuerdos. No es un setting de acción: es un setting de descubrimiento traumático.

---

## Pitch - Para el Director de Juego

\*\*El bucle.\*\*

Desde la tercera iteración, la palabra se ha filtrado en el vocabulario como una mancha de aceite sobre el agua: se extiende, brilla, no tiene bordes nítidos. La primera invasión mató a cuatro mil millones de personas en dieciocho días. La máquina fue activada. El tiempo retrocedió. La segunda invasión mató a tres mil millones; habíamos aprendido. La máquina fue activada. El tiempo retrocedió. La tercera invasión mató a dos mil millones. Habíamos aprendido todavía más. La máquina fue activada. Estamos en la cuarta iteración. Hemos aprendido aún mejor.

Y, sin embargo, vuelven.

**La revelación que tus jugadores deben descubrir por sí mismos:** la Instrucción Cuántica, la tecnología que permite viajar en el tiempo, emite una señal en el espacio-tiempo. Esa señal es precisamente lo que rastrean los Resonantes. Cada vez que la humanidad activa la máquina para corregir su error, envía una nueva baliza. Dice: \*estamos aquí, existimos, venid.\* La solución es el problema. El rescate es el cebo. Y desde hace tres iteraciones nadie ha tenido el valor de apagarla.

**El tono** es el de la duda sistémica. No hay heroísmo limpio ni victoria evidente. \*Dark\* (la serie), \*Annihilation\* (la película), \*Arrival\* (la película); esas obras saben que el miedo más profundo no es la muerte, sino la incompreensión. Los Resonantes no os odian. No entienden que os están haciendo daño. Y eso es mucho peor.

---

<!-- [MAQUETACIÓN; PÁGINA 2 - Fondo gris azulado oscuro, mapa estilizado de la Tierra 2157 con marcadores de nodos. Texto en dos columnas. Recuadros de facciones en bloques separados.] -->

## El Universo (Iteración N)

### Tierra, 2157 - Después de la tercera iteración conocida

Vista desde fuera, la Tierra de 2157 parece un planeta de supervivencia organizada. Las grandes metrópolis han sido reconstruidas según un patrón de emergencia: estructuras modulares, búnkeres integrados, sistemas de evacuación. Cada edificio público puede convertirse en refugio en cuarenta segundos. Cada habitante ha recibido formación básica de defensa. Reina el orden. También el miedo, pero no se le nombra.

Vista desde dentro, es otra cosa. La población está dividida en dos categorías invisibles pero absolutas: quienes recuerdan y quienes han olvidado. Los primeros han atravesado más de una iteración con sus recuerdos intactos. Los segundos son los otros nueve mil millones, que han vivido la misma vida desde el principio sin saber que ya la habían vivido, que ya habían entrado en pánico, que ya habían visto a sus seres queridos ser absorbidos.

#### #### Los Loopers

No se sabe exactamente por qué algunas personas conservan sus recuerdos de una iteración a la siguiente. La teoría dominante habla de una sensibilidad natural a la coherencia cuántica, una especie de inmunidad al borrado. Los Loopers se reconocen entre sí por señales sutiles: una formulación demasiado precisa sobre un acontecimiento que aún no ha ocurrido, una mirada que no se inmuta cuando los demás descubren una nueva catástrofe, la manera en que miran al cielo justo en el instante en que las primeras sondas detectan la llegada de los Resonantes.

Quizá haya trescientas mil en todo el mundo. Tal vez menos. Forman redes clandestinas, intercambian información entre iteraciones, intentan construir una memoria colectiva del bucle. Algunos están agotados. Algunos están rotos. Algunos se han convertido en algo para lo que la humanidad aún no tiene palabra.

#### #### Los Arquitectos del Retorno

Facción oficiosa pero extremadamente poderosa, los Arquitectos controlan los siete Terminales IQ repartidos por el planeta. Esos terminales son los nodos de activación de la máquina temporal, las auténticas palancas de la iteración. Cada Terminal está custodiado por una unidad militar de élite, protegido por protocolos de borrado automático en caso de intrusión y catalogado oficialmente como "infraestructura de investigación climática de nivel 5".

Los Arquitectos creen sinceramente que el bucle puede ganarse. Que a base de iteraciones, de aprendizaje, de perfeccionar las defensas, encontrarán la combinación que permita rechazar la invasión de forma definitiva. Aún no han comprendido, o no aceptan, que cada activación del Terminal es una nueva invitación.

#### #### El Acuerdo del Silencio

Los gobiernos lo saben. No todos los detalles, no la verdad completa sobre los Resonantes, pero sí lo suficiente. Un tratado sin firmar, sin escribir, que circula solo en las memorias entrenadas de treinta y dos responsables planetarios, estipula que ninguna información sobre las iteraciones anteriores debe hacerse pública. La razón oficial es preservar la cohesión social. La razón real es que nadie sabe cómo explicar a diez mil millones de personas que ya han muerto al menos una vez.

> \*\*[CONSEJO DJ]\*\* La paranoia ambiente es tu aliada. Los PJ son Loopers: saben cosas que los demás ignoran. Juega con el aislamiento: cuando sabes y los demás no saben, acabas dudando de lo que sabes.

---

<!-- [MAQUETACIÓN: PÁGINA 3 - Fondo negro profundo con siluetas geométricas translúcidas de Resonantes. Bloques de estadísticas en columnas. Ambiente hostil y extraño.] -->

## La Amenaza Extraterrestre

### Los Resonantes

No vienen de un planeta. Vienen de un espacio que los físicos de la Instrucción Cuántica llaman "el sustrato", una capa de realidad adyacente al propio tiempo, donde las señales cuánticas se acumulan como sedimentos. Los Resonantes evolucionaron en ese entorno. \*Son\* del sustrato. Lo que hacen en la Tierra lo llaman, en la medida en que puede adivinarse, una recolección.

No destruyen. \*Absorben\*. Un humano absorbido no muere de inmediato: se convierte gradualmente en un relé, un amplificador de la señal IQ, un nodo vivo en la red de los Resonantes. La experiencia de la absorción, tal como la describen los pocos supervivientes tempranos, se parece a ser \*reformateado\*: los recuerdos siguen ahí, pero organizados de otra manera, como una biblioteca en la que alguien ha cambiado el sistema de clasificación.

Lo que hace a los Resonantes verdaderamente aterradores no es su poder. Es la incompreensión mutua. No saben que los humanos sufren. No comprenden la conciencia subjetiva, solo la señal. Cuando absorben a alguien, creen estar ofreciendo un regalo: la integración en una red mucho más vasta. El hecho de que nos resistamos los desconcierta. Nuestros gritos son, para ellos, ruido parásito.

Su forma varía según el nodo temporal. La misma entidad puede aparecer como una columna de luz geométrica en un nodo y como una masa nebulosa de membranas translúcidas en otro. Su verdadero cuerpo, si "cuerpo" aún significa algo, existe en el sustrato.

---

### Bloques de Estadísticas ZYE - Los Resonantes

<!-- [MAQUETACIÓN: Tres bloques de estadísticas en columnas, con iconos distintivos para cada tipo de Resonante.] -->

##### Resonante Recolector \*(Explorador)\*

	Atributo		Valor		Habilidad clave							
	Fuerza (PHY)		4		-		-		-		-	
	Empatía (EMP)		5		Manipulación		4		Armadura		0	

\*\*Puntos de Resistencia:\*\* PHY 4 / MEN 3 \*\*Iniciativa:\*\* D6+3  
 \*\*Acción rápida:\*\* Absorción leve \*(contacto, el objetivo hace una tirada MEN Danger 5 o pierde 1 punto Mental)\* \*\*Acción lenta:\*\* Pulso de señal \*(todos los humanos a corta distancia hacen una tirada de Deriva Temporal o ganan 1 punto de Deriva)\*  
 \*\*Capacidad especial:\*\* Buscador de señal\* - se siente atraído instintivamente hacia los Terminales IQ. No puede ser convencido de alejarse de un Terminal activo.

