

NÚCLEO: TECH-SORCISMO

Edición Definitiva: Universo Bonaparte

SISTEMA DE ROL AGNÓSTICO V3.0

*"Bienvenido a un Santiago de Chile donde el infierno tiene fibra
óptica
y la salvación se paga en cuotas."*

CLASIFICADO
RED PERSA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.	Introducción al Mundo	3
2.	Mecánica Central: Datos Explosivos	4
3.	Creación de Personaje	5
4.	Recursos: Calor vs Memoria	7
5.	Activos (Permisos Narrativos)	8
6.	Relojes de Tensión y Corte a Negro	10
7.	Daño, Muerte y Secuelas	12
8.	La Melcocha (Bricolaje Místico)	15
9.	La Economía de la Precariedad	16
10.	Facciones y Lore	17
11.	Estructura de Juego	19
12.	Tablas de Consulta Rápida	20

INTRODUCCIÓN AL MUNDO

La Estética de la Precariedad

Bienvenido a un Santiago de Chile donde el infierno tiene fibra óptica y la salvación se paga en cuotas. El género es **Tech-Noir, Urban Fantasy y Cyberpunk Esotérico**. Aquí no hay corporaciones brillantes salvando el mundo; hay un cruce entre terror existencial y burocracia operando desde el Persa Bío Bío.

La Física Espiritual

Lo espiritual y lo digital son la misma cosa. El gran problema de las megacorporaciones es que los demonios y las entidades complejas **frien el silicio**. El alma humana (y el ectoplasma) es el único "disco duro" infinito capaz de soportar la carga de datos del infierno.

REGLA FUNDAMENTAL

El ectoplasma actúa como fluido hidráulico espectral, y sustancias mundanas como la sal, el plomo o el agua bendita actúan como cristales, aislantes o ácidos corrosivos contra estas entidades.

En este mundo, la **tecnología antigua, sucia y analógica** (radios UHF, televisores de tubo, máquinas de escribir mecánicas) es la más segura, ya que carece de "puertas traseras" digitales que conecten con la Colmena corporativa.

MECÁNICA CENTRAL: DATOS EXPLOSIVOS

NÚCLEO es un sistema narrativo y visceral. **No simula la física: simula la ficción.** La narrativa va primero, los dados resuelven el conflicto.

LA REGLA ÚNICA

Tiras dados de 6 caras (d6) iguales a tu reserva. **Cada 6 EXPLOTA:** tiras otro d6 y lo sumas; si vuelve a salir 6, explota de nuevo. **Tu resultado final = el mejor total de todos tus dados** (incluyendo cadenas de explosiones).

Posiciones y Resultados

Antes de tirar los dados ante un riesgo, el Director de Juego (DJ) establece tu **Posición**:

- ▶ **SEGURA:** Controlas la situación. El fracaso es leve.
- ▶ **ARRIESGADA:** Si fallas, dolerá (es el estándar por defecto).
- ▶ **DESESPERADA:** Todo en contra, el fracaso es brutal y catastrófico.

RESULTADO	POSICIÓN SEGURA	POSICIÓN ARRIESGADA	POSICIÓN DESESPERADA
9+	Éxito total	Éxito total	Éxito con costo
6-8	Éxito con costo	Éxito con costo	Éxito parcial
1-5	Éxito parcial	Fracaso	Fracaso grave

Construcción de la Reserva

1. **Base:** 1d6 + puntos del atributo relevante.
2. **Ventajas/Desventajas:** No sumes ni restes dados por el entorno o equipo. **Las ventajas y desventajas cambian la Posición.**
 - ▶ Si tienes ventaja (ej. equipo adecuado, terreno favorable), el DJ baja tu tirada a **Posición SEGURA**.
 - ▶ Si estás en desventaja (ej. sin equipo, herido), el DJ sube tu tirada a **Posición DESESPERADA**.

