Un lugar más en la mesa

LIBRO BLANCO PARA EL PÚBLICO GENERAL · 23 DE NOVIEMBRE DE 2026 · MAINNET BETA



En *El Reino del Corazón*, Elizabeth viene de un futuro en el que todavía se pone un cubierto de más para la cena. La costumbre ha durado tanto que ya nadie recuerda a quién se espera. Elizabeth solo tiene una pista. Se cuenta que todo empezó con un barco que construyó un carpintero.

ZION TerraNova se hace una pregunta parecida con las herramientas de hoy. Cuando varias personas sostienen juntas una red informática, ¿para quién más queda sitio? La respuesta empieza con una decisión práctica. Cada vez que la red añade un bloque, las reglas reservan parte de la nueva recompensa para fines humanitarios y otra parte para un proyecto de investigación llamado Issobella. Cualquiera puede consultar el registro. Si esos fondos acaban ayudando a alguien es algo que solo podrá comprobarse fuera de la pantalla.

Nirvana es el nombre de la versión 3.3. Reúne la red ZION, una biblioteca, mundos de juego y herramientas para quienes los construyen. Da continuidad a la red de la versión 3.2, *One Love*. Para empezar, basta con abrir un relato, entrar en un juego como invitado o buscar el primer bloque.

Lo que se transmite a bordo



El libro emblemático de ZION comienza con las manos de Jesús, el carpintero de Nazaret. El autor hace que su barco navegue por las historias de personas a las que separan dos mil años. Es una leyenda literaria original inspirada en los Evangelios. La pequeña Lumi lleva un farol de madera. Elizabeth, ya adulta, reconoce en ella a la niña que fue. Para las dos, el barco vale por las personas que puede acoger a bordo.

Los libros de ZION se pueden leer en cualquier orden. Cuatro de ellos forman una brújula. *Génesis* pregunta qué reglas deben regir desde el primer día para que luego el participante más poderoso no pueda cambiarlas a su antojo. *La revolución cuántica* se fija en quién gana poder cuando otros aportan el trabajo, los datos y la atención. *Ekam Deeksha* devuelve la pregunta a quien construye. ¿Qué hará cuando ese poder esté en sus manos? *Terra Nova* lleva las tres preguntas a una comunidad cuyos habitantes deben ponerse de acuerdo sobre quién cuidará de lo que comparten.

En el centro de la brújula está *La sal de esta tierra*. En una ciudad llamada Sin Sabor hay harina y hornos de sobra, pero el pan ha perdido el gusto. Es un buen comienzo para quien se interesa por la confianza entre las personas y hasta ahora ha sentido poca curiosidad por las criptomonedas.

Otros libros contemplan el mismo mundo desde otro ángulo. *Miriam* distingue entre el testimonio documentado, la tradición transmitida y el sueño del autor. *María del Camino* mira desde las cubiertas de tres barcos. *Maitreya* sigue a unos niños que buscan tres llaves. *NirvanaCloud* recurre a imágenes budistas de transformación. El lector es tan libre de escoger un libro como de leerlos todos. Una carta común, la **Misión Amenti**, pone una condición a autores y constructores. Cuando conviertan un relato en una promesa pública, tendrán que mostrar cómo podrán los demás saber si se ha cumplido.

El farol de los libros también existe en una forma que cabe en la mano. La luz del farol LUMI atraviesa los dibujos calados en sus seis caras de madera. Omnity.One lo vende junto con otros artículos. Así, el lector puede llevarse a casa un objeto de la historia. Se compra con dinero corriente, sin necesidad de un monedero ZION.