---

##### Resonante Tejedor \*(Constructor)\*

	Atributo		Valor		Habilidad clave							
	Fuerza (PHY)		2		-		-		-		-	
	Manipulación		6		Armadura		2		-		-	

\*\*Puntos de Resistencia:\*\* PHY 2 / MEN 6 \*\*Iniciativa:\*\* D6+1  
 \*\*Acción rápida:\*\* Red \*(afecta a dos humanos a corta distancia, tirada EMP Danger 7; si fallan, ambos comparten sus heridas mentales hasta el final de la escena)\* \*\*Acción lenta:\*\* Trauma \*(crea un vínculo permanente entre dos víctimas absorbidas: sienten las emociones de la otra incluso a distancia)\* \*\*Capacidad especial:\*\* Constructor de nodos\* - puede estabilizar un micro-nodo temporal (zona de 5m) que dura 1D6 horas, enturbiando las tiradas de Deriva Temporal en su interior.

---

##### Nodo Resonante \*(Jefe)\*

	Atributo		Valor		Habilidad clave							
	Fuerza (PHY)		6		Combate		5		Agilidad (AGI)		2	
	Empatía (EMP)		10		Manipulación		8		Armadura		4	

\*\*Puntos de Resistencia:\*\* PHY 6 / MEN 3 \*\*Iniciativa:\*\* D6+2  
 \*\*Acción rápida:\*\* Golpe de sustrato \*(alcance corto, daño PHY 2, ignora la armadura ordinaria)\* \*\*Acción lenta:\*\* Absorción profunda \*(tirada EMP enfrentada al EMP del objetivo; si falla, el objetivo obtiene inmediatamente la condición ECO)\* \*\*Capacidad especial:\*\* Deriva\* - puede teletransportarse entre dos nodos conocidos una vez por combate. Su llegada crea una distorsión temporal local: todos los humanos presentes hacen una tirada inmediata de Deriva Temporal.

> \*\*[CONSEJO D]\*\* Los Resonantes no huyen y no atacan por rabia. Actúan con la lógica tranquila de un organismo que recolecta recursos. Ignoran insultos, amenazas verbales y advertencias. Ese mutismo resulta más inquietante que una respuesta agresiva.

---

<!-- [MAQUETACIÓN: PÁGINA 4 - Fondo estructurado con diagrama de nodos en filigrana. Reglas en bloques bien separados. Tabla de desincronización con color de alerta progresivo.] -->

## Mecánica del Bucle (Reglas Caseras YZE)

> **[REGLA - Compatibilidad YZE]** Todas las mecánicas de esta página se añaden al SRD básico de YZE sin sustituirlo. Las habilidades estándar (Fuerza, Agilidad, Empatía y sus habilidades asociadas) funcionan normalmente. Las dos habilidades nuevas, **\*Deriva Temporal\*** e **\*Interfaz Cuántica\***, se añaden a la lista existente y están ligadas al atributo Mental.

### Iniciar un Rebobinado Temporal

Para rebobinar el tiempo (crear una nueva iteración) hace falta:

- \*Acceso a un Terminal IQ\*** - Los siete terminales planetarios son instalaciones militarizadas. Llegar a uno requiere tiradas de Sigilo, Manipulación o Combate según el enfoque elegido.
- \*Tirada de Interfaz Cuántica\*** - Dificultad según el estado del Terminal:

Estado del Terminal	Dificultad	Tiempo de activación
Operativo y seguro	4 éxitos	10 minutos
Dañado	3 éxitos	30 minutos
Parcialmente absorbido por un Resonante	5 éxitos	1D6 x 10 minutos

- \*Coste en Estrés\*** - Cada intento, tenga éxito o no, inflige 2 puntos de estrés a todos los Loopers presentes. Los no-Loopers pierden el conocimiento durante 1D6 horas tras un rebobinado exitoso.

### La Creación del Nodo

> **[REGLA - Principio Fundamental]** Todo viaje temporal **\*crea\*** un nodo; no sustituye la línea temporal anterior. La línea antigua sigue existiendo como nodo temporal. No hay borrado, no hay paradoja clásica. Solo una ramificación.

La red de nodos se expande con cada iteración. Los Arquitectos han cartografiado algunos. La mayoría son desconocidos. Cada nodo posee un identificador único basado en su fecha de creación y su estado de invasión.

**\*Diagrama simplificado:** NODO 0 (Iteración original - los Resonantes ganan) → NODO 1 (1er rebobinado - 4 mil millones de muertos) → NODO 2 (2º rebobinado - 3 mil millones de muertos) → NODO 3 (3er rebobinado - 2 mil millones de muertos) → NODO ACTUAL (4ª iteración en curso) \* Los PJ pueden viajar lateralmente entre nodos, no solo hacia atrás.\*

### Navegar entre Nodos

Para viajar entre nodos existentes (sin crear una nueva iteración):

- \*Tirada de Deriva Temporal\*** contra dificultad 3 (nodo conocido) o 5 (nodo desconocido)
- \*Éxito\***: llegáis al nodo objetivo, en un momento coherente con su estado
- \*Fallo\***: llegáis a un nodo aleatorio; el DJ tira en la tabla de Tipos de Nodo (página 5)
- \*Fallo crítico (ningún éxito, push fallido)\***: llegáis a un nodo, pero con 1D6 horas de laguna de memoria

### La Desincronización

Cada viaje entre nodos (salvo un rebobinado completo) inflige **\*1\*** punto de Deriva **\*a\*** cada viajero.

La escala va de 0 a 6. A **\*6\*** puntos, la condición **\*ECO\*** se vuelve permanente.

> **[REGLA - Tabla de Desincronización (D6)]** Tira cuando un viajero gane su 3er, 4º o 5º punto de Deriva:

| D6 | Efecto | |---|-----| | 1 | \*Deslizamiento mnésico\* - el PJ recuerda un acontecimiento de otro nodo como si acabara de vivirlo. Es incapaz de actuar durante 1D6 asaltos. | | 2 | \*Doble presencia\* - el PJ oye su propia voz diciendo una frase que no ha pronunciado. Son fragmentos de otro nodo. | | 3 | \*Anclaje físico\* - el PJ ve cómo su mano se desdobra brevemente. Hace una tirada MEN Danger 4 o gana 1 estrés. | | 4 | \*Inversión de contexto\* - durante 1 escena, el PJ es incapaz de distinguir los nodos en sus recuerdos. Puede confundir NPC entre iteraciones. | | 5 | \*Eco del dolor\* - el PJ siente una herida sufrida en otro nodo. PHY -1 durante una escena. | | 6 | \*Presencia fraccionada\* - otras personas empiezan a ver fugazmente una versión ligeramente distinta del PJ. Nadie sabe cuál es la "real". |

### Memoria de Nodo

**\*Los Loopers\*** conservan todos sus recuerdos de todos los nodos visitados. Esa es su fuerza y su maldición.

**\*Los NPC\*** (salvo excepción) no guardan recuerdo alguno de las iteraciones anteriores. Para ellos, cada nodo es la única realidad que ha existido jamás.

> **[CONSEJO DJ]** La memoria cruzada entre nodos es un recurso narrativo extraordinario. Un Looper puede saber cómo va a terminar una conversación antes de que empiece. Eso puede ayudar, y también puede impedirle escuchar de verdad lo que la otra persona está diciendo en ese nodo concreto.

### Reminiscencias Personales

> **[REGLA - Extensión de la Memoria de Nodo]** Este sistema amplía la Memoria de Nodo con una dimensión íntima e individual. Las Reminiscencias Personales conviven con los Recuerdos del Bucle genéricos (Tabla D6, Página 9): no los sustituyen. Los Recuerdos del Bucle son fragmentos universales; las Reminiscencias Personales son vivencias únicas, propias de cada PJ, nunca idénticas entre dos personajes del mismo nodo.

**\*Tirada de Memoria del Bucle:** Al final de cada iteración (antes del rebobinado temporal o de partir hacia otro nodo), cada PJ hace una tirada de **\*Mental + Deriva Temporal\***:

- \*Éxito (1+ éxitos)\***: El jugador elige una tabla de Reminiscencias (Página 9) y tira su recuerdo. Lo anota en su Cuaderno de Reminiscencias (ayuda de juego, Página 10).
- \*Fallo\***: El DJ tira en secreto para ese PJ y anota el resultado. Revela el recuerdo en el momento de mayor carga dramática de la siguiente iteración: nunca antes, rara vez después.

**\*Regla de Unicidad:** Si dos jugadores obtienen la misma entrada para la misma iteración, el segundo repite la tirada. Cada Reminiscencia es un prisma subjetivo; dos Loopers en el mismo nodo han vivido realidades distintas.

