

# PANTALLA DEL DJ

TECH-SORCISMO // NÚCLEO v2.0 // HOJA 1 DE 3

CONFIDENCIAL

## ⚡ DADOS EXPLOSIVOS:

Reserva = 1d6 + Atributo. Cada **6 EXPLOTA** (tira otro y suma). Tu resultado = el mejor total de cadena.

## TABLA DE POSICIONES Y RESULTADOS

| RESULTADO | SEGURA          | ARRIESGADA      | 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   |

## ETIQUETAS DE DAÑO

|                                                            |                                                               |                                                            |
|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>MENOR</b><br>Molestia. Sin penalización. Cura: Descanso | <b>MAYOR (-1d6)</b><br>Herida seria. -1d6 a TODAS las tiradas | <b>CRÍTICO</b><br>Fuera de combate. Activa Reloj de Muerte |
|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|

## 🛡️ REGLA DE MITIGACIÓN:

Si en tirada de defensa obtienes **9+**, reduce daño en un escalón (CRÍTICO → MAYOR → MENOR → NADA).

## 💀 ÚLTIMA ACCIÓN DESESPERADA:

Al recibir daño CRÍTICO, tira reserva normal + **2d6 adicionales**. 9+ = Éxito heroico. 6-8 = Éxito con costo. 1-5 = Fracaso sacrificado.

## RECURSOS

|                                                                           |                                                               |                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>🔥 CALOR (MÁX 3)</b><br>+1d6, ignorar herida MAYOR, vetar Corte a Negro | <b>🧠 MEMORIA (MÁX 2)</b><br>Flashback o mitigar fracaso grave | <b>🕯️ SALDO (MÁX 3)</b><br>Magia sucia. Si = 0, fallan ritos y te rastrean |
|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|

## 🔧 LA MELCOCHA (BRICOLAJE MÍSTICO)

Para obtener **Posición SEGURA**, justifica los 3 elementos:

|                                                                |                                                                |                                                            |
|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>HARDWARE</b><br>Chasis analógico (TV vieja, radio, batería) | <b>FÍSICA</b><br>Conductor/Aislante (sal, agua bendita, plomo) | <b>FIRMWARE</b><br>Dogma (ritual, cantos, sellos, amparos) |
|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|

🕒 RELOJES DE Tensión

Regla de Oro: UN SOLO Reloj de Amenaza Principal por escena.

¿Cómo se llenan?

- Fracaso (1-5): +1 segmento automático
- Éxito con costo (6-8): +1 segmento (costo narrativo)
- Tiempo: +1 por escena si el peligro sigue activo
- Intercambio: Jugador acepta +2 segmentos por +1d6

Cascada: Al completarse, consecuencia estalla. Crea nuevo reloj con +2 segmentos ya marcados.

🎬 CORTE A NEGRO

¿Cuándo? Peligro inminente, personaje cae, escena pierde ritmo.

Precio: Cedes control. Narrador decide cómo escapaste o qué perdiste.

Recompensa: +1 MEMORIA, pero SOLO si lo invocas DESPUÉS de tirar dados.

El Veto: Otro jugador puede vetarlo gastando 1 CALOR ("¡La cámara se queda conmigo!").

📦 CAJA CHICA (PAQUETES DE EFECTIVO)

|                            |                                         |                                  |                              |                   |
|----------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------|------------------------------|-------------------|
| 0<br>Chatarra, cables, sal | 1<br>Ferretería, munición, reparaciones | 2<br>Drones, sobornos, reliquias | 3<br>Tech Samsara, grimorios | 4+<br>PELIGRO SII |
|----------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------|------------------------------|-------------------|

Impuesto: Pagar 1 Paquete al inicio de sesión. Si no, -1d6 Desventaja.

Auditoría SII: Si terminan sesión con 5+ Paquetes, activa reloj "Auditoría" (4 segmentos).

Lavado: Gastar 1 Paquete o 1 SALDO para borrar 1 segmento del reloj SII.

MANDAMIENTOS DEL TECH-SORCISMO

1. La burocracia duele tanto como el plasma
2. Nada está limpio (describe grasa, sal, sangre, humo)
3. "Sí, pero hace cortocircuito" (bricolaje tiene costo)
4. Tres caminos al mismo lugar (hackear, interrogar, leer residuos)
5. Siempre hay relojes haciendo tic-tac
6. El fracaso siempre es interesante

SECUELAS (TOCADO) - SOMBRA Y LUZ

Al sobrevivir a daño CRÍTICO, despiertas con secuela permanente:

FÍSICA

Sombra: -1d6 agilidad  
Luz: +1d6 resistir dolor

MENTAL

Sombra: -1d6 concentración  
Luz: +1d6 detectar entidades

SOCIAL

Sombra: -1d6 con desconocidos  
Luz: +1d6 con quienes te temen

SOBRENATURAL

Sombra: +2d6 magia, atrae Sabuesos  
Luz: Capacidad única

COMPLICACIONES EN FRACASO (1D6)

|   |                                                          |
|---|----------------------------------------------------------|
| 1 | Aparición de aliado problemático o traición inesperada   |
| 2 | Entorno se vuelve hostil o colapsa físicamente           |
| 3 | Pérdida crítica de recursos o daño irreparable en equipo |
| 4 | Testigo imprevisto o rastro de evidencia dejado          |
| 5 | Tiempo agotado abruptamente; la ventana se cierra        |
| 6 | Consecuencia retrasada: anota el peligro para después    |

GIROS NARRATIVOS DE IMPACTO (1D6)

|   |                                                    |
|---|----------------------------------------------------|
| 1 | Aliado estrecho resulta ser el verdadero enemigo   |
| 2 | Objetivo principal era elaborada distracción       |
| 3 | Acciones se ejecutan cuando ya es demasiado tarde  |
| 4 | Enemigo tenía razones legítimas o morales          |
| 5 | Tercer bando interviene alterando equilibrio       |
| 6 | Costo de victoria se vuelve estrictamente personal |

NPCS MEMORABLES (1D6)

|   |                         |
|---|-------------------------|
| 1 | El mentor caído         |
| 2 | El traidor con causa    |
| 3 | El inocente peligroso   |
| 4 | El veterano cansado     |
| 5 | El ambicioso despiadado |
| 6 | El idealista corrupto   |

LUGARES CON ATMÓSFERA (1D6)

|   |                          |
|---|--------------------------|
| 1 | Abandonado pero vigilado |
| 2 | Demasiado perfecto       |
| 3 | En decadencia gloriosa   |
| 4 | Caos controlado          |
| 5 | Sagrado profanado        |
| 6 | Vivo y hostil            |

BOTÍN EN BOLSILLOS (1D6)

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

