

LÁMINA III



CAMPAÑA

El generador de misiones, las Pruebas, heridas, ascensos y el camino a la Fuente. Las misiones están en el Vol. 5.

VOL 4 · CAMPAÑA

FORMULARIO SW28-CA	REVISIÓN 0.9.0-BETA	CLASE PÚBLICA	EMITIDO POR ASIGN. RECURSOS
-----------------------	------------------------	------------------	--------------------------------

01 CAMPAÑA

0.9.0-beta

Distribución Abierta: CC BY-SA 4.0

Los Desanclados se expanden. Lo que empezó como herejía dispersa en los niveles inferiores se ha convertido en algo coordinado, célula a célula. Canal Abierto emite con más audacia cada ciclo. Promete liberación de cables y suscripciones. La señal llega más lejos de lo que debería. Algo está respondiendo.

Los Departamentos huelen la oportunidad. Asignación de Recursos quiere lo que los Desanclados encontraron en las Raíces. Operaciones de Ingresos quiere los derechos de salvamento. Capital Humano quiere a los conversos para reeducación. Seguridad y Cumplimiento quiere la herejía aplastada antes de que se propague. Cada Departamento envía sus propias plantillas. Cada Departamento espera resultados. Ninguno comparte información.

Tu plantilla investiga. Recupera tabletas de datos de buzones muertos. Confisca transmisores antes de que la señal se propague. Interroga a cultistas que prefieren morir antes que hablar. Los Departamentos pagan bien por artefactos. Pagan más por secretos de los Fundadores. Pagan aún más por tu silencio sobre lo que encuentres ahí abajo.

Cuanto más profundo vas, más extrañas son las pruebas. Los Desanclados no solo reciben señales. Responden. Y algo en las Raíces escucha. Algo que recuerda el tiempo anterior al Anclaje. Algo que lleva seiscientos años esperando volver a hablar.

Fracasa y tu suscripción se anula. Triunfa y alguien más cobra el bono. Deserta y serás el siguiente contrato. Los Departamentos siempre necesitan más cuerpos. Los Departamentos siempre necesitan más silencio. La investigación continúa hasta que alguien encuentre la fuente. O hasta que la fuente los encuentre a ellos.

LA CRISIS DE SEÑAL DESTRUYÓ EL VIEJO MUNDO. No permitas que destruya este.

Aviso Público de la Autoridad del Conductor

K1.1

TABLERO

2' por 2' con terreno denso. Sin LdV despejada por todo el tablero. Al menos la mitad de los carriles deben ofrecer **Cobertura**. Evita carriles de más de 12". Distribuye cobertura para crear varias rutas. Los hostiles son una tercera amenaza.

K1.2

PREPARACIÓN

Tirada de Jefes: Tira la **Astucia** de tu **Jefe** vs. la del **Jefe** rival. El ganador es el **Primer Jugador** para toda la preparación.

Despliegue Estándar: Despliega en el borde de la mesa.

1. **Botín:** El Segundo Jugador coloca primero. Alterna colocando **Marcadores de Botín** según la Disposición de Botín.
2. **Compañeros:** El Primer Jugador coloca primero. Alterna según la Preparación de Compañeros.
3. **Borde:** El Primer Jugador elige borde (salvo que Ventajas lo anulen).
4. **Despliegue:** El Segundo Jugador despliega primero. Alterna una miniatura a la vez según el Despliegue generado.
5. **Primera Extracción:** El Primer Jugador extrae la primera Ficha de Activación.

Esquina: Una zona cuadrada de 4" por 4" en la esquina del tablero.

Duración: Mínimo 5 rondas. Final de Ronda 5, d6: con 3+ termina. Final de Ronda 6, d6: con 2+ termina. Termina automáticamente tras Ronda 7.

Hostiles: Salvo indicación de la misión, aparecen al inicio de ronda en la Ubicación de aparición tirada (ver abajo). Tira el Tipo de Hostil una vez al preparar; cada aparición de esa misión usa esa facción.