EJEMPLO: DATOS EXPLOSIVOS EN ACCIÓN

Situación: Tienes CÓDIGO 2. Hackeas una terminal de Samsara en Posición Arriesgada. Tu reserva es 3d6 (1 base + 2 CÓDIGO).
Tirada: Obtienes 2, 4, 6. El 6 explota. Lanzas un dado extra y sale un 3.
Resultado: Tus dados finales son: 2, 4, y 9 (el 6+3). Tu mejor cadena es 9.
Conclusión: 9 en Posición Arriesgada = **Éxito total**. Entrás al sistema sin dejar rastro.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Tienes 5 puntos para repartir entre cuatro atributos (Máximo 3, mínimo 0 por atributo).

Los 4 Atributos

ATRIBUTO	REPRESENTA
CHASIS (Cuerpo)	Fuerza bruta, combate, resistencia. Aguantar palizas sobrenaturales y escapar corriendo.
CÓDIGO (Mente)	Lógica, tecnología, hackeo. Comprender la física espiritual y romper la seguridad corporativa.
CALLE (Astucia)	Rapidez mental, persuasión, engaño. Sobrevivir en el Persa Bío Bío, estafar y esquivar burocracia.
VOLTAJE (Espíritu)	Voluntad, conexión mística. Resistencia al estrés mental y eficacia de los rezos o rituales.

DISTRIBUCIONES SUGERIDAS (5 PUNTOS)

- ▶ Especialista: 3, 1, 1, 0
- ▶ Equilibrado: 2, 2, 1, 0
- ▶ Generalista: 2, 1, 1, 1

Detalles Narrativos

Define: **Nombre**, **apariencia**, un **secreto**, una **motivación** y una **cicatriz** (física o emocional).

💡 EJEMPLO: CREACIÓN RÁPIDA

Concepto: "Ex-placa corrupto que ahora vende información a quien pague."
Atributos: CHASIS 2, CÓDIGO 0, CALLE 2, VOLTAJE 1 (Total: 5).
Detalles: Nombre: "El Tuerto" | Apariencia: Gabardina húmeda, ojo izquierdo cibernético barato | Secreto: Debe dinero a la Hermandad del Cobre | Motivación: Comprar un ojo nuevo | Cicatriz: Quemadura de ácido en el cuello.

RECURSOS: CALOR VS MEMORIA

En NÚCLEO no hay puntos de golpe. Tu supervivencia depende de dos recursos distintos. **No los confundas: uno es instinto, el otro es planificación.**

 **CALOR (LA REACCIÓN)**

Máximo: 3 | Inicial: 3

Usos (Gasta 1 para):

- ▶ Sumar +1d6 a una tirada inmediata
- ▶ Ignorar la penalización de una herida MAYOR
- ▶ Vetar un "Corte a Negro"

El Colapso: Si tu Calor llega a 0, sufres un Colapso. Te rindes, te congelas o tu equipo falla.

Recuperación: Vuelve a 3 automáticamente tras una escena de descanso.

 **MEMORIA (LA RETROACTIVIDAD)**

Máximo: 2 | Inicial: 1

Usos (Gasta 1 para):

- ▶ Activar un Flashback
- ▶ Mitigar una consecuencia narrativa tras un fracaso grave

Recuperación: Ganas +1 al invocar un "Corte a Negro" o al inicio de la siguiente sesión si narran cómo planificaron.

 **EJEMPLO: USO DE RECURSOS**

Caso CALOR: Tienes una herida MAYOR (-1d6 a todo). Un Sabueso de Flujo te persigue. Gastas 1 CALOR para ignorar el dolor esta tirada, lanzando tu CHASIS completo para saltar una reja y escapar.

Caso MEMORIA: El equipo fracasa al infiltrarse y son rodeados. Gastas 1 MEMORIA para narrar un Flashback: "En realidad, soborné al guardia de turno ayer para que dejara la puerta trasera abierta". El DJ te permite tirar CALLE para ver si el soborno funcionó.

ACTIVOS (PERMISOS NARRATIVOS)

Los Activos definen **qué hace único a tu personaje**. No son bonos automáticos. Son **capacidades especiales** que puedes invocar cuando la ficción lo justifique.

