QUANTUM CORP.

Quantic Time Simulator

QUANTUM SIMULATOR

Habéis sido contratados por una enigmática corporación especializada en el desarrollo de simulaciones históricas de alta fidelidad. Su nombre es **Quantum Corp**, y su tecnología permite recrear con precisión acontecimientos del pasado mediante un supercomputador cuántico de última generación.

Vuestra participación no es directa: una copia digital de vuestra conciencia, ejecutada mediante inteligencia artificial, es introducida en la simulación para experimentar el entorno desde dentro. A través de ella, podéis observar, interactuar e investigar como si realmente formaseis parte de ese momento histórico.

Sin embargo, aunque la simulación es estable, dista de ser perfecta. El paso del tiempo puede distorsionarse, las sensaciones no siempre responden a la lógica esperada y ciertos detalles parecen comportarse de manera anómala.

Vuestra misión es clara: **analizar la simulación, reconstruir los hechos y descubrir la verdad oculta**, antes de que el sistema colapse o la información se pierda para siempre.

¿Qué tipo de juego es *Quantum Simulator*?

Quantum Simulator no es un juego de rol tradicional, pero sí una experiencia profundamente temática y abierta a la interpretación. Los jugadores no asumen personajes mediante hojas complejas ni tiradas constantes, sino que se enfrentan a una investigación narrativa guiada por cartas, tomando decisiones, formulando hipótesis y sacando conclusiones a partir de la información descubierta.

El sistema se basa en un conjunto de **reglas simples y comunes**, que sirven como núcleo del juego. No obstante, cada caso puede ampliar, modificar o añadir nuevas mecánicas específicas para adaptarse a su argumento, permitiendo así experiencias muy diferentes entre aventuras. Gracias a esta estructura modular, el juego está diseñado para albergar misiones con temáticas, tonos y estilos completamente distintos utilizando una misma base.

Quantum Simulator puede jugarse **en solitario o de forma colaborativa**. En partidas con varios jugadores, las decisiones se toman de manera conjunta, fomentando el debate, la discusión de opciones y la elaboración de teorías antes de avanzar o revelar nuevas cartas.

Cada aventura incluye **un mazo de cartas propio**, un **libro de narración** y utiliza un **marcador genérico de investigador** que indica la localización actual dentro de la simulación. Disponer de papel y algo para escribir puede resultar útil para anotar pistas, relaciones o teorías durante la investigación.

Las misiones no están pensadas para ser rejugadas: una vez revelado el misterio principal, gran parte de la experiencia pierde su sentido. Sin embargo, distintos jugadores —o incluso distintos grupos— pueden llegar a **conclusiones diferentes** antes de la resolución final, o recorrer caminos alternativos para alcanzar verdades similares.

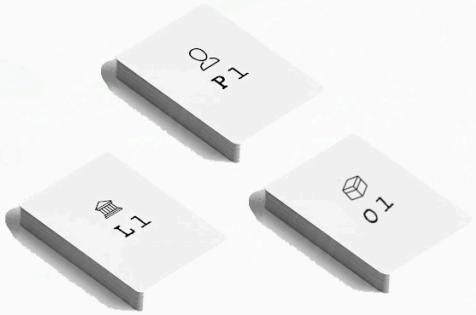
Todo el contenido del juego ha sido diseñado para ser **impreso fácilmente en blanco y negro**, priorizando un formato sencillo, claro y respetuoso con la impresión doméstica.

MISIONES



Cada misión incluye un **libreto de narración**. Su introducción puede leerse al inicio de la partida y sirve para poner en marcha la aventura y contextualizar la simulación. El resto del libreto está compuesto por **párrafos numerados e indexados** (T1, T2, T3, etc.) que **deben leerse cuando tomes una decisión o realices la acción indicada** durante el desarrollo de la partida.

Al final de cada libreto se incluye una **sección de resolución**, donde se revelan y explican todos los misterios de la aventura, permitiendo a los jugadores contrastar sus hipótesis y conclusiones con la verdad final de la simulación.