Qué ocurre en un minuto



Abra el explorador de la red, elija el último bloque y, en su ficha, siga el enlace al anterior. Habrá retrocedido un registro. Se ve cuándo se creó, qué número tiene y con qué registro enlaza. A esta sucesión se la llama **cadena de bloques** o *blockchain*. En ZION, el objetivo es añadir un bloque cada minuto en promedio. Entre dos bloques concretos puede transcurrir más o menos tiempo. Explorador de bloques

¿Cómo se hace una transferencia corriente? El monedero prepara un registro de cuánto ZION se quiere enviar y a qué destino. Su titular lo autoriza con una firma digital. Los nodos, ordenadores que conservan las reglas y el historial de la red, verifican la firma y comprueban que esos fondos no se hayan gastado ya. Mientras tanto, los mineros buscan un resultado de cálculo que cumpla las condiciones del siguiente bloque. Encontrarlo consume capacidad de cálculo y electricidad. Los demás nodos pueden verificar el resultado. Esta forma de llegar a un acuerdo se conoce como *prueba de trabajo*.

ZION utiliza **Ekam Deeksha**, un algoritmo que lleva el nombre de uno de sus libros. El cálculo requiere también memoria rápida. La intención es dejar espacio a la minería con equipos de uso común. El reparto efectivo de la potencia de cálculo depende de quién se conecte y con qué equipo.

El primer bloque contiene además una dedicatoria personal que Yose dejó a su familia, sus amigos y los niños. Una persona puede leerla como una carta. Para un ordenador, las palabras forman parte de la huella digital del comienzo de la red. Primer bloque

Quien solo quiera observar puede quedarse en el explorador. Quien desee aportar capacidad de cálculo puede compartir sus resultados con otros mineros en un **grupo de minería** o *pool*. El grupo registra el trabajo aportado y reparte su recompensa en consecuencia. Por eso su página muestra datos distintos de los del explorador de toda la red. Panel del grupo de minería

¿Quién recibe la recompensa?

La recompensa se genera conforme a las reglas de la red base, que el proyecto llama **L1**. Imaginemos que la recompensa de un bloque se divide en cien unidades. Cada parte tiene un destino definido de antemano.

De cada 100 ZION	Destino
89 ZION	El minero que encontró el bloque válido o, en su caso, el grupo de minería y sus participantes.
5 ZION	Fondo humanitario. ZION lo vincula al cuidado de la infancia, del entorno y de las comunidades.
5 ZION	Fondo Issobella para iniciativas comunitarias y de investigación.
1 ZION	Parte reservada para la futura remuneración de los nodos. Queda sin emitir hasta que se active la regla.

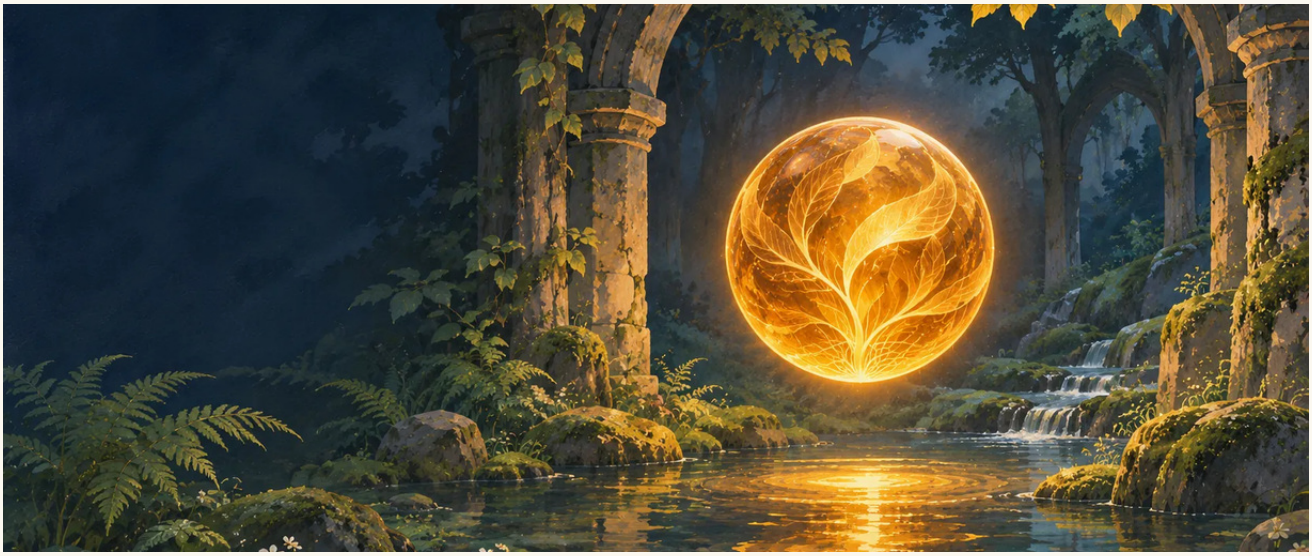
Con la recompensa inicial de **5 400,067 ZION**, a cada uno de los dos fondos le corresponden **270,00335 ZION**. La cifra se expresa en unidades de la red. Qué se puede adquirir con ella y a quién ha beneficiado son dos preguntas distintas. Para afirmar que se ha pagado un trabajo hacen falta un destinatario, un presupuesto y pruebas del resultado. En noviembre de 2026, el proyecto registra las asignaciones a los fondos. Todavía no ha documentado el desembolso de ayudas ni su impacto.