Salidas de Misión: Salir del tablero por un objetivo no es **Huir**; sin penalización de Evaluación de Rendimiento.

Misiones Detonantes: La primera vez que una plantilla alcanza 5 o más **Pruebas**, juega La Señal en vez de tirar el generador (solo una vez). Mientras una plantilla tenga 8 o más **Pruebas**, puede jugar La Fuente en vez de una misión generada para intentar la victoria de campaña. Si no, retoma el generador.

Desempate: Más miniaturas supervivientes. Sigue empatado: gana el Defensor.

Marcadores de Misión: El Defensor coloca los marcadores (3" de los bordes); "en el centro" es el centro geométrico (a 12" de cada borde); lo más cerca posible si el terreno bloquea.

Orden de colocación: Coloca primero los objetivos; un **Marcador de Botín**, Compañero u Hostil a menos de 1" de uno se desplaza al punto libre más cercano.

Borde de despliegue: el borde por el que despliegas; sin borde (Centro), usa el borde de tablero más cercano.

K1.3 GENERADOR DE MISIONES

CALCULAR BRECHA DE PRUEBAS

- Total: **Pruebas** + **Pistas**
- Resta el total menor del mayor
- **Agresor / Defensor:** plantilla con el total mayor / menor
- Empate: más **Pruebas** gana. Sigue igual: al azar

EJEMPLO · BRECHA DE PRUEBAS

La plantilla A tiene 4 **Pruebas** y 3 **Pistas**: total 7. La B tiene 2 **Pruebas** y 1 **Pista**: total 3. La brecha es 4: A es la Agresora y B la Defensora. La fila 4+ da 1 ventaja de preparación, 1 táctica y 1 más de cualquiera de las dos tablas.

Tira cada tabla en orden (d12 para la misión). Ver Misiones (Vol. 5).

DESPLIEGUE

D6	TIPO	REGLA
1	Estándar	Bordes opuestos
2	Flanqueado	Mismo borde, esquinas opuestas
3	Esquinas	Esquinas opuestas
4	Dividido	El Agresor se reparte entre dos bordes adyacentes, el Defensor despliega en la esquina opuesta
5	Centro	El Defensor despliega a 3" del centro, el Agresor elige borde
6	Fuego Cruzado	Las 4 esquinas. El Agresor elige primero, luego alternan

PREPARAR COMPAÑEROS

D6	PREPARACIÓN
1	Tier Enjambre, a 6" del centro
2	Tier Enjambre, borde aleatorio
3	Tier Normal, 4"+ del centro (no más de 8")
4	Tier Élite, alternad colocando en cualquier lugar (6"+ de bordes)
5	Tier Normal, a 3" de cualquier Marcador de Botín (sin marcadores: centro)
6	Tier Élite, a 3" del centro

MODIFICADORES DE COMPAÑEROS

D6	MODIFICADOR	EFEECTO
1	Estándar	Sin modificador
2	Asustadizo	Tras Interrogar fallido, este Compañero Huye
3	Sistema de Compañeros	Necesita 2 miniaturas aliadas a 1" para Interrogar
4	Rencoroso	Tras Interrogar fallido, se vuelve Hostil
5	Hablador	Duplicar al Compañero: +1 al resultado. Triple+: +2 , etc.
6	Claustrofóbico	Se vuelve Hostil si hay 2+ miniaturas a 1"

CADENCIA DE HOSTILES

D6	TIMING	APARICIONES
1	Temprano	Ronda 1 (tier Enjambre), Ronda 2 (tier Normal)
2	Estándar	Ronda 2 (tier Normal), Ronda 4 (tier Élite)
3	Tardío	Ronda 3 (tier Enjambre), Ronda 5 (tier Enjambre)
4	Oleadas	Ronda 1 (tier Normal), Ronda 4 (tier Élite)
5	Oleada	Ronda 2 (tier Normal y tier Élite)
6	Emboscada	Ronda 1 (tier Élite), Ronda 3 (tier Normal)