Cada módulo está compuesto por **tres mazos de cartas**. Al inicio de la misión, estos mazos deben separarse y colocarse en la mesa, siempre al alcance de los jugadores. Es fundamental **no leer el reverso de las cartas** antes de tiempo. Las cartas se revelarán y entrarán en juego únicamente cuando la aventura así lo indique.

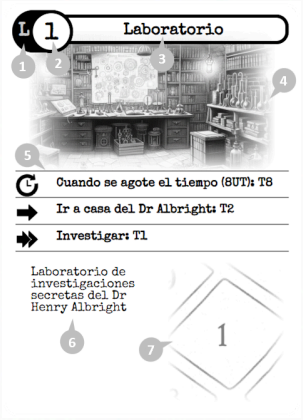
Cartas de Lugar (L)
Las cartas de lugar (referenciadas como L1, L2, ...) representan los distintos espacios o localizaciones por los que los investigadores pueden desplazarse durante la misión. Moverse de un lugar a otro implica un coste de tiempo y los jugadores no podrán moverse como grupo si no tienen tiempo disponible. Una vez se hayan desplazado de una localización a otra deberán gastar una unidad de tiempo. Para indicar la ubicación actual de los investigadores, el marcador de investigador debe colocarse siempre sobre la carta de lugar correspondiente. Mientras los jugadores permanezcan en una localización, podrán realizar las acciones enumeradas en dicha carta y en otras cartas asociadas a dicha localización.

Cartas de Personaje (P)
Las cartas de personaje (referenciadas como P1, P2, ...) representan a los distintos personajes implicados en la misión. Cada personaje aparece asociado a un lugar concreto, por lo que estas cartas deben colocarse junto a la carta de lugar donde se encuentren. Los investigadores que compartan ubicación con un personaje podrán interactuar con él y llevar a cabo las acciones descritas en su carta de personaje.

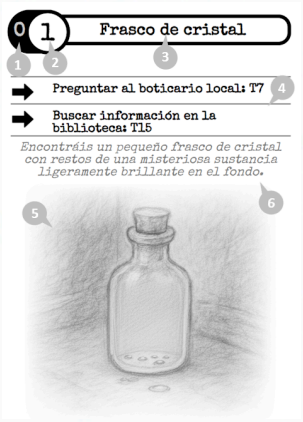
Cartas de Objeto (O)
Las cartas de objeto (referenciadas como O1, O2, ...) representan objetos relevantes para la investigación. Una vez descubiertos, se colocan en una zona accesible para todos los jugadores. Salvo que se indique lo contrario, los objetos no están vinculados a ninguna localización. Sus acciones suelen tener un carácter global y pueden utilizarse en cualquier momento, respetando siempre las condiciones especificadas en la carta.

A continuación se describen cada una de estas cartas en detalle.

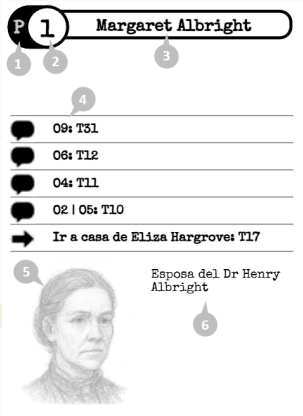
CARTAS



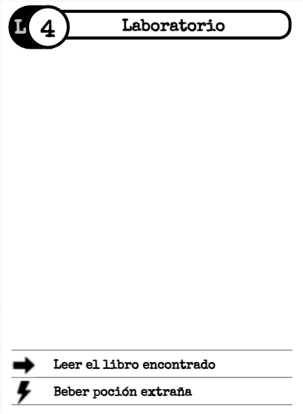
1. Identificador del tipo de carta.
2. Índice de la carta de **Lugar**
3. Nombre del **Lugar**
4. Ilustración de ambientación
5. Acciones disponibles
6. Texto de información
7. Imagen de información