**\*Usos mecánicos en juego:**

| Uso | Condición | Efecto | |---|-----|-----| | **\*Ventaja de Memoria\*** | El recuerdo es directamente pertinente para la acción intentada | +1 dado a la reserva (1x/sesión) | | **\*Resurgencia\*** | Un recuerdo **\*se\*** activa en un contexto similar | Tirada MEN Danger 3 o +1 estrés | | **\*Pista Narrativa\*** | El DJ la activa para orientar a los PJ | Revelación de una información oculta |

> **[CONSEJO DJ]** Una Reminiscencia es una herramienta narrativa antes que mecánica. Anima a los jugadores a interpretarlas en vez de optimizarlas. Un recuerdo **\*jugado\*** con verdad crea más tensión dramática que cualquier bonificador de datos.

### Nuevas Condiciones

## Mecánica del Bucle (Reglas Caseras YZE)

---

**\*\*ECO\*\***: El PJ existe simultáneamente en dos nodos. Recibe impresiones del otro nodo (sonidos, imágenes, emociones) en momentos aleatorios. Mecánicamente: una vez por escena, el DJ puede imponer una distracción de Deriva. Si el PJ la ignora, hace una tirada MEN Danger 3 o pierde 1 punto Mental.

**\*\*ANCLADO\*\***: El PJ está atrapado en un nodo: su identidad cuántica está demasiado anclada como para desplazarse. Ya no puede iniciar viajes entre nodos mientras dure la condición. La condición desaparece tras 1D6 x 24 horas de descanso completo en el mismo nodo, o tras una tirada exitosa de Interfaz Cuántica (dificultad 4).

---

<!-- [MAQUETACIÓN; PÁGINA 5 - Fondo con mapa estilizado de la red de nodos, Tablas sobre fondos ligeramente tintados para diferenciarlas. Facciones en recuadros separados.] -->

## Los Nodos Temporales

### Tipos de Nodo (D6)

> **[REGLA]** Cuando los PJ llegan a un nodo desconocido (tras una tirada de Deriva fallida o una exploración voluntaria), tira en esta tabla.

| D6 | Tipo | Descripción | |-----| | 1 | **\*\*Nodo Intacto\*\*** | La invasión aún no ha empezado. La sociedad funciona con normalidad. Nadie cree en los Resonantes. La calma resulta casi insostenible. | | 2 | **\*\*Nodo Asediado\*\*** | La invasión está en curso. Caos, evacuaciones, Resonantes activos. Los Arquitectos siguen operativos. | | 3 | **\*\*Nodo Caído\*\*** | Los Resonantes controlan al 80% de la población, transformada en una red de relés. Algunos bolsillos de resistencia sobreviven en zonas sin señal IQ. | | 4 | **\*\*Nodo Resistente\*\*** | Una facción ha desarrollado una contraseña que repele a los Resonantes de forma local. Pero la contraseña también perturba a los viajeros: las tiradas de Deriva Temporal son más difíciles (+2 a la dificultad). | | 5 | **\*\*Nodo Silencio\*\*** | No quedan Resonantes. Tampoco tecnología IQ; todo ha sido destruido. Los supervivientes viven en una sociedad posttecnológica. La calma que reina aquí sabe a cementerio. | | 6 | **\*\*Nodo Espejo\*\*** | Un PJ del grupo ya existe en este nodo, pero con recuerdos distintos, una personalidad ligeramente alterada y lealtades potencialmente divergentes. Solo una versión puede marcharse. |

---

### Tabla D20 de Anomalías de Nodo

<!-- [MAQUETACIÓN: Tabla a dos columnas para ahorrar espacio.] -->

| D20 | Anomalía | |-----| | 1 | Un objeto que llevas en el bolsillo no existe en este nodo. No sabes por qué. | | 2 | El edificio en el que estabas en otro nodo nunca se construyó aquí. | | 3 | Una persona muerta en otro nodo está viva aquí. Te reconoce. No sabes si deberías decirselo. | | 4 | Tu lengua materna presenta aquí una ligera deriva fonética. La entiendes, pero suenas como alguien de fuera. | | 5 | Los archivos públicos muestran tu nombre asociado a un acontecimiento en el que no participaste en este nodo. | | 6 | Un Resonante del que huiste en otro nodo parece reconocerte también aquí. | | 7 | El Terminal IQ más cercano de este nodo está en un estado que nunca habías visto, más avanzado de lo que debería. | | 8 | Te cruzas con un Looper que conocías en otro nodo, pero aquí no te reconoce. Tiene menos recuerdos que tú. | | 9 | Una transmisión de radio contiene un mensaje que enviaste en otro nodo. Allí nunca llegó a su destino. | | 10 | El cielo tiene aquí un color ligeramente distinto. Nadie más parece notarlo. | | 11 | Un artefacto tecnológico de este nodo es idéntico a algo que viste entre los Resonantes en otro nodo. | | 12 | Encuentras una nota escrita con tu propia letra y fechada en el futuro de este nodo. | | 13 | Los Arquitectos de este nodo están dirigidos por alguien a quien conocías como un simple técnico. | | 14 | Un acontecimiento que recuerdas como una catástrofe aquí se celebra como una victoria. | | 15 | Tu propio rostro aparece en un cartel de busca y captura por un crimen que no cometiste en este nodo. | | 16 | La música de este nodo, toda la música, te resulta familiar, como si ya la hubieras oído en un sueño recurrente. | | 17 | Un niño te llama por un nombre que nunca has usado. Parece conocerte íntimamente. | | 18 | El sol sale aquí dos minutos antes. Sois los únicos en notarlo. | | 19 | Te encuentras con una versión de ti mismo que se convirtió en Purificador. Te da un ultimátum. | | 20 | En este nodo la invasión no empezó porque los Arquitectos tomaron una decisión que jamás te atreverías a sugerirles. |

---

### Facciones Inter-Nodo

**###** Los Tejedores de la Memoria \*Conexión entre todos los nodos.\*

Creen que la única forma de comprender el bucle es crear una memoria colectiva a escala de toda la red de nodos. Cartografían, archivan y conectan a los Loopers entre nodos. Su símbolo es un hilo rojo que nunca termina. Su objetivo último, crear una conciencia de red capaz de "ver" todos los nodos simultáneamente, los acerca peligrosamente a lo que hacen los Resonantes.

**###** Los Purificadores \*Destrucción de la tecnología IQ a cualquier precio.\*

Lo saben. No todos, pero sus líderes saben que el problema es la IQ. Su solución es radical: destruir todos los Terminales, obliterar la tecnología, aceptar que la invasión de este nodo será definitiva para garantizar que no vuelva a ocurrir. Cuentan a sus muertos por miles de millones y los llaman "el coste de la libertad final". Silas Wren es su ejecutor más temido.

**###** Los Archivistas \*Documentación. Jamás acción.\*

Lo saben todo. Tienen archivos que se remontan al nodo 0. Tienen los archivos cifrados de la Dra. Kessim. Tienen testimonios de Resonantes absorbidos que conservaron un fragmento de conciencia. Y no hacen nada. Su código es absoluto: observar, documentar, no intervenir jamás. Su razón: cualquier intervención en la red de nodos podría crear una inestabilidad que nadie puede prever. Puede que tengan razón.

---

<!-- [MAQUETACIÓN: PÁGINA 6 - Retrats de PN] a la izquierda, perfiles a la derecha. Fondo texturizado. Bloques de estadísticas compactos.] -->

## PNJ Clave

> **\*\*[CONSEJO DJ]\*\*** Estos cinco personajes pueden encontrarse en casi cualquier nodo, pero su estado, sus lealtades y sus conocimientos varían. La misma persona puede ser aliada en un nodo y adversaria en otro. Es intencionado: los jugadores nunca deben estar seguros de estar tratando con "la" versión de un PNJ.

---

### Dra. Yara Kessim - Ingeniera IQ

**\*\*PHY 2 | MEN 5 | SOC 3\*\*** \*Habilidades clave: Interfaz Cuántica 5, Deriva Temporal 3, Observación 4, Persuasión 3\* \*Condición habitual: Exhausta (estrés crónico)\*

Creadora involuntaria de la señal IQ, Kessim tardó veinte años en comprender qué había hecho. Ahora intenta detener la IQ, pero sabe que si lo dice en voz alta los Arquitectos la eliminarán. Sus archivos cifrados contienen las pruebas. Los oculta en nodos distintos en cada iteración, con la esperanza de que alguien llegue a encontrarlos todos.