¿Cuánto ZION se puede emitir?

El primer bloque distribuyó **16,78 mil millones de ZION** en catorce partidas predeterminadas. Esta asignación inicial se denomina *premine*. Tres partidas, que suman cuatro mil millones de ZION, están bloqueadas hasta el bloque 144 000. Alcanzar esa altura satisface una de las condiciones para disponer de los fondos. Por sí solo, ese hecho no transfiere dinero alguno.

Cada 5 256 000 bloques, unos diez años al ritmo previsto, la recompensa minera disminuye en una quinta parte. El código indica una cifra de referencia de **144 mil millones de ZION**. La suma de la asignación inicial y las recompensas previstas para los primeros diez períodos da aproximadamente **143,46 mil millones de ZION** antes de descontar las partes no emitidas. Después, el mismo código sigue asignando **724,784723 ZION por bloque**. Por tanto, la referencia de 144 mil millones no es un tope final ni una previsión de la cantidad en circulación. Las comisiones por transferencia se retiran de la circulación conforme a las reglas. La comisión se descuenta del saldo y el registro de la transferencia permanece en la cadena.

Cómo cruzar un puente y quién guarda la llave



ZION tiene sus propias reglas para las transferencias. Otras redes tienen las suyas. Para impedir que se gaste la misma unidad en ambos lados a la vez, los dos deben coincidir en lo que ocurrió durante el cruce. De esto se ocupa la segunda capa, **L2**.

En agosto de 2026, el proyecto documentó un ensayo entre ZION y la red **Base**. Del lado de ZION se bloquearon 100 ZION. En Base se crearon 100 unidades equivalentes, denominadas **wZION**. En el viaje de vuelta, esas unidades se destruyeron en Base y se liberaron los 100 ZION originales. Puede buscarse el principio y el final del ensayo en los bloques 13 184 y 13 217. El equipo completó el retorno con una herramienta auxiliar. El resultado acredita este piloto concreto. Otras redes, el cambio habitual para usuarios y la operación con participantes independientes requieren verificaciones propias.

L2 incluye también herramientas de **DAO** para presentar propuestas y votar en común. Ante una posible ayuda, conviene preguntar por separado por la propuesta, la decisión y la transferencia efectiva. Cada uno de esos hechos deja una huella distinta.

La tercera capa, **L3**, explora el papel de la inteligencia artificial. En *El camino a casa*, Lumi le pide a una voz que sale de un cristal dorado que abra la tesorería. La voz puede explicarle una transferencia. La llave la guarda otra persona. La figura técnica que corresponde a esa imagen es **Hiran**. El proyecto ya opera una interfaz de IA y desarrolla mecanismos para consultar fuentes, comprobar permisos y obtener aprobación humana. En la práctica, debe quedar claro en qué se basa una respuesta y quién puede autorizar el siguiente paso. La investigación llamada *Proof-of-Care* se lleva a cabo por separado de las reglas de minería de L1.

