

EL MANEKI-NEKO DEL APOCALIPSIS

Tech-Sorcismo v2.0 | Duración: 2-3 horas | Nivel: Clase J (Gusanoide)

ORDEN #001

SITUACIÓN

SINOPSIS

Martes, 19:30. Persa Bío Bío. Don José, dueño de "Sopaipillas El Edén", compró un **Maneki-Neko digital** (gato de la suerte de plástico con conectividad) en un mercado de antigüedades. Lo que no sabía es que la figura contenía un **sello de contención** debilitado por el tiempo.

La Verdad: Los demonios se mueven a través de la electricidad. Un **Gusanoide** (Clase J, demonio menor) quedó atrapado en el juguete cuando el sello se rompió al conectarlo a la corriente. Ahora usa la red del local como cuerpo temporal, poseyendo aparatos mientras busca un huésped orgánico.

El Consentimiento Informado: El juguete tiene conectividad Wi-Fi y requiere aceptar Términos y Condiciones para funcionar. Don José aceptó sin leer. En la página 98 del contrato, una cláusula cede los derechos de uso espiritual a **Samsara Technologies**. El demonio tiene permiso legal para estar ahí.

AMBIENTACIÓN Y LOCACIONES

EL PERSA BÍO BÍO (EXTERIOR)

Mercado a cielo abierto bajo el sol implacable. Galpones formales intercalados con puestos informales de toldos azules descoloridos y paños en el suelo. Multitud apiñada en pasillos estrechos, autos a paso de hombre esquivando cuerpos. Huele a fritura callejera, plástico al sol y, cada vez más, a ozono quemado.

LA TRASTIENDA

Pasillo corto que huele a cloro y miedo. Cajas de harina apiladas hasta el techo. María está escondida detrás de ellas, temblando. Hay una puerta metálica oxidada al fondo que lleva al cuarto eléctrico.

SOPAPILLAS EL EDÉN (INTERIOR)

Local pequeño y grasiento. Letrero de neón con choclo sonriente. El **Maneki-Neko de plástico** mueve su pata rítmicamente (CLAC-CLAC-CLAC), con un puerto USB en la base conectado directo a la freidora industrial de aceite negro y espeso. Ocho clientes comen mecánicamente, murmurando estática.

EL CUARTO ELÉCTRICO

Espacio claustrofóbico. En el centro, un **transformador comunitario** modificado con cables gruesos y negros que no deberían estar ahí. Zumbido ensordecedor, chispas azules entre empalmes. El aire carga tanta estática que eriza el vello de la piel.

RELOJES DE TENSIÓN (ROTATIVOS)

⚠️ **REGLA DE ORO v2.0:** Mantén **UN SOLO** reloj activo por escena. Elige el correspondiente al Nodo actual. Cuando se llena, la escena evoluciona.

ATENCIÓN NO DESEADA

4 seg. (Nodo 1)

SOBRECARGA DEL NÚCLEO

6 seg. (Nodo 2)

COLAPSO / POSESIÓN

4 seg. (Nodo 3)

PACIENCIA DE CHISPAS

4 seg. (Nodo 4)

NÚCLEO v2.0 // TECH-SORCISMO // "La garantía venció, pero el demonio sigue con hambre"

PERSONAJES CLAVE

NPCs Esenciales y Sus Secretos

DON JOSÉ

Descripción: Bigote canoso, manos temblorosas. Dueño de "Sopaipillas El Edén".
Secreto: Sabía que el gato era "especial" pero lo compró barato por dinero. Si lo presionan, confiesa.

"¡Por favor, ayúdenme! Compré el gato al Tío Chispas. Desde que lo enchufé, los clientes se quedaron tiesos..."

SUBOFICIAL ROJAS

Descripción: BRICOC (PDI). Burocrático y cansado.
Actitud: No le interesa el demonio, solo "que no quede registro". Si ve evidencia de Samsara, se pone nervioso y quiere irse.

"No creo en demonios. Creo en cortocircuitos. Muéstrenme pruebas o cierro esto ahora mismo."

MARÍA

Descripción: Esposa de José. Nerviosa, escondida en la trastienda.
Información Clave: Sabe que el gato llegó con un transformador extraño conectado al medidor del cuarto eléctrico del fondo.

"El gato no vino solo... trajeron un transformador raro. ¡Ahí está la clave!"