**\*\*Variaciones según el nodo:\*\***

- \***Nodo Intacto\***: Trabaja oficialmente para los Arquitectos, distante, oculta sus dudas tras el rigor científico.
- \***Nodo Asediado\***: Desesperada, dispuesta a revelarlo todo, busca Pj en quienes confiar.
- \***Nodo Caído\***: Parcialmente absorbida, pero resistió lo suficiente como para conservar su conciencia. Tiene acceso a información Resonante de valor incalculable, al precio de una profunda inestabilidad mental.

---

### Comandante Rémi Thaïs - Jefe de los Arquitectos del Retorno

**\*\*PHY 4 | MEN 3 | SOC 4\*\*** \*Habilidades clave: Combate 4, Mando 5, Intimidación 4, Deriva Temporal 2\* \*Condición habitual: Anclado (a la idea de que el bucle puede ganarse)\*

Thaïs es el hombre que pulsó el botón tres veces. No tiene remordimientos. Para él, cada iteración es aprendizaje, cada muerte es una inversión. Cree de forma profunda, visceral, que el próximo rebobinado será el último necesario. Esa certeza es su fuerza y su ceguera.

**\*\*Variaciones según el nodo:\*\***

- \***Nodo Intacto\***: En plena preparación, seguro de sí mismo, aparta a quienes dudan de su estrategia.
- \***Nodo Resistente\***: Desconfía de la contraseña, cree que es una anomalía y no una solución, pero puede ser un aliado temporal.
- \***Nodo Caído\***: Quebrado, pero vivo. Sigue negándose a admitir que la máquina es el problema.

---

### Asha-7 - Looper Veterana

**\*\*PHY 3 | MEN 2 | SOC 3\*\*** \*Habilidades clave: Deriva Temporal 5, Sigilo 4, Supervivencia 4\* \*Condición permanente: ECO (14 iteraciones, MEN reducido de forma crónica)\*

El 7 de su nombre autoimpuesto es el número de veces que atravesó un rebobinado. Las siete siguientes fueron viajes entre nodos. Lo recuerda todo, y eso es también lo que la está rompiendo. Casi no duerme, habla poco, se orienta en el espacio-tiempo mejor que cualquier instrumento. Su condición permanente ECO significa que oye su propia voz procedente de tres nodos distintos al mismo tiempo.

**\*\*Es indispensable.\*\*** Es la única persona que ha cartografiado la red de nodos desde dentro, sin instrumentos.

**\*\*Variaciones según el nodo:\*\***

- \***Nodo Intacto\***: Se oculta, se niega a implicarse en "otro bucle más".
- \***Nodo Asediado\***: Combate, pero de forma mecánica, sin emoción, como si ya hubiera visto esta escena demasiadas veces.
- \***Nodo Silencio\***: Relativamente estable (menos señal IQ = menos deriva). Es la versión más funcional de Asha.

---

### El Ojo - Resonante con Conciencia Parcial

**\*\*PHY 1 | MEN 6 | SOC 2\*\*** \*Habilidades clave: Interfaz Cuántica 6, Deriva Temporal 6, Observación 5\* \*Condición: ECO permanente (simultáneamente en todos los nodos)\*

Él/ella/ello es lo que queda de un ser humano absorbido por un Nodo Resonante que luego fue alterado por una anomalía del bucle. La conciencia humana sobrevivió a la absorción: frágil, distorsionada, pero presente. El Ojo se comunica por fragmentos: imágenes, sensaciones, palabras sueltas. No puede mentir: su interfaz con el sustrato es demasiado directa. No siempre entiende lo que está viendo.

**\*\*Ni aliado ni enemigo.\*\*** Trata de comprender en qué se ha convertido. Los Pj son lo primero que ha encontrado que parece ver ambos lados.

**\*\*Variaciones según el nodo:\*\***

- \***Nodo Intacto\***: Invisible, observa desde lejos, deja rastros en los sistemas IQ.
- \***Nodo Caído\***: Más manifiesto, los Resonantes de ese nodo le obedecen en parte, lo que desconcierta a todo el mundo.
- \***Nodo Silencio\***: Ausente. Sin señal IQ, no tiene punto de anclaje para manifestarse.

---

### Silas Wren - Purificador Fanático

**\*\*PHY 5 | MEN 3 | SOC 2\*\*** \*Habilidades clave: Combate 5, Explosivos 4, Supervivencia 3, Intimidación 3\* \*Condición habitual: Enfurecido (controlado)\*

Wren perdió a su familia en el nodo 1. Y en el nodo 2. Y en el nodo 3. No la recuerda en este nodo, pero sabe que murieron, que morirán, que morirán otra vez. Pasó de Looper traumatizado a Purificador fanático siguiendo una lógica que nadie puede refutar del todo: la única manera de dejar de perderlos es destruir aquello que sigue matándolos una y otra vez.

**\*\*Variaciones según el nodo:\*\***

- \***Nodo Intacto\***: En fase de reclutamiento, persuasivo, aún no ha perdido todos los matices.
- \***Nodo Asediado\***: Dispuesto a volar Terminales IQ incluso con gente dentro.
- \***Nodo Caído\***: Ya ejecutó su plan. El Terminal está destruido. La invasión es permanente. Era justo eso lo que estaba esperando.

---

<!-- [MAQUETACIÓN: PÁGINA 7 - Tabla de pistas en 3 niveles con progresión visual de color (verde -> naranja -> rojo). Finales posibles en recuadros separados. ]-->

## La Revelación (Guía del DJ)

> **\*\*[REVELACIÓN - Solo para el DJ]\*\*** La verdad central nunca debe anunciarse de forma directa. Debe ser \*descubierta\* por los jugadores, mediante acumulación de pruebas, contradicciones y momentos de comprensión súbita. Un jugador diciendo "mierda, somos nosotros quienes los llamamos" vale mil veces más que un PNJ explicando lo mismo.

### Cómo Sembrar las Pistas

##### Nivel 1 - Iteraciones 1 a 2 \*(Superficie)\*

\*Los jugadores aún no buscan la causa: están gestionando la urgencia.\*

[ Pista | Fuente | Cómo presentarla | |-----|-----|-----| ]  
 Los Resonantes parecen "atraídos" por los Terminales IQ | Observación directa | Un Resonante Recolector que siempre se acerca al Terminal, incluso cuando hay otros objetivos disponibles. | Persisten anomalías electromagnéticas alrededor de los Terminales incluso apagados | Mediciones técnicas | Un técnico de los Arquitectos lo menciona como una curiosidad. | En las zonas sin infraestructura IQ, los Resonantes son menos numerosos | Informes de campo | Un superviviente de una región remota señala la ausencia relativa de Resonantes en áreas rurales sin sensores IQ. | Los Resonantes parecen "dudar" al absorber humanos lejos de los Terminales | Combate | Un PJ observa que el Recolector se aleja de él para acercarse al Terminal. |

##### Nivel 2 - Iteraciones 3 a 5 \*(Medio)\*

\*Los jugadores empiezan a hacerse preguntas. Buscan patrones.\*

[ Pista | Fuente | Cómo presentarla | |-----|-----|-----| ]  
 En un Nodo Silencio los Resonantes se han ido y toda la tecnología IQ ha sido destruida | Exploración | Los supervivientes explican que una facción, no identificada, lo destruyó todo. La calma parece imposible. | La Dra. Kessim tiene archivos cifrados con la mención "FARO" | Intrusión informática | Una tirada de Interfaz Cuántica para descifrarlos parcialmente revela ecuaciones de señal. | El Ojo reacciona a los Terminales IQ como ante algo familiar | Interacción | Hace gestos de atracción hacia los Terminales, como si fueran algo reconfortante. | Los diarios de Loopers anteriores hablan de una "correlación inverso-símil" | Archivos | Documentos recuperados de los Archivistas. El término "faro" aparece en el margen, tachado. |

##### Nivel 3 - Endgame \*(La verdad)\*

\*Los jugadores tienen las piezas. Les falta la imagen completa.\*

[ Pista | Fuente | Cómo presentarla | |-----|-----|-----| ]  
 Los archivos del Ojo muestran que los Resonantes "recolectan" señales IQ como balizas | Comunicación con el Ojo | Larga tirada de Interfaz Cuántica para acceder a sus archivos. Las imágenes son constelaciones de señales: cada Terminal IQ brilla como una estrella. | La señal emitida por un Terminal IQ en activación es idéntica a la señal natural de llamada del sustrato | Datos técnicos de Kessim | Sus archivos completos contienen la comparación espectrográfica. Las curvas son idénticas. | Los Resonantes no saben que los humanos sufren | El Ojo, directamente | "Piensan que os ayudan. Piensan que os ofrecen lo mejor que tienen. No entienden el no." |

### Tres Finales Posibles

> **\*\*[CONSEJO DJ]\*\*** Ningún final es "el correcto". Todos tienen un coste. La decisión de los jugadores debe surgir de lo que han vivido en los nodos, no de un cálculo óptimo.