REGLA DE CREACIÓN

Elige **1 Origen (Arquetipo)**. Tu Origen te otorga tu primer Activo. Luego, elige **1 Activo Adicional** (puede ser de tu mismo Origen o de otro) para tener 2 Activos en total.

Orígenes y Activos Destacados

EL TÉCNICO EXORCISTA <i>El mecánico de lo oculto.</i> Ingenio Criollo: Puedes intentar La Melcocha con basura y cinta adhesiva sin necesidad de taller. Si el DJ lo considera válido, tu Posición baja a Segura. Aislante Analógico: Ignoras el primer intento de hackeo mental o posesión por escena si estás anclado a un equipo físico.
LA LIMPIADORA <i>Ex-sicaria digital corporativa.</i> Tierra Quemada: Puedes narrar que sobrecargas tu equipo para hacer daño CRÍTICO a una red o entidad. No requiere tirada, pero tu hardware sufre daño MAYOR o CRÍTICO (se quema para siempre). Descriptación Enoquiana: Gasta 1 CALOR para comprender cualquier sello de sangre o código al instante (el DJ te pone en Posición Segura).
EL EX-PLACA <i>El músculo, expulsado del sistema.</i> Chaleco de Plomo: Ignoras la primera etiqueta de daño MAYOR que recibas por impacto cinético. Fuego de Supresión: Gasta 1 CALOR para absorber el daño de un aliado o darle Posición Segura para escapar.
EL CHATARRERO MÍSTICO <i>Traficante del mercado negro.</i> El Proveedor: Gasta 1 MEMORIA para narrar que tienes exactamente el objeto ilegal/raro que hace falta en este momento. Cachorros Sintéticos: Tu gato cibernético o dron puede espiar o distraer por ti, otorgándote Posición Segura en la acción principal.

Situación: El equipo necesita entrar a un edificio custodiado por Sabuesos de Flujo. El jugador con el Activo "**Cacharros Sintéticos**" dice: "Mi dron espía se cuela por el ducto de ventilación y crea una distracción de sonido en el otro lado del pasillo".
DJ: "Bien, eso te da una apertura. Tu Posición para colarte por la puerta baja a **Segura**. Tira CALLE."

RELOJES DE TENSIÓN Y CORTE A NEGRO

El motor que mantiene la historia en movimiento implacable y asegura que el mundo siempre reaccione a las decisiones de los jugadores.

Los Relojes de Tensión

Los relojes son círculos divididos en 4, 6 u 8 segmentos que el DJ dibuja a la vista de todos. Representan peligros en aumento, tiempo límite o la paciencia de una facción. **Hacen visible lo invisible.**

¿CÓMO SE LLENAN?

1. **Fracaso (1-5):** Suma +1 segmento automáticamente al reloj más relevante.
2. **Éxito con Costo (6-8):** El DJ puede sumar +1 segmento como el "costo" de la acción.
3. **Tiempo:** Suma +1 segmento por cada escena que pase donde el peligro siga activo.
4. **Intercambio del Jugador:** Un jugador puede aceptar voluntariamente +2 segmentos en un reloj a cambio de obtener +1d6 en una tirada desesperada.

LA REGLA DE ORO

El DJ siempre debe mantener **UN SOLO Reloj de Amenaza Principal** por escena. Cuando se llena, la consecuencia estalla y la escena cambia. (Los relojes de campaña, como el del SII, son meta y no cuentan para esta regla).

El Corte a Negro

Una herramienta cinematográfica para saltarse el letargo y maximizar el drama. Congela la escena en el punto de máxima tensión y salta a la siguiente.