AGENTE VESPER (SAMSARA)

Descripción: Traje impecable, maletín blindado. Llega solo si el reloj se llena Y los jugadores tienen las Pistas 2 o 4.
Actitud: Fría, corporativa. Trata al demonio como "Activo 4471".

"La PDI juega a los policías. Yo juego a recuperar propiedad intelectual. Entréguenme el Activo."

TÍO CHISPAS & CLIENTES EN TRANCE

TÍO CHISPAS: Intermediario. Flaco, camisa hawaiana. Ofrece 3 Paquetes por llevarse el transformador y tirarlo al Mapocho. Sabe que es un "enrutador de alma".

CLIENTES (8): No atacan a menos que se interpongan. Repiten: "El sistema está caído", "Actualizando...". Son nodos de procesamiento para el gusanoide.

NÚCLEO v2.0 // TECH-SORCISMO // "La ciudad nunca duerme, y los demonios siempre encuentran un enchufe"

NODOS NARRATIVOS

Nodos 1 y 2

NODO 1: EL DIAGNÓSTICO EN EL CAOS

30-40 MIN

SITUACIÓN

"El olor a aceite quemado les golpea. Don José señala el mostrador. El **Maneki-Neko de plástico** con un puerto USB en la base mueve su pata: CLAC-CLAC-CLAC. Detrás, la freidora burbujea con aceite negro. Ocho clientes comen mecánicamente, murmurando estática."

Objetivo: Entender qué pasa. Descubrir que el gato es un repetidor y hay una red eléctrica involucrada.

RAMAS Y DESCUBRIMIENTOS (Ganen o Pierdan):

Investigar Gato	Éxito: Ven sello roto (Pista 1). Fracaso: Chispazo estático, asusta cliente (Reloj +1).
Revisar Freidora	Éxito: Recibo "Samsara Tech" (Pista 2). Fracaso: Salpica (Daño MENOR), pero notan chip rastreo (Pista 4).
Calmar Cliente	Éxito: Murmura "nos escuchan desde las paredes" (Pista 3). Fracaso: Cliente camina sonámbulo a la cocina.

PUNTO DE INFLEXIÓN: María aparece desde la trastienda y revela el transformador en el cuarto eléctrico del fondo, empujando la historia al Nodo 2.

NODO 2: EXORCISMO DIGITAL (CUARTO ELÉCTRICO)

40-50 MIN

SITUACIÓN

"El cuarto huele a ozono. Un transformador modificado zumba violentamente. Chispas azules saltan. El **gusanoide** se manifiesta en pantallas con estática y rostros de aceite negro."

RELOJ ACTIVO: SOBRECARGA DEL NÚCLEO (6 segmentos).

ACCIONES Y RESULTADOS:

Hackear (MENTE)	9+: Aíslan en drive (Pista 10). Reloj -2. 6-8: Grita "¡La garantía venció!" (Pista 5). Reloj +1. 1-5: Se manifiesta físicamente. Reloj +2, Daño MENOR.
Contener (CUERPO)	9+: Desconectan sin salto. Reloj -1. 6-8: Desconectan, pero aparato explota (Daño MENOR). 1-5: Salta a Don José (activa Reloj de Muerte). Reloj +2.
Negociar (AST/ESP)	9+: Ofrece coordenadas de 199 locales (Pista 6). Reloj se detiene. 6-8: Exige 1 CALOR o Daño MAYOR. 1-5: "No negocio con presas". Reloj +2.

NÚCLEO v2.0 // TECH-SORCISMO // "El dolor se fríe mejor a 180 grados"

NODOS NARRATIVOS

Nodos 3, 4 y 5

NODO 3: EL CLÍMAX (CARNE, CÓDIGO O HUIDA)

30-40 MIN

Situación: El **gusanoide** está acorralado o poseyendo a alguien. Sirenas de PDI o motor de auto negro de Samsara se acercan.

RELOJ ACTIVO: COLAPSO / POSESIÓN (4 segmentos). Si el de Atención se llenó, este inicia en 2/4.