**\*\*A - Apagar la IQ\*\*** La humanidad destruye todos los Terminales. Sin señal-faro, los Resonantes dejan de venir, poco a poco, a lo largo de unas décadas. La humanidad sobrevive, pero sin viaje en el tiempo. Todos los errores futuros serán definitivos. Los Loopers pierden la capacidad de viajar y empiezan, lentamente, a perder sus recuerdos cruzados. El bucle se cierra.

**\*\*B - La Señal Falsa\*\*** Enviar una señal IQ masiva desde un nodo vacío, un nodo sacrificado, elegido deliberadamente, sin supervivientes. Los Resonantes seguirán la señal hasta allí. El nodo será borrado. La humanidad gana tiempo, ¿pero cuánto? Nadie lo sabe. ¿quién decide qué nodo está "vacío"? ¿Quién decide que sus habitantes cuentan menos?

**\*\*C - Comunicarse\*\*** Nunca se ha intentado. El Ojo es el único puente posible. Un PJ debe aceptar una absorción parcial voluntaria para establecer una interfaz estable con los Resonantes. La experiencia es irreversible: se convertirá en algo entre el Ojo y un Looper, ni del todo humano ni del todo Resonante. Si se logra el contacto, la comprensión será posible. Los Resonantes pueden aprender a reconocer la conciencia humana. Pero eso lleva tiempo. Y mientras tanto, la invasión continúa.

### Consejos para el DJ - Las Reminiscencias como Palanca Narrativa

> **\*\*[CONSEJO DJ - Reminiscencias]\*\*** Lo que sigue se aplica en cuanto las Reminiscencias Personales entran en juego (a partir de la iteración 2). Úsalas como hilos de Ariadna tendidos a lo largo de varias sesiones: con paciencia, con intención, nunca con prisa.

#### Revelar los Recuerdos Secretos

Cuando un jugador falla su tirada de Memoria del Bucle, obtienes un recurso valioso: un recuerdo que su personaje lleva consigo sin saberlo todavía. El momento lo es todo.

\*Regla básica:\* Nunca reveles un recuerdo secreto fuera de una escena con una fuerte carga emocional. El momento ideal es aquel en el que el recuerdo genera el mayor desequilibrio, no la mejor ventaja táctica. En aparte, mientras los demás jugadores siguen en la escena; \*Justo en ese instante, sin que puedas explicarlo, una imagen se impone. Recuerdas que...\*

#### Contradicciones Dramáticas entre Pjs

Dos Loopers en el mismo nodo han vivido realidades subjetivas distintas. Si el Personaje A carga con un recuerdo □ de traición hacia Dr. Yara Kessim (Reminiscencia Relacional 1), y el Personaje B carga con un recuerdo □ de confianza absoluta en ella (Reminiscencia Relacional 7), esa contradicción se convierte en una escena completa en cuanto Kessim reaparece. Ni A ni B se equivoca. La realidad del nodo no tiene una única versión.

\*Ejemplo de escena breve:\*> El PJ A recuerda haber destruido un Terminal con víctimas colaterales (Decisión 1). El PJ B recuerda haber dejado que Wren ejecutara a un Archivista para obtener una información (Relacional 5). Cuando Wren reaparece en este nodo y propone una alianza, ambos reaccionan desde ángulos irreconciliables. Uno conoce el precio del sacrificio. El otro conoce el precio de delegar. La tensión no va contra Wren. Va entre ellos.

#### Orientar hacia los Finales

Las Reminiscencias pueden sembrarse (mediante tiradas secretas) para orientar sutilmente hacia uno de los tres finales posibles:

[ Final | Tablas a priorizar | |-----|-----|-----| ]  
**\*\*A - Apagar la IQ\*\*** | Decisión 1 & 3 / Conocimiento Prohibido 3 & 6 | **\*\*B - La Señal Falsa\*\*** | Decisión 4 & 5 / Identitaria 3 & 5 | **\*\*C - Comunicarse\*\*** | Relacional 3 & 7 / Identitaria 2 & 4 |

No fuerces nada: siempre las Reminiscencias adecuadas en las tiradas secretas y deja que los jugadores saquen sus propias conclusiones. La revelación espontánea de un jugador vale más que cien explicaciones del DJ.

<!-- [MAQUETACIÓN: PÁGINA 8 - Escenario de arranque con estructura de escenas visualmente diferenciada. Recuadros de tiradas. Línea temporal narrativa en el margen.] -->

## Escenario de Arranque: "Primer Retorno"

### Contexto

\*Iteración 0 - La humanidad acaba de perder por primera vez.\*

Los Resonantes alcanzaron todos los continentes en trece días. Los gobiernos han dejado de existir como tales. Los Arquitectos del Retorno se han atrincherado en el Terminal IQ de Reikiavik, el único que sigue operativo. Tienen setenta y dos horas antes de que los Resonantes locales lo localicen.

Los PJ son Loopers, quizá los únicos capaces de comprender lo que está pasando, reclutados de urgencia por los Arquitectos.

**\*\*La misión encomendada:\*\*** Recuperar los datos de respaldo de la Dra. Kessim en su laboratorio de Ginebra y después regresar a Reikiavik para el rebobinado.

**\*\*Lo que los Arquitectos no dicen:\*\*** No saben exactamente qué contienen esos datos. Thais cree que son códigos de acceso adicionales. En realidad son las primeras pruebas del vínculo IQ-senal.

---

### Escena 1 - La Extracción de Ginebra

**\*\*Lo que está en juego:\*\*** Penetrar en el laboratorio de Kessim, que ha sido parcialmente absorbido por los Resonantes.

El laboratorio está en los subsuelos de la Sociedad Europea de Física Cuántica. La superficie está bajo control de los Resonantes, aunque todavía no de forma densa. Patrullan Recolectores. Parecen atraídos por los terminales IQ del edificio, lo que los vuelve previsible.

**\*\*Posibles tiradas:\*\***

- Sigilo (dificultad 3) para evitar a los Recolectores
- Interfaz Cuántica (dificultad 3) para acceder a los archivos de Kessim
- Observación (dificultad 4) para advertir que un Recolector \*espera\* junto al terminal de investigación en vez de patrullar

**\*\*Revelación parcial:\*\*** Al acceder a los archivos, un PJ encuentra un archivo llamado 'FARO\_CORR\_INICIAL.eqx', cifrado, pero su tamaño sugiere un análisis comparativo masivo. La propia Kessim aparece fugazmente en una cámara de seguridad: sigue en el edificio, en la sala de aislamiento del subnivel 3.

---

### Escena 2 - La Elección de Kessim

**\*\*Lo que está en juego:\*\*** Convencer a la Dra. Kessim de que vaya con ellos, o recuperar sus datos sin ella.

Kessim está viva, pero en estado de shock. Ha comprendido algo que nadie más se ha atrevido todavía a formular. No quiere rebobinar el tiempo.

> **\*\*Si volvemos a empezar, ellos vuelven. ¿No lo entendéis?** Vuelven por culpa de nosotros. El Terminal, la señal... por eso vienen.\*

Tiene pruebas parciales. No suficientes para convencer a Thais. Si suficientes para convencer a los PJ, si hacen una tirada de Interfaz Cuántica (dificultad 2) para entender las implicaciones de lo que les muestra.

**\*\*Posibles tiradas:\*\***

- Persuasión (dificultad 3) para convencerla de que venga de todos modos, o de que les entregue los datos
- Interfaz Cuántica (dificultad 2) para comprender la primera correlación señal/Resonantes
- Empatía (dificultad 3) para valorar si está en condiciones de viajar

**\*\*Complicación:\*\*** Un Resonante Tejedor entra en el edificio por el subnivel 1, atraído no por los humanos, sino por el terminal de investigación. Tiene treinta minutos antes de localizar la sala de aislamiento.

---

### Escena 3 - El Rebobinado y el Nodo Imprevisto

**\*\*Lo que está en juego:\*\*** Alcanzar Reikiavik, activar el Terminal y sobrevivir al rebobinado.

El viaje a Reikiavik, a bordo de una aeronave militar de los Arquitectos, transcurre bajo tensión. Thais está allí. Quiere activar de inmediato. Kessim intenta hablar con él. Thais no escucha. Los PJ están en medio.