DISPOSICIÓN DE BOTÍN

D6	DISPOSICIÓN	REGLA
1	Disperso	5 marcadores. Alternad colocando (6"+ de bordes, 3"+ de separación)
2	Ninguno	Sin Marcadores de Botín esta misión
3	Alijo Central	3 marcadores a 3" del centro (alternad colocando)
4	Reserva de Borde	4 marcadores a 6" de un borde sin despliegue (alternad colocando)
5	Sendero	4 marcadores a lo largo de la línea central (espaciados uniformemente)
6	Carga Pesada	5 marcadores: 1 en el centro + 1 en cada diagonal a 6" (6" del centro)

TIPO DE HOSTIL

D6	FACCIÓN
1	Carroñeros
2	Bandas Salvajes
3	Invocadores de Onda
4	Espectros de Estática
5	Autómatas Salvajes
6	Parásitos de Cable

UBICACIÓN DE APARICIÓN

Tira la Ubicación de aparición cada vez que aparezcan hostiles.

D6	UBICACIÓN
1	Borde aleatorio sin zona de despliegue (si todos tienen una, cualquier borde aleatorio)
2	Centro del tablero
3	Borde más cercano a la última acción Buscar o Interrogar (si no hay: aleatorio)
4	Borde más cercano a cualquier miniatura del Agresor
5	Dirección aleatoria, a d4" del centro
6	Dirección aleatoria, a d4+2" del centro

MODIFICADORES DE BOTÍN

D6	MODIFICADOR	EFFECTO
1	Estándar	Buscar normal
2	Señuelos	+1 ND al Buscar . La mitad son falsos (quien coloca decide). Se revela al Buscar
3	Temporizado	Buscar normal. Marcadores retirados final de Ronda 4
4	Pesado	-1 ND al Buscar . Marcadores Pesados. 2 aliados a 1" para Buscar
5	Trampa	Buscar normal. Pifia inflige d6 de daño al buscador
6	Contaminado	-1 ND al Buscar . El portador recibe 1 de daño por ronda



K1.4 VENTAJAS POR BRECHA DE PRUEBAS

BRECHA	VENTAJAS
0-1	Ninguna
2-3	Tira 1 de Preparación + 1 Táctica
4+	Tira 1 de Preparación + 1 Táctica + 1 de cualquiera

VENTAJAS DE PREPARACIÓN

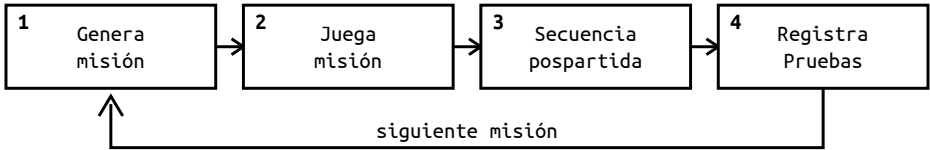
D6	VENTAJA
1	Redespliega una miniatura del Agresor a una posición válida
2	Elige borde de despliegue primero
3	El Defensor elige ubicación de aparición de hostiles
4	Coloca 2 piezas de terreno antes del despliegue
5	El Defensor coloca todos los Marcadores de Botín (ignora reglas normales)
6	Coloca todos los Compañeros (ignora reglas normales de colocación)

VENTAJAS TÁCTICAS

D6	VENTAJA
1	El Defensor despliega último (tras todas las del Agresor)
2	Los hostiles atacan al Agresor hasta la Ronda 3
3	El Jefe del Defensor recibe +1 ND Defensa esta misión
4	El Defensor extrae la primera Ficha de Activación en Ronda 1
5	La primera aparición de hostiles se retrasa 1 ronda
6	Una miniatura del Defensor empieza con Buscar gratis (tira ya, conserva resultado)

"Asignación de Recursos recuerda a todos los contratistas: la desventaja estratégica es una condición temporal. La incompetencia estratégica es causa de rescisión."