Una tarde en Saturno



La parte lúdica de ZION puede empezar con algo muy sencillo. Entre como invitado en **Nirvana**, elija Saturno y recorra la sala recreativa retro. Su catálogo incluye el primer episodio de *Doom*, distribuido como shareware. Quien prefiera observar puede unirse como espectador a una partida multijugador que lo permita. Quien disfrute construyendo encontrará en Júpiter un catálogo de mundos, herramientas para crear un espacio propio y la posibilidad de partir de la creación de otro jugador. El comercio de esas creaciones constituye otra etapa del desarrollo. Nirvana

OASIS es el nombre de la cuarta capa, el mundo de los avatares, los relatos y los juegos. En la web, los nombres designan también puertas concretas. **Kingdom** es el principal espacio compartido. Desde allí, la ruta */svet* conduce al mundo jugable de Nirvana. **OASIS** cuenta, además, con su propia aplicación 3D independiente. Así se explica que los libros hablen de Nirvana como el primer mundo de OASIS y en la web aparezcan ambos nombres uno al lado del otro. Kingdom · OASIS

El acceso a los juegos básicos es gratuito en la versión 3.3. **ZIS** es el acceso común a las aplicaciones. **ZAP** es un código de acceso a contenidos prémium, como los libros del Archivo o determinadas presentaciones. El monedero tiene otra función. Su clave sirve para firmar las transferencias. Para visitar Saturno por primera vez basta con abrir la página del juego. Archivo de libros

La biblioteca, el taller y la estación sobre la Tierra comparten un estilo de ilustración pictórica llamado **Engine B**. El farol proyecta una luz ámbar justo donde sucede algo. En el taller, la vista se detiene en las manos que trabajan antes de leer el nombre del lugar. Se puede habitar ese mundo un rato jugando y seguir recorriéndolo después con un libro.

Un jardín que necesita agua



La quinta capa, **Free World**, explora cómo convertir unas reglas compartidas en el cuidado de lugares concretos. El libro *Bodhi Gaia* describe el Jardín Génesis en Sabacheira, cerca de Tomar, en Portugal, las siete cúpulas del Dharma Temple en la isla de La Palma y Te Pīko Ora en Raiatea, en la Polinesia Francesa. Otros capítulos viajan a Bohemia (Golden Republic Bohemia), Sri Lanka (Bodhi Lanka) y Costa Rica (LUMI – Nueva América). Cada lugar tiene su paisaje y sus habitantes, con quienes empezarían los preparativos. El juego ya permite representar estos lugares. Materializarlos depende de socios locales, del derecho a usar el terreno y de cuidados a largo plazo.

Una pequeña propuesta ayuda a hacerse una idea precisa del trabajo. En *La historia de la rosa*, una semilla llega al Jardín Génesis. En el plan para plantar un único rosal de verdad, quien cuida el terreno tiene la primera palabra. Un jardinero local debe elegir una planta adecuada. Alguien tiene que saber de dónde saldrá el agua durante un verano seco y quién se encargará de regar cuando se marche la primera persona. Debe quedar agua para beber y para el huerto. Solo entonces llega el momento de sacar la pala.

La propuesta prevé visitas a los treinta y a los noventa días y una verificación independiente al cabo de un año. Una fotografía del primer día puede demostrar que se plantó el rosal. Solo una visita posterior dirá si echó raíces. **A 23 de noviembre de 2026, este piloto sigue sin iniciarse.** La distancia entre la imagen de un jardín y la primera planta que sobrevive explica qué entiende ZION por demostrar un impacto.

En los libros navegan también los tres barcos de la flotilla **Tres Marías**. Se les une el **Arca del Reino del Corazón**, concebida como un enlace móvil entre comunidades costeras. Por ahora, su futura tripulación pertenece al relato y a los planos de la embarcación.

Cómo se vive dentro de un anillo



La sexta capa se llama **Issobella**. Una pregunta de *El libro del cielo* ayuda a entenderla. ¿Dónde está el suelo cuando se vive en órbita? El diseño de la estación prevé un anillo habitable en rotación. Su borde exterior haría de suelo para la tripulación. Al ver un jardín o un dormitorio en un corte del anillo, ya se puede imaginar el día a día. ¿Cuánto tiempo pasarían juntos sus habitantes? ¿Adónde podría retirarse alguien que necesitara silencio?