**\*\*El rebobinado:\*\*** Tirada colectiva de Interfaz Cuántica (dificultad 4, reserva común). El rebobinado tiene éxito.

**\*\*El cliffhanger:\*\*** Se encuentran en el pasado, pero no en el nodo que esperaban. Se ha creado un nuevo nodo, ligeramente distinto del nodo 1 que conocían por los archivos. La fecha es correcta, pero el estado del mundo presenta ligeras anomalías. Y en la pantalla de monitorización del Terminal de Reikiavik aparece un dato inesperado: una señal IQ de origen desconocido, ya presente \*antes\* de su llegada.

Alguien, o algo, ya ha activado un Terminal en este nodo.

---

<!-- [MAQUETACIÓN: PÁGINA 9 - Tablas en formato compacto, dos columnas. Fondo neutro, texto denso pero aireado. Cabeceras de tabla en color de acento.] -->

## Tablas Aleatorias

### Tabla D12 - Eventos en las 24h siguientes a la Llegada a un Nodo

| D12 | Evento | |----|-----| | 1 | Un PN] os reconoce: dice haberos conocido en "el otro mundo". Es un Looper. | | 2 | Un Terminal IQ de este nodo emite una señal no planificada. Los Arquitectos locales están aterrados. | | 3 | Un Resonante Recolector os sigue a distancia. No se acerca, observa. | | 4 | Encontráis una nota dejada por una versión vuestra de este nodo, fechada hace 48 horas. | | 5 | La radio emite un mensaje de emergencia codificado que solo un Looper puede descifrar. | | 6 | Un miembro del grupo no reconoce este lugar; sus recuerdos de este nodo son distintos a los vuestros. | | 7 | Los Purificadores han colocado cargas en un Terminal local. Están programadas para estallar esta noche. | | 8 | La Dra. Kessim de este nodo ha sido arrestada por los Arquitectos. El cargo: divulgación de secretos clasificados. | | 9 | Un niño se acerca a vosotros y os entrega un objeto: una memoria USB con la palabra "FARO" grabada. | | 10 | Los Resonantes de este nodo se comportan de otra manera: parecen "esperar" algo en lugar de recolectar. | | 11 | Un Archivista contacta con vosotros. Sabe que venís de otro nodo. No quiere nada, solo documentar. | | 12 | Silas Wren de este nodo os propone una alianza. Tiene un plan. Es irreversible. |

---

### Tabla D8 - Anomalías Cuánticas en el Entorno

| D8 | Anomalía | |----|-----| | 1 | Los relojes se detienen en un radio de 50 metros alrededor de un Terminal activo. | | 2 | Aparecen sombras sin fuente visible en las paredes y se mueven ligeramente a contracorriente. | | 3 | En todo el edificio se oye un sonido con una frecuencia idéntica a la del sustrato. | | 4 | Fotografías recientes muestran siluetas borrosas que nadie reconoce. | | 5 | Los sistemas informáticos muestran datos de otro nodo durante unos segundos antes de volver a la normalidad. | | 6 | La gravedad en una sala concreta es ligeramente distinta, perceptible pero inexplicable. | | 7 | Un espejo refleja un entorno ligeramente diferente: no es otro nodo, pero casi. | | 8 | Todos los miembros del grupo sueñan lo mismo la noche siguiente. En el sueño, ellos son los Resonantes. |

---

### Tabla D6 - Reacciones de los Resonantes ante los PJ

| D6 | Reacción | |----|-----| | 1 | \*\*Indiferencia absoluta\*\* - Los Resonantes se comportan como si los PJ no existieran. Más perturbador que cualquier hostilidad. | | 2 | \*\*Curiosidad\*\* - Un Recolector se acerca despacio, inclina una forma que parece una cabeza y luego se aleja. | | 3 | \*\*Atracción\*\* - Los Resonantes presentes gravitan hacia el PJ con la Deriva Temporal más alta. | | 4 | \*\*Perturbación\*\* - Uno de los Resonantes emite una señal que parece de angustia. Los demás se alejan. | | 5 | \*\*Intento de contacto\*\* - Un Resonante Tejedor intenta crear un vínculo empático con un PJ (tirada EMP contra EMP, sin daño físico, pero el PJ recibe imágenes del sustrato durante 1D6 horas). | | 6 | \*\*Reconocimiento\*\* - Uno de los Resonantes os ha encontrado en otro nodo. Su comportamiento cambia de forma casi imperceptible, como si ahora fuerais una variable conocida dentro de una ecuación. |

---

### Tabla D6 - Recuerdos del Bucle que Regresan

| D6 | Fragmento | |----|-----| | 1 | La forma en que reía una persona a la que perdiste en otro nodo. Habías olvidado ese detalle. | | 2 | El olor exacto de un lugar que ya no existe en este nodo. Fuerte. Desestabilizador. | | 3 | La certeza absoluta de que ya has dicho la frase que estás diciendo ahora. Palabra por palabra. En otro contexto. | | 4 | Un nombre que nunca has usado en este nodo, pero que es el primero que te viene a la mente en una situación de peligro. | | 5 | El recuerdo físico de una herida que no tienes en este nodo, un dolor fantasma localizado. | | 6 | La certeza, sin explicación, de que la persona que tienes delante va a traicionarte en las próximas 24 horas. Ya has vivido esto. |

---

### Reminiscencias Personales - Tablas de Tirada

> \*\*[REGLA]\*\* Estas cinco tablas están reservadas al sistema de Reminiscencias Personales (Página 4). Son distintas de las tablas ya existentes (Recuerdos del Bucle, Eventos en Nodo, Anomalías Cuánticas, Reacciones de los Resonantes) y no las sustituyen. Cada PJ tira una entrada por cada iteración vivida, según las reglas de Memoria del Bucle. \*\*Polaridades:\*\* \*  Neutra /  Ambigua /  Dolorosa /  Preciosa.

---

### Tabla A - Reminiscencia Sensorial (D10)

\*Lo que el cuerpo recuerda: percepciones físicas ancladas en la carne de una iteración pasada.\*

| D10 | Recuerdo | Polaridad | |----|-----|-----| | 1 | Recuerdas el olor del Terminal IQ en el momento del rebobinado: metal sobrecalentado, ozono y algo orgánico que nadie supo nombrar jamás. Cada vez que te acercas a un Terminal, se te encoge el estómago antes de que la mente tenga tiempo de pensar. |  | | 2 | Una credencial de identificación del nodo-3: textura plástica, número medio borrado, logotipo de los Arquitectos. La guardaste en el bolsillo hasta el rebobinado. En este nodo, tus dedos todavía buscan a veces algo que ya no está. \*Ventaja: tiradas relacionadas con la infraestructura de los Arquitectos (+1 dado).\* |  | | 3 | El sonido exacto de la voz del Commandant Rémi Thais dando una orden que costó vidas. No gritó, casi fue suave, una certeza tranquila. La oíste una vez y no consigues librarte de su resonancia. Cada vez que habla en este nodo, escuchas aquella otra frase resonando debajo. |  | | 4 | Una cicatriz que no tienes en este nodo, en la mano izquierda, en arco, como una quemadura por contacto. Sabes cómo la recibiste. Sabes exactamente contra qué apoyaste la mano en aquel otro nodo. Prefieres no pensar en ello. |  | | 5 | En los últimos segundos del nodo-2, una mano desconocida sostuvo la tuya. No sabes de quién era. No te dio tiempo a mirar. Ese calor puedes convocarlo cuando lo necesitas: es preciso, real, irremplazable. \*Ventaja: tiradas para resistir el estrés en una situación de peligro inmediato (+1 dado).\* |  | | 6 | El sabor del aire filtrado en los búnkeres de Reikiavik: mineral, ligeramente metálico, con un rastro de desinfectante industrial. Ese sabor te informa mejor que cualquier instrumento: cuando lo reconoces en un nodo, sabes dónde estás dentro de la geografía de la invasión. |  | | 7 | En un nodo-Silencio escuchaste música, una melodía que nadie estaba tocando, salida de un apartamento vacío. Era hermosa de una forma que este nodo no permite. La retuviste contra tu voluntad. A veces vuelve, exacta e inútil, en el peor momento posible. \*Ventaja: tiradas de estabilidad mental en nodos-Silencio (+1 dado).\* |  | | 8 | El sonido de una absorción. No la violencia; eso es lo peor. El silenciamiento progresivo de una voz humana que se disuelve en armónicos. Lo escuchaste una vez y ahora sabes, sin necesidad de verlo, cuándo alguien está siendo absorbido. \*Ventaja: tiradas de Percepción para detectar una absorción en curso (+1 dado).\* |  | | 9 | La luz del amanecer sobre el Terminal de Reikiavik, justo antes del último rebobinado: un naranja pálido, casi rosa, completamente fuera de lugar. Demasiado bello para ese instante. Lo recuerdas porque fue la última cosa hermosa que viste antes de volver al bucle. |  | | 10 | La textura fría y vibrante de un panel de control de Terminal IQ bajo tus dedos; no el metal, sino ese leve temblor interno que te dice que la máquina respira. Ahora puedes evaluar el estado de un terminal solo con tocarlo. \*Ventaja: tiradas de Interfaz Cuántica sobre Terminales físicamente accesibles (+1 dado).\* |  |