Memorando Interno de Asignación de Recursos



02 REUNIR PRUEBAS

Empieza la campaña con 0 **Pruebas** y 0 **Pistas**. Ambas persisten entre partidas.

K2.1 BUSCAR

A 1" de un **Marcador de Botín**. Tira **Astucia** vs. 2d6. Éxito: retira el marcador.

2 · EVIDENCIA

D20	HALLAZGO
1	Granada Aleatoria
2	Armadura Ligera Aleatoria
3	4 subs
4	Arma CC Aleatoria
5	6 subs
6	1 Prueba
7	Consumible Aleatorio
8	8 subs
9	Arma de Disparo Aleatoria
10	1 Prueba, +1 Pista
11	Armadura Media Aleatoria
12	1 Prueba
13	Equipo Aleatorio
14	12 subs
15	Armadura Pesada Aleatoria
16	15 subs
17	1 Mérito
18	20 subs
19	1 Prueba
20	Tira dos veces (ignora 20s)

EJEMPLO · BUSCAR

Pike tiene **Astucia** 2d4 y saca 3 y 4: 7. El marcador tira 2d6: 2 y 5, también 7. El menor **ND** gana los empates, así que el 2d4 de Pike vence al 2d6 del marcador. Retira el marcador y tira d20 en la tabla: 14, 12 subs.

K2.2

INTERROGAR

A 1" del objetivo. **Astucia** vs. **Astucia** (enfrentada). +1 ND si el Compañero está herido. Éxito: retira al Compañero.

2D4	RESULTADO	EFFECTO
2	Datos Falsos	Pierde 1 Prueba
3	Desvío	Nada. La miniatura gana una acción extra
4	Soborno	10 subs
5	Rumor	1 Pista
6	Coopera	1 Prueba
7	Hablador	1 Prueba, +1 Pista
8	Revelación	1 Mérito

EJEMPLO · INTERROGAR

Teodor tiene **Astucia** 2d6 y saca 5 y 3: 8. El Administrativo tiene **Astucia** 2d8 y saca 4 y 2: 6. Teodor gana, retira al Compañero y tira 2d4 en la tabla: 4 y 2, Coopera. Es 1 **Prueba**, sin registrar hasta la pospartida.

K2.3

REGISTRAR PRUEBAS

Todas las **Pruebas** se registran igual, tras la partida. Las **Pruebas** de **Buscar** o **Interrogar** quedan sin registrar hasta entonces; el ganador de la misión gana además 1 **Prueba** para registrar (salvo que la misión indique lo contrario). Para registrar una **Prueba**: elige cuántas **Pistas** gastar (se pierden) y tira d10 para su tipo. Los tipos son abstractos: el resultado del d10 es el tipo. Ponles nombre si quieres. Un resultado único final registra ese nuevo tipo de **Prueba**. Un duplicado se repite una vez por **Pista** gastada; un duplicado final gana 1 **Pista**.

K2.4

PERDER PRUEBAS

Cuando un efecto diga perder **Pruebas**, el dueño elige qué pierde: una **Prueba** sin registrar o un tipo ya registrado, uno por cada **Prueba** perdida.

03 SECUENCIA DE POSPARTIDA

3 · POSPARTIDA

1. Registra **Méritos**
2. Fase de Exploración
3. Las miniaturas **Fuera de Combate** tiran en la tabla de Heridas
4. Comprueba umbrales de **Méritos** para las tiradas de Ascenso
5. Compra/vende equipo en el Puesto de comercio
6. Despide miniaturas (opcional)
7. Reemplaza las miniaturas muertas (gratis)
8. Mueve objetos entre miniaturas o a las Taquillas
9. Todas las miniaturas recuperan su **Salud** máxima
10. Evaluación de Rendimiento: las que salieron o huyeron reciben d6 de daño. Las que usaron **Estimulante de Furia** reciben d4 de daño

K3.1 FUENTES DE MÉRITOS

Cada miniatura registra sus propios **Méritos**. Los hostiles no generan **Méritos**. Se definen **Méritos** adicionales en cada misión.

