

TABLAS DE CONSULTA RÁPIDA



BOTÍN EN LOS BOLSILLOS1D6	
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.

FALLA DE LA MELCOCHA1D6	
1	Fusible fundido: El invento pierde 1 uso permanente.
2	Sobrecalentamiento: Daña al usuario (Daño MENOR por quemadura).
3	Fuga de ectoplasma: El rastro atrae Sabuesos de Flujo.
4	Cortocircuito EMP: Apaga todos los equipos en 5m a la redonda.
5	Componente suelto: Requiere CHASIS (6-8) para rearmar en combate.
6	Consumo total: Funciona perfecto, pero el equipo se destruye al usarse.

LUGARES CON ATMÓSFERA1D6	
1	Cité Abandonado: Riesgo de Poltergeists (Clase J).
2	Servidor de La Congregación: Arcángeles armados vigilando.
3	Bodega Inundada: Peligro de electrocución para crafteos.
4	Clínica Veterinaria Clandestina: Cura heridas MAYORES (1 Paq).
5	Techo de un Block: Lluvia ácida, neón, terreno resbaladizo.
6	Línea de Metro inactiva: Guarida de Elementales y sectas.

REACCIÓN DEL PERSA1D6	
1	Vecino entrometido: Alguien graba con el celular. Reloj BRICOC +1.
2	Corte de luz: El transformador local falla. Desventaja global 1 escena.
3	Lluvia ácida: El techo de zinc gotea. Resbala y dificulta el movimiento.
4	Perros callejeros: Ladran a lo invisible. Alarma a los zombis.
5	Radio pirata: Una emisora interfiere con los rituales (VOLTAJE -1d6).
6	El Tío Chispas: Aparece de la nada ofreciendo "ayuda" sospechosa.

TABLAS DE CONTINGENCIA NARRATIVA

SOLO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO // PÁG. 02/02



COMPLICACIONES EN FRACASO		1D6
1	Traición: Aparición de aliado problemático o traición inesperada.	
2	Colapso: El entorno se vuelve hostil o colapsa físicamente.	
3	Pérdida: Daño irreparable en equipo clave o recursos agotados.	
4	Testigo: Presencia imprevista o rastro de evidencia dejado.	
5	Tiempo agotado: La ventana de oportunidad se cierra abruptamente.	
6	Consecuencia retrasada: El DJ anota el peligro para que estalle después.	

GIROS DE IMPACTO		1D6
1	El enemigo oculto: Un aliado estrecho resulta ser el verdadero enemigo.	
2	La distracción: El objetivo principal era una elaborada distracción.	
3	Demasiado tarde: Las acciones se ejecutan cuando ya no hay vuelta atrás.	
4	Razones morales: El enemigo tenía razones legítimas para actuar.	
5	Tercer bando: Una facción interviene alterando el equilibrio de poder.	
6	Costo personal: El precio de la victoria se vuelve estrictamente personal.	

NPCS MEMORABLES		1D6
1	El mentor caído: Alguien que debió enseñarte, ahora está roto o corrompido.	
2	El traidor con causa: Traiciona por un bien mayor que no comprende el grupo.	
3	El inocente peligroso: Alguien que no sabe el daño que causa con su poder.	
4	El veterano cansado: Sabe demasiado, bebe mucho, pero tiene la llave.	
5	El ambicioso despiadado: Subirá sobre cadáveres corporativos o espirituales.	
6	El idealista corrupto: Quería salvar el mundo, ahora lo vende por partes.	

MANTRA DEL DJ		REF
1.	La burocracia duele: Mantén la presión del SII y la economía.	
2.	Nada está limpio: Describe grasa, sal, sangre y ozono.	
3.	Si, pero...: Acepta el bricolaje, pero ponle costo de durabilidad.	
4.	Tres caminos: Hackear, interrogar o leer residuos.	
5.	Dos relojes: El mundo no espera a nadie.	
6.	Fracaso interesante: Fallar nunca es "no pasa nada".	