Destruir (CUERPO)	9+: Gusanoide muere. Local en ruinas. Don José los odia. 6-8: Escapa a la red. Apagón total. 1-5: Posee a un PJ (Daño CRÍTICO). Reloj +2.
Sellar (MEN+ESP)	9+: Aíslan en drive (Pista 10). Salvan a José. 6-8: Sellado, pero drive tiene "puerta trasera". 1-5: Falla. Se libera a la red. Reloj +2.
Negociar (AST/ESP)	9+: Liberan a cambio de coordenadas (Pista 7). 6-8: Coordenadas parciales (3 locales). 1-5: "No hay trato". Posee a José. Reloj +2.
Huir (ASTUCIA)	9+: Escapan. Gusanoide suelto, pero obtienen Pista 7. 6-8: Escapan, pierden equipo. José a merced del gusanoide. 1-5: No escapan. Autoridad llega (ver Nodo 5).

NODO 4: LA OFERTA DEL TÍO CHISPAS (OPCIONAL)

20-30 MIN

SITUACIÓN

"Un camión de chatarra frena. Baja el Tío Chispas: 'Les pago 3 Paquetes si suben el transformador a mi camión y lo tiro al Mapocho. El demonio se va, pero Samsara me va a matar si no recupero el hardware...'"

Aceptar	Obtienen 3 Paquetes. Gusanoide escapa al río. Samsara los marca como "cómplices". Congregación los contacta (Pista 8).
Traicionar (AST 9+)	Lo engañan, se quedan con el transformador (Pista 10). Chispas jura venganza (futuro enemigo).
Aliarse (ESP 9+)	Chispas trabaja para ellos contra Samsara. Obtienen Activo: "Contacto en la Congregación".
Fracaso (1-5)	Chispas llama a Samsara. Agente Vesper llega en 10 min (Reloj Atención +2).

NODO 5: CONSECUENCIAS Y PAGO

15-20 MIN

Pago: Si el local sobrevivió, José paga 2 Paquetes (3 si lo salvaron de posesión). Si se destruyó, no puede pagar (pueden ayudarlo o abandonarlo).

Trampa Fiscal: Si acumularon >5 Paquetes, el SII activa reloj "Auditoría" (4 seg). Cada transacción sospechosa avanza +1. Si se llena, pierden 2 Paquetes o van a la cárcel.

EL GANCHO (v2.0): Presenta UN SOLO gancho según sus acciones: *"El drive de Samsara contiene coordenadas de un laboratorio. La Congregación quiere que lo asalten"* o *"Chispas los contacta: 'Samsara sabe lo que hicieron. Tienen 24 horas'".*

CIERRE Y HERRAMIENTAS

Contingencias y Consejos para el Narrador

TABLA DE CONTINGENCIAS (1D6)

Tira cuando la escena se estanque o necesites presionar. Estos eventos avanzan el Reloj Principal o revelan pistas.

1	Cliente zombi camina hacia freidora; si no lo detienen, se quema (Daño MENOR) y Reloj +1.
2	La pata de plástico del gato se desprende y rebota, golpeando a un PJ (Daño MENOR).
3	Vecino llama a bomberos; Reloj Principal avanza +1 segmento.
4	Aceite salta sobre cortina; pequeño incendio. Si no lo apagan rápido, Reloj +2.
5	Don José sufre ataque de pánico y se desmaya; deben cuidarlo (costo de tiempo/acción).
6	El gusanoide susurra oferta a PJ con bajo ESPÍRITU: "Si me dejas salir, te doy las coordenadas de los otros 199..."

CÓMO GUIAR LA HISTORIA

- DIRECTO AL GRANO:** Salta del NODO 1 al 3. Pierden Pistas 4-6, limitando opciones finales (solo podrán destruir o huir).
- ALARGAR SESIÓN:** Activa el NODO 4 (Tío Chispas) antes del Clímax. Añade 20-30 min de negociación moral y abre el final de "Alianza".
- SI SE ATASCAN:** Usa la Tabla de Contingencias o avanza el Reloj manualmente (+1 o +2) para forzar acción: llega la PDI, el gusanoide posee a alguien. *Nunca dejes una escena estancada >10 min.*
- FRACASO INTERESANTE:** Nunca digas "no descubres nada". Un fallo en MENTE significa que ven el chip, pero al tocarlo, el Reloj avanza +1 por alarma. El fallo siempre da una pista a cambio de complicación.

EPÍLOGO

"El Persa Bío Bío bajo la lluvia. 'Sopaipillas El Edén' tiene la luz apagada, pero desde el fondo se escucha un leve zumbido. En algún lugar de la ciudad, otro **sello de plástico** comienza a agrietarse. El trabajo nunca termina.

Bienvenidos al oficio, tech-sorcistas. La ciudad nunca duerme, y los demonios siempre encuentran un enchufe."