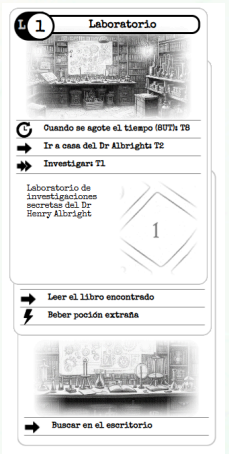
1. Identificador del tipo de carta
2. Índice de la carta de **Objeto**
3. Nombre del **Objeto**
4. Acciones disponibles
5. Ilustración de ambientación
6. Texto de información



1. Identificador del tipo de carta.
2. Índice de la carta de **Persona**
3. Nombre de la **Persona**
4. Acciones disponibles
5. Ilustración de ambientación
6. Texto de información



Cartas de ampliación: Estas cartas, a diferencia del resto, se acoplan debajo de otras cartas. Cuando descubras una carta que comparta nombre y tipo con otra que ya esté en juego, debes ponerla en la parte inferior de la carta, dejando visible el texto, imágenes y acciones disponibles que contenga, tal y como se muestra en la ilustración de la derecha. Esto amplía las opciones de la carta original añadiendo más posibilidades a la misma. Los textos impresos en esta nueva carta pertenecerán a la localización persona u objeto a los que se asocien a todos los efectos del juego.

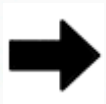


ACCIONES

Las cartas, conforme se vayan desplegando sobre la mesa, irán desbloqueando nuevas acciones que los investigadores como grupo podrán realizar. Se dividen en dos grandes grupos: acciones que requieren tiempo y acciones gratuitas. Para realizar una de las acciones que requiere tiempo, los investigadores deberán tener tiempo disponible para utilizarlo, en cambio el segundo grupo de acciones se pueden ejecutar, aunque no quede tiempo.

Las acciones vienen definidas en tres partes. Un icono, un texto y una resolución separados por ":".
Si el texto hace referencia a un Objeto, Lugar o Persona, indicará que es un requisito para poder acceder a la resolución. *Por ejemplo: [O9:T31], significa que solo si se dispone del Objeto O9, se podrá leer el Texto T31.*
En cambio si la resolución contiene una referencia a un Objeto, Lugar o Persona, esto indica que al realizar la acción, se obtendrá dicha carta y se podrá desplegar de inmediato. Por ejemplo [O3: L5], significa que al realizar la acción, si se posee el Objeto O3, inmediatamente se puede desplegar la Localización L5

Acciones que **SI** requieren gasto de Tiempo para ejecutarse

	**Estandar**	Estas son las acciones más comunes en el juego, para realizarlas necesitas gastar tiempo. Solo se pueden realizar una vez.
	**Repetitiva**	Estas acciones se pueden realizar más de una vez, aunque cada vez que se realicen, se debe gastar una unidad de tiempo.
	**Consumible**	Después de realizar la acción, gasta una unidad de tiempo y descarta esta carta fuera del juego, ya no estará disponible para el resto de la partida.

Acciones que **NO** requieren gasto de Tiempo para ejecutarse

	**Voluntaria**	Esta acción puede o no realizarse, pero no requiere gasto de tiempo.
	**Hablar**	Esta acción puede o no realizarse sin gasto de tiempo y representa conversaciones con personajes de la partida.
	**Reacción**	Estas acciones no gastan tiempo pero se ejecutan automáticamente cuando se cumpla la condición indicada antes de los ":"
	**Consumible Rápida**	Después de realizar la acción, descarta esta carta fuera del juego, ya no estará disponible para el resto de la partida.

Acciones Globales: Algunas acciones, vienen subrayadas con un color más oscuro. Estas acciones pueden realizarse incluso si el grupo de investigadores no estén ubicados en el mismo lugar que el personaje o ubicación o no posean el objeto. Representan conocimientos o factores intangibles de la aventura.