Hoy pueden distinguirse tres cosas. La primera es el **cinco por ciento** de la recompensa de cada bloque que las reglas asignan al fondo Issobella. La segunda son los **estudios y el software de seguimiento del fondo**. La tercera es **la propia estación**, que sigue siendo una propuesta. Las ayudas a la investigación requieren aprobación por separado y resultados documentados. Imágenes más lejanas, como la nave nodriza *Nabukano* con sus tres Marías celestes, viven sobre todo en la literatura. Los textos también mencionan la propulsión cuántica como idea especulativa.

Qué le falta por demostrar a la beta

La denominación **3.3.0-beta-stable** indica que, para esta etapa, se han estabilizado las reglas de la red base y la forma en que sus componentes se comunican. Las webs y los juegos pueden recibir visitantes mientras continúan las pruebas de fiabilidad. Antes de decidir sobre una versión estable, el equipo prevé terminar el período de funcionamiento supervisado y acreditar la recuperación tras una interrupción. La hoja de ruta de noviembre prevé que el seguimiento continúe hasta el 20 de diciembre de 2026. La decisión dependerá del resultado. Las transferencias entre redes aún requieren pruebas con fondos reales en todo el recorrido previsto. Para la capa comunitaria, un hito será completar el primer proyecto con un resultado que el público pueda comprobar. Estado del proyecto

Al final, Elizabeth también busca algo que haya perdurado hasta su tiempo. Dos mil años después del barco, la gente aún se acuerda de poner un cubierto más. Algún día será igual de interesante saber quién pudo sentarse a esa mesa gracias a la red.

Por dónde empezar

Qué le interesa	Primer paso
Quiero hacerme una idea del proyecto.	La Puerta de ZION ofrece un relato, un mapa y puntos de partida para quienes observan, juegan o construyen.
Quiero seguir la red o encontrar una transferencia.	El Portal y explorador admite un número de bloque, su huella digital, un identificador de transacción o una dirección.
Quiero jugar o crear mi propio mundo.	Saturno abre la sala recreativa retro. Júpiter alberga los mundos creados por los jugadores.
Quiero leer.	El Archivo reúne los libros. El catálogo de libros blancos permite profundizar en los detalles técnicos.
Me interesa la minería.	La guía de minería explica cómo participar. El grupo de minería muestra su actividad.
Busco puentes, votaciones y herramientas financieras.	La dApp reúne las herramientas para estas operaciones. Cada función depende de su estado de despliegue.
Busco un libro o un farol de madera.	El Mercado acepta dinero corriente. Omnity.One s.r.o. gestiona el Mercado y la marca LUMI. ZION TerraNova es un proyecto de código abierto.

Fuentes de esta edición

Esta edición se basa en la versión checa ilustrada de *El Reino del Corazón*, los libros *La sal de esta tierra*, *Lumi*, *Bodhi Gaia* e *Issobella*, el mapa de los libros y el registro de evidencias de la *Misión Amenti*. Las cifras proceden del código de emisión y del primer bloque. El estado de las aplicaciones, del piloto con Base y de la versión se apoya en el código, las decisiones y los informes operativos fechados del proyecto. El libro blanco narrativo *El farol* fue también una fuente de esta edición.

Selección del Archivo · El Reino del Corazón · Misión Amenti · El libro de la Tierra · El libro del cielo. La descripción original de la red se encuentra en el libro blanco narrativo El farol.

Para reproducir el total de emisión, utilice la función block_subsidy en V31/L1/core/src/emission.rs. Sume a la asignación inicial las recompensas de los bloques 1 a 52 560 000. Cada una de las diez tasas se aplica durante 5 256 000 bloques. El código redondea en millonésimas de ZION.

Fuentes a 23 de noviembre de 2026 · ZION TerraNova 3.3 Nirvana · Revisión de las fuentes 9383bd4020. Las ilustraciones interiores proceden del material gráfico del proyecto.