1. **¿Cuándo invocarlo?** Cuando un reloj está a punto de llenarse, un personaje sufre daño CRÍTICO, o la escena pierde ritmo.
2. **El Precio y la Recompensa:** Cedes el control. El Narrador decide cómo escapaste o qué perdiste. Ganas **+1 MEMORIA**, pero **SOLO si lo invocas DESPUÉS de que los dados ya hayan sido lanzados** y el resultado sea evidente. Si lo invocas antes de tirar para evitar el riesgo, no obtienes la recompensa.
3. **El Veto ("¡La cámara se queda conmigo!"):** Si un jugador intenta usar el Corte a Negro para huir de un conflicto crucial, otro jugador puede **vetarlo gastando 1 CALOR**. El salto se cancela, quien vetó toma el protagonismo.

💡 EJEMPLO: RELOJ Y CORTE A NEGRO

Reloj: "Rastreo de Samsara" (4 segmentos). El jugador falla una tirada de CALLE para esconderse. El DJ dice: "Los drones escanean el callejón. El reloj avanza a 3/4".

Corte a Negro: En la siguiente tirada, el jugador saca un 2 (Fracaso). El DJ describe que las luces de los drones lo enfocan. El jugador dice: "Corte a Negro, acepto las consecuencias". Como los dados ya se lanzaron, gana +1 MEMORIA. El DJ corta la escena. La siguiente escena comienza con el personaje despertando en una celda de la BRICOC, sin su equipo.

DAÑO, MUERTE Y SECUELAS

No hay puntos de vida. Si recibes daño, adquieres una **Etiqueta**:

ETIQUETA	EFEECTO	CURA
MENOR	Molestia, quemadura leve de ectoplasma.	Descanso
MAYOR (-1d6)	Costilla astillada, ceguera sagrada. Aplica -1d6 a TODAS las tiradas.	Atención clandestina
CRÍTICO	Muerte inminente, inicio de posesión. Activa Reloj de Muerte.	Rescate épico

REGLA DE MITIGACIÓN

Si en tu tirada de defensa o resistencia obtienes un 9+, reduces automáticamente la etiqueta de daño recibida en un escalón (CRÍTICO → MAYOR → MENOR → NADA).

Garantía Expirada (Caída y Rescate)

Cuando sufres daño CRÍTICO, entras en estado de "Desconexión".

- 1. **Última Acción Desesperada:** Antes de caer inconsciente, puedes hacer UNA acción final tirando con +2d6 adicionales. Con 9+, cambias la situación a favor del equipo.
- 2. **Reloj de Muerte Inminente:** El DJ activa un reloj de 4 segmentos ("Formateo de Alma"). Avanza +1 por escena sin atención.
- 3. **Despertar Tocado (Secuelas Permanentes):** Si te salvan, despiertas con una secuela permanente.

DESPERTAR TOCADO: SOMBRA Y LUZ

El jugador y el DJ acuerdan una secuela permanente basada en el principio de **Sombra y Luz**:

- **La Sombra:** Una situación específica donde tendrás -1d6 (una limitación).
- **La Luz:** Una situación específica donde tendrás +1d6 (una nueva capacidad o poder extraño).

EJEMPLO: DAÑO Y SECUELA

Daño: Un Sabueso de Flujo te dispara. Tiras CHASIS para cubrirte y sacas un 9+. Mitigas el daño CRÍTICO a MAYOR. Te rompes una costilla (-1d6 a todo). Gastas 1 CALOR para ignorar el dolor esta ronda y contraatacar.

Secuela: Sobrevives al encuentro. Acuerdas con el DJ: Sombra: -1d6 al correr o escalar por el daño en la costilla. Luz: +1d6 para resistir dolor físico o empujar objetos pesados, ya que tu cuerpo se adaptó con placas de titanio de emergencia.

LA MELCOCHA (BRICOLAJE MÍSTICO)

Para obtener la **VENTAJA (bajar a Posición SEGURA)** en este mundo, los exorcistas improvisan. Gastando **1 MEMORIA** (Flashback) o **1 CALOR** (En combate), debes justificar la unión de **3 elementos**:

1. HARDWARE Chasis analógico (TV vieja, máquina de escribir, radio, batería de auto).	2. FÍSICA ESPIRITUAL Conductor/Aislante (Sal de mar, agua bendita, plomo, cables de cobre).
3. FIRMWARE TEOLÓGICO Dogma como "software" (Ritual Romano, cantos mapuches, sellos budistas, amparos legales).	