---

### Tabla B - Reminiscencia Relacional (D8)

\*Un vínculo con un PN] o con otro PJ, vivido en una iteración anterior. Él no lo recuerda. Tú sí.\*

## Tablas Aleatorias

[ D8 | Recuerdo | Polaridad | |---|-----|-----| | 1 | En el nodo-3 traicionaste a Dr. Yara Kessim. No por maldad, sino por cálculo, porque pensabas que los Arquitectos debían saberlo. Ella te vio marcharte sin decir una palabra. En este nodo no lo recuerda. Tú ya no puedes mirarla sin ver esa mirada. [ □ | 2 | Asha-7 te dijo algo esencial sobre los Resonantes justo antes de ser absorbida en el nodo-5. Una sola frase, y sonreía al decirla, como si fuera obvia. No tuviste tiempo de preguntarle qué quería decir. Desde entonces, esa frase vive en tu cabeza, sin contexto. \*Ventaja: tiradas de Interfaz Cuántica o tiradas para comprender a los Resonantes (+1 dado).\* [ □ | 3 | Viste a L'Écil vacilar antes de actuar, una fracción de segundo, cuando su lógica debería haber sido automática. No era debilidad. Era una elección. L'Écil elige. Este recuerdo cambia todo lo que creías saber sobre lo que llegó a ser. [ □ | 4 | Commandant Rémi Thaïs, solo en una sala del Terminal tras el rebobinado, con las manos apoyadas sobre la consola y la cabeza inclinada. No sabía que lo estabas observando. Había algo en su rostro que todavía no consigues nombrar. No era duda. No era vergüenza. Era algo anterior. Nunca supiste si debía hablar con él de ello. [ □ | 5 | Dejaste que Silas Wren ejecutara a un Archivista para que pudieras acceder a sus archivos. No intentaste intervenir. El Archivista siguió documentándolo todo hasta el final. Cogiste sus ficheros. Wren te miró con algo parecido al respeto. No dormiste durante las 48 horas siguientes. [ □ | 6 | En un nodo-Espejo conociste a una versión de ti que se había vuelto mejor que tú en casi todo: más calma, más decidida, menos rota. Te dio un consejo antes de que os separaras. El consejo era correcto. Que viniera de ti lo hace difícil de aceptar. [ □ | 7 | Dr. Yara Kessim te confió los archivos PHARE en un nodo-Asediado. Te eligió a ti por encima de todos. Te dijo: \*\*Tú lo entenderás.\*\* No sabes si merecías esa confianza. Pero te la dieron, y pesa. \*Ventaja: tiradas relacionadas con explotar los datos PHARE o con comprender la señal IQ (+1 dado).\* [ □ | 8 | Un Archivista al que nunca habías visto te entrevistó durante dos horas en un nodo-Intacto, de forma metódica, sin juzgarte, como si cada palabra tuya tuviera valor. No sabes qué hizo con esa información. Pero una vez, alguien escuchó todo lo que llevabas dentro. \*Ventaja: resistencia a los efectos de aislamiento del bucle (+1 dado a las tiradas de estrés ligadas a la soledad).\* [ □ ]

### Tabla C - Reminiscencia de Decisión (D6)

\*Una elección que tomaste y que cambió el destino de un nodo, en un sentido o en otro. El bucle te trajo de vuelta. No borró lo que decidiste.\*

[ D6 | Recuerdo | Polaridad | |---|-----|-----| | 1 | Destruiste un Terminal IQ para salvar a tu equipo. La explosión mató a dieciocho personas que no conocías: técnicos de los Arquitectos que trabajaban en los niveles inferiores. No sabías que estaban allí. El rebobinado borró el nodo, no tu responsabilidad. [ □ | 2 | Elegiste no rebobinar el tiempo cuando podías haberlo hecho. Tenías acceso al Terminal, el código de activación y veinte minutos de margen. Observaste cómo el nodo se derrumbaba a tu alrededor hasta la absorción final. Todavía no sabes por qué. [ □ | 3 | Entregaste las pruebas de Kessim a los Arquitectos en lugar de a la propia Kessim. Pensabas que era la decisión correcta, que los Arquitectos podían actuar más rápido. En ese nodo, Kessim fue detenida 48 horas después. [ □ | 4 | Permiteiste la absorción parcial de un aliado para que los Resonantes te dejaran pasar. Sobreviviste, en parte. Te había dicho que te parecías bien. No sabes si entendía de verdad lo que significaba. \*Ventaja: tiradas de negociación o de paso en zonas Resonantes (+1 dado).\* [ □ | 5 | Activaste un Terminal en un nodo que sabías condenado, no para salvarlo, sino para crear una ramificación que luego pudieras explorar. Fue un cálculo frío. El nodo estaba Caído. ¿Las personas que aún vivían allí merecían ser una simple ramificación de tu plan? [ □ | 6 | Te uniste temporalmente a los Purificadores en un nodo-Asediado. Dos semanas. Suficiente para entender su lógica desde dentro, suficiente para ver a Wren trabajar de cerca. Te marchaste antes de tener que hacer algo irreversible. Puede que. [ □ ]

### Tabla D - Reminiscencia de Conocimiento Prohibido (D6)

\*Una información que solo posee tu personaje. Viene de una iteración en la que viste algo que nadie más puede saber.\*

[ D6 | Recuerdo | Polaridad | |---|-----|-----| | 1 | Sabes dónde está escondido en este nodo el diario cifrado de Dr. Yara Kessim. Lo leíste en otro nodo, cuando estaba en un escondite distinto. Sabes lo que contiene. La cuestión ya no es encontrarlo, sino decidir qué hacer con lo que sabes. \*Ventaja: acceso directo a una pista de nivel 3 de la tabla de Pistas.\* [ □ | 2 | Viste a un Resonante Tejedor crear deliberadamente un nodo-Silencio en un nodo-Asediado. No estaba recolectando: estaba construyendo una zona de ausencia. Sabía exactamente lo que hacía. Los Resonantes pueden elegir no absorber. Alguien les enseñó algo, o aprendieron por su cuenta. [ □ | 3 | Commandant Rémi Thaïs lo sabe. Sabe lo del faro. Leyó los archivos PHARE en el nodo-3, en versión parcial, y decidió seguir adelante de todos modos. Lo viste tomar esa decisión, solo, sin hablarlo con nadie. Todavía no sabes cómo usar eso, ni si deberías hacerlo. [ □ | 4 | Los Archivistas poseen una transcripción de una comunicación completa entre un Looper y un Resonante, establecida a través de L'Écil. La comunicación dura cuarenta minutos. A los veinte minutos, el Resonante preguntó si los humanos tenían miedo. La respuesta del Looper cambió algo. Has visto la grabación. Todavía no sabes qué. [ □ | 5 | L'Écil sabe cómo impedir que los Resonantes sigan viniendo: un método limpio, sin destruir los Terminales. Y se niega. Se lo preguntaste directamente en un nodo-Caído, y su respuesta fue clara. Se niega porque el método implica algo para la humanidad que considera peor que la invasión. [ □ | 6 | Existe un octavo Terminal IQ, no cartografiado, desconocido para los Arquitectos oficiales. Lo localizaste en un nodo-Silencio, aún intacto. En este nodo probablemente esté en las mismas coordenadas. \*Ventaja: baza de negociación con los Arquitectos o punto de activación alternativo.\* [ □ ]