FUENTE	MÉRITOS	QUIÉN
Miniatura enemiga Fuera de Combate	1	Miniatura que causó la baja
Jefe enemigo Fuera de Combate	+1	Misma miniatura (extra)

EJEMPLO · UNA POSPARTIDA

Dov tiene 3 **Méritos**. Deja **Fuera de Combate** a un **Jefe** enemigo (1 **Mérito** por la baja, +1 por el **Jefe**) y luego cae **Fuera de Combate**. Paso 1: registra 2 **Méritos**, ya son 5. Paso 2: las cinco tiradas de **Astucia** de la plantilla suman 31, Sobre Cuota, +20 subs. Paso 3: su Herida es 9, Lisiado, -1" **Mov**. Paso 4: 5 **Méritos** superan el umbral de 4, así que tira 2d6 de Ascenso: 8, Formación, +1 **ND Astucia**.

K3.2

EXPLORACIÓN

Cada miniatura superviviente tira **Astucia**. Suma todos los resultados.

TOTAL	RESULTADO	SUBS
1-5	Rendimiento Marginal	0
6-10	Carga Estándar	+5
11-15	Extracción Justa	+10
16-25	Producción Aceptable	+15
26-40	Sobre Cuota	+20
41-60	Hallazgo Excedente	+25
61+	Dividendo Extraordinario	+30

K3.3

HERIDAS

2D6	RESULTADO	EFEECTO
3 o menos	Baja Definitiva	Retira de la plantilla. Su equipo va a las Taquillas
4	Degradado	-1 Salud máx.
5	Confundido	-1 ND Astucia
6	Expuesto	-1 ND Defensa
7	Cicatrizado	Sin efecto
8	Mermado	-1 ND Combate
9	Lisiado	-1" Mov
10	En Reserva	No juega la próxima partida
11	Fallo Técnico	Sin efecto
12	Revisado	Sin efecto

3 · POSPARTIDA

Umbral de Ascenso: 1, 2, 4, 7, 11, 16, 22 **Méritos** (la diferencia aumenta 1 cada vez)

Límites de Atributos: 2d4 mín., 2d12 máx. **Salud** máxima a 0 o menos: retírala de la plantilla.

ENTRE PARTIDAS · ASCENSO, PLANTILLA, PUESTO DE COMERCIO

ASCENSO

2D6	RESULTADO	EFFECTO
2	Degradación	-1 ND al atributo más bajo
3	Prima	+1 Salud máx.
4	Traslado	+1" Mov
5	Autorización	+1 ND Combate (o Poder)
6	Cobertura	+1 ND Defensa
7	Promoción	Elige: +1 ND cualquiera, +1" Mov, +1 Salud, o Poder
8	Formación	+1 ND Astucia
9	Aumento	+1 ND Combate (o Poder)
10	Beneficios	+2 Salud máx.
11	Reubicación	+2" Mov
12	Vía Rápida	+1 ND a dos atributos diferentes

"Nueve artefactos. Ese es el umbral. Después, los Departamentos dejan de fingir que eres prescindible y empiezan a fingir que importas. Tu suscripción se renueva igual. La cuestión es si recuerdas lo que encontraste allí abajo. La mayoría no."

Aviso de Retención de Capital Humano

RECLUTAMIENTO

Las plantillas siempre tienen 5 miniaturas. Reemplaza las muertas gratis. Los **Recursos** nuevos empiezan con atributos base, sin equipo. Una miniatura falta a una partida: juega con menos. Retira una miniatura voluntariamente: su equipo va a las Taquillas.

SUCESIÓN DE JEFE

Si el **Jefe** muere, asciende a un **Recurso**. Mantiene su tipo de contrato pero se convierte en **Jefe** a efectos de moral. Elige uno