💡

EJEMPLO: LA MELCOCHA EN ACCIÓN

Objetivo: Expulsar un poltergeist de una Smart TV.
Preparación: El jugador gasta 1 MEMORIA y describe: "Desconecto la TV (Hardware), la rocío con agua bendita mezclada con sal de mar (Física) y reproduzco un audio de cantos mapuches de protección desde mi celular (Firmware)".
DJ: "Es una combinación coherente y creativa. Tu Posición para el exorcismo baja a **Segura**. Tira VOLTAJE."

LA ECONOMÍA DE LA PRECARIEDAD

El equipo comparte una **Caja Chica** medida en "Paquetes de Efectivo". El juego comienza con **2 Paquetes**.

PAQUETES	QUÉ PUEDES COMPRAR
0	Chatarra, cables, sal.
1	Ferretería, munición, reparaciones, inhibidores.
2	Drones sin backdoors, sobornos medianos, reliquias.
3	Tecnología de Samsara, grimorios del Vaticano, hospital privado.

Ingresos y Gastos Fijos

- 1. **Trabajo estándar:** Da 1 Paquete. Trabajos corporativos dan 3 o más.
- 2. **Impuesto a la Supervivencia:** Al inicio de cada sesión, el equipo debe pagar **1 Paquete** para el alquiler y electricidad del búnker. Si no, juegan con **Desventaja (Posición DESESPERADA)** por estrés y falta de recursos.

LA INQUISICIÓN FISCAL (EL LÍMITE DE PAQUETES)

Tener demasiado dinero en un mundo donde operan al margen de la ley es como encender una bengala en la oscuridad.

- 1. **Acumulación Segura:** El equipo puede mantener hasta **4 Paquetes** en la Caja Chica sin levantar sospechas.
- 2. **El Cierre Contable:** El SII revisa los movimientos al **Final de cada Sesión**. Si el equipo termina la sesión con **5 Paquetes o más**, se inicia el reloj de **"Auditoría del SII" (4 segmentos)** y avanza 1 segmento automáticamente.
- 3. **Avanzar el Reloj:** Una vez activo, el reloj avanza +1 segmento al final de cada sesión sucesiva en la que mantengan 5 o más Paquetes.
- 4. **Lavado de Activos:** Para retroceder segmentos, deben "lavar" su dinero gastando **1 Paquete de Efectivo** para borrar 1 segmento del reloj.
- 5. **Consecuencias:** Si el reloj se llena, sufren un **Congelamiento de Activos**. El taller es clausurado, los vehículos se embargan y la Caja Chica baja a **0 Paquetes**.

EJEMPLO: AUDITORÍA DEL SII

Al final de la sesión 1, el equipo tiene 5 Paquetes. El reloj "Auditoría del SII" aparece en 1/4.

En la sesión 2, terminan con 5 Paquetes de nuevo. El reloj avanza a 2/4. El DJ describe que un inspector del SII merodea el barrio.

Para evitar el desastre, el jugador Chatarrero gasta 1 Paquete en "sobornar al contador". El reloj retrocede a 1/4.

FACCIONES Y LORE

Samsara Technologies (La Colmena Corporativa)

Buscan la inmortalidad digital vaciando demonios para el Protocolo Lázaro.

- ▶ **Nivel 1:** Gusanoides (poseen electrodomésticos) y Machinae obreros.
- ▶ **Nivel 2:** Sabuesos de Flujo e Incubi (ejecutivos ciborgs infiltrados).
- ▶ **Nivel 3:** Escuadrones Miles. Soldados en armaduras negras letales.
- ▶ **Nivel 4:** Lores. Entidades masivas que actúan como procesadores centrales.

La Congregación (Sanctum Network)

El "Vaticano 2.0". Una teocracia militarizada; subyugan demonios para mantener su monopolio.