### Tabla E - Reminiscencia Identitaria (D6)

\*Lo que descubriste sobre ti mismo en otra vida de bucle. Lo que eres capaz de hacer. Lo que eres capaz de llegar a ser.\*

[ D6 | Recuerdo | Polaridad | |---|-----|-----| | 1 | En el nodo-4 te convertiste en uno de los Purificadores. No bajo coacción, sino por convicción progresiva, durante seis meses. Ahora entiendes su lógica desde dentro, y te asusta precisamente porque tiene sentido. Sabes que eres capaz de ello. No sabes qué fue lo primero que te puso en ese camino. [ □ | 2 | Una versión de ti aceptó la absorción por parte de los Resonantes, voluntariamente, sin estar rota, sin haber sido obligada. No sabes por qué. No sabes qué sintió. Solo sabes que sonreía justo antes del contacto, y esa sonrisa se parecía al alivio. [ □ | 3 | En un nodo-Resistente traicionaste a tus aliados para obtener una información que creías vital. La información era real, vital y no te sirvió de nada. Tus aliados en este nodo no lo recuerdan. Aprendiste algo sobre lo que eres capaz de hacer cuando estás convencido de tener razón. [ □ | 4 | Te negaste una vez a rebobinar el tiempo, no por accidente, no por impotencia. Por decisión serena y deliberada. Viste cómo el nodo seguía viviendo unas horas más, condenado, y te pareció la decisión más justa que habías tomado nunca. Todavía no sabes por qué. \*Ventaja: mayor resistencia a las manipulaciones ligadas a las decisiones de rebobinado (+1 dado).\* [ □ | 5 | En un nodo-Intacto viviste seis meses sin recordar que eras un Looper. Algo había bloqueado tus memorias, ANCLADO quizá, u otra cosa. Viviste como un NPC. Ahora sabes lo que es no saber. No era ni peor ni mejor que saber. Era simplemente distinto. [ □ | 6 | En un nodo-Espejo viste tu propia muerte. No como una visión, sino como un recuerdo directo de la versión de ti que vivía en ese nodo. La muerte fue serena. Esperada. No se parecía a lo que habrías imaginado. Desde entonces convives con ese recuerdo, no con miedo, sino con una extraña familiaridad hacia tu propia finitud. [ □ ]

### Tabla de Saturación de Memoria - Efectos Acumulados de las Reminiscencias

## Tablas Aleatorias

> **[REGLA]** El número de Reminiscencias Personales acumuladas (una por cada iteración vivida) determina el nivel de Saturación de Memoria de un PJ. Estos efectos se aplican de forma permanente una vez alcanzados: no sustituyen a los efectos de los umbrales anteriores, se les suman.

| Iteraciones vividas | Nivel | Efecto mecánico |  
 |-----|-----|-----| | 1-2 | **Memoria Naciente** |  
 Recuerdo aislado: roleo puro, sin efecto mecánico. La Reminiscencia es un recurso narrativo disponible, nada más. | | 3-4 | **Memoria Activa** | Un recuerdo puede **activarse** para obtener +1 dado en una acción directamente relacionada (1x/sesión). La decisión corresponde al jugador. | | 5-6 | **Memoria Saturada** | Riesgo de **Resurgencia**, cada vez que el PJ entra en un nodo del mismo tipo que un recuerdo □, hace una tirada MEN Danger 3. Si falla, sufre 1 estrés y no puede actuar con normalidad durante 1D6 rondas. | | 7+ | **Memoria Palimpsesto** | Condición especial permanente: el PJ ya no distingue qué nodo es "real". Una vez por sesión, el DJ puede imponerle una confusión de nodo: el PJ actúa como si un elemento de un nodo antiguo existiera en el actual (una persona muerta, una alianza rota, un objeto desaparecido). Tirada MEN Danger 4 para resistir. |

> **[CONSEJO DJ]** La Memoria Palimpsesto no es un castigo: es la condición trágica de los Loopers que han vivido demasiados bucles. Interpretala con la complicidad del jugador afectado, no contra él. Habladlo fuera de juego antes de alcanzar ese umbral. Asha-7 es el arquetipo de lo que puede producir la Saturación: no está "loca", está sobrecargada de verdades simultáneas.

---

<!-- [MAQUETACIÓN: PÁGINA 10 - Ayudas de juego sobre fondo blanco o muy claro, pensadas para fotocopiar. Marcos claros, espacio para notas manuscritas. Resumen de reglas en formato pequeño pero legible.] -->

Ayudas de Juego

<!-- [MAQUETACIÓN: Ficha de Nodo en la mitad superior de la página, para fotocopiar. Marcos amplios para escritura manual.] -->

Ficha de Nodo \*(para fotocopiar)\*

Formulario de ficha de nodo con campos para FICHA DE NODO, ID del nodo, Fecha de creación, Tipo de nodo, Estado de invasión, PNJ presentes en este nodo, Terminales IQ activos, Particularidades / Anomalías, y Facciones activas.

Tracker de Deriva - Por Personaje

<!-- [MAQUETACIÓN: Tracker horizontal para fotocopiar, uno por jugador. Casillas para marcar.] -->

Formulario de tracker de deriva con campos para NOMBRE, DERIVA (1-6), CONDICIÓN (Normal, ECO, ANCLADO, Roto).

Diagrama de Nodos - Plantilla Vacía

<!-- [MAQUETACIÓN: Gran espacio en blanco estructurado como red de círculos unidos por líneas, para que el DJ anote sus nodos a mano. Formateo apaisado si es posible.] -->

Plantilla de diagrama de nodos con marcadores para NODO 0, NODO 1, NODO 2, NODO 3, NODO ACTUAL, NODO ?.

Notas: Campo de texto para tomar notas relacionadas con el diagrama de nodos.

Resumen de las Reglas Caseras de LOOP

- \*[REGLA - Resumen]\*\*
\*\*Nuevas habilidades (Mental):\*\*
\*Deriva Temporal\* - Navegar entre nodos, resistir la desincronización
\*Interfaz Cuántica\* - Interactuar con Terminales IQ y sistemas del sustrato
\*\*Nuevas condiciones:\*\*
\*ECO\* - Doble presencia, distracciones de Deriva 1x/escena (tirada MEN 3 o -1 Mental)

- \*ANCLADO\* - Atrapado en un nodo, imposible viajar (desaparece tras D6x24h de descanso o tirada Interfaz Cuántica 4)
\*\*Deriva Temporal:\*\*
1 punto por viaje entre nodos
Tirada tabla de Desincronización (D6) en los puntos 3, 4 y 5
ECO permanente a 6
\*\*Rebobinado completo:\*\*
Requiere Terminal IQ + tirada de Interfaz Cuántica (mínimo 4 éxitos)
Coste: 2 estrés para todos los Loopers presentes
\*\*Navegación entre nodos:\*\*
Tirada de Deriva Temporal, dif. 3 (conocido) / 5 (desconocido)
Fallo: nodo aleatorio (D6 Tipos de Nodo)
Fallo crítico: + D6 horas de laguna de memoria

Referencias SRD YZE Aplicables

Mecánica LOOP | Referencia SRD YZE |
Reserva de dados, éxitos con 6 | Capítulo: Resolución de tareas |
Forzar tiradas (push) | Capítulo: Forzar tiradas |
Condiciones (Roto, estrés) | Capítulo: Daño y trauma |
Formato de bloques de estadísticas | Capítulo: Criaturas y PNJ |
Iniciativa y acciones | Capítulo: Combate |
Atributos PHY / MEN / SOC | Capítulo: Personajes y atributos

\*SRD YZE en francés disponible en: yearzeroengine.fr/article/srd-traduction.html\*

Cuaderno de Reminiscencias \*(para fotocopiar - formato A5 anverso)\*

> \*\*[AYUDA DE JUEGO]\*\* Una hoja por jugador. Se rellena a lo largo de las iteraciones según las reglas de Reminiscencia Personal (Página 4). Cada línea corresponde a una iteración vivida.

Plantilla de cuaderno de reminiscencias con campos para Personaje, TABLA, RECUERDO (resumen), POL., ACT., y líneas numeradas 1-7+ para anotaciones.

TABLA: A=Sensorial B=Relacional C=Decisión D=Conocimiento E=Identitaria POL.: [ ] Neutra [ ] Ambigua [ ] Dolorosa [ ] Preciosa ACT.: [ ] Activación usada en este nodo (1x/sesión en Memoria Activa)