- ▶ **Nivel 1:** Ángeles informantes.
- ▶ **Nivel 2:** Arcángeles Tácticos. Disparan escopetas de sal bendita.
- ▶ **Nivel 3:** Potestades. Hackers con virus de luz dorada y glifos enoquianos.
- ▶ **Nivel 4:** Serafines. Jerarcas capaces de invocar ataques orbitales.

Peces Medianos y El Bajomundo

- ▶ **BRICOC (PDI):** Brigada de Contención Oculta estatal. Intentan mantener el orden ocultando escándalos sobrenaturales con presupuestos miserables. Te multarán y confiscarán equipo.
- ▶ **Apex Minerals:** Megaminera extractivista pesada. Al taladrar el norte buscando minerales conductores, despiertan Elementales de tierra primigenios (Clase F).
- ▶ **Nexo:** Red social del sufrimiento. Cosechan karma y Dicom Espiritual alimentando entidades *Dukkha* (Clase H) con el "doomscrolling" de los usuarios.
- ▶ **La Hermandad del Cobre:** Traficantes del Persa Bío Bío. Venden repuestos y tecnología robada. Te venderán a Samsara si no les pagas el porcentaje de protección.
- ▶ **Los Inquilinos:** Pandillas de marginados que alquilan sus cuerpos como "módems biológicos" para demonios menores, buscando el "subidón" de la fuerza espectral.

ESTRUCTURA DE JUEGO Y GUÍA DEL NARRADOR

La Orden de Trabajo (Flujo de Sesión)

1. **Premisa:** Cada historia inicia con una Orden de Trabajo (Tipo de aparato, falla descrita en términos técnicos, promesa de pago).
2. **Acción:** Dados explosivos, tensión y uso constante de los Relojes de Tensión.
3. **El Gancho:** Al final de la sesión, tras pagar el Impuesto y chequear la Auditoría, el DJ presenta **UN SOLO gancho o dilema cinematográfico** para la próxima sesión, y pregunta a los jugadores qué hacen en su tiempo de inactividad. La tensión nace orgánicamente de sus respuestas.

Los Mandamientos del Tech-Sorcismo

1. **La burocracia duele tanto como el plasma:** Mantén la presión económica y fiscal (SII).
2. **Nada está limpio:** Describe la grasa, la sal, la sangre y el humo de ozono.
3. **"Sí, pero hace cortocircuito":** Acepta el Bricolaje Místico, pero ponle un costo de durabilidad a los inventos.
4. **Tres caminos al mismo lugar:** Para llegar a la verdad, pueden hackear, interrogar o leer residuos.
5. **Un reloj a la vez:** Mantén UN SOLO Reloj de Amenaza Principal por escena. El mundo no espera a nadie.
6. **El fracaso siempre es interesante:** Fallar nunca es "no pasa nada"; la situación siempre empeora o revela una nueva complicación.

TABLAS RÁPIDAS (1D6)

Botín en los Bolsillos

- 1. Batería de Litio (cancela etiqueta "Frágil" un uso).
- 2. Rosario plástico manchado (+1d6 en VOLTAJE un uso).
- 3. Manifiesto corporativo (pista clave o soborno).
- 4. Tarjeta SIM clonada (ignora rastreo 1 escena).
- 5. Salitre de alta pureza (aumenta daño contra demonios).
- 6. Fajo de billetes (Suma 1 Paquete de Efectivo).

Lugares con Atmósfera Tech-Noir

- 1. Cité Abandonado (Riesgo de Poltergeists).
- 2. Servidor de La Congregación (Arcángeles armados vigilando).
- 3. Bodega Inundada (Peligro de electrocución para crafteos).
- 4. Clínica Veterinaria Clandestina (Cura heridas MAYORES por 1 Paquete).
- 5. Techo de un Block (Lluvia ácida, neón, terreno resbaladizo).
- 6. Línea de Metro inactiva (Guarida de Elementales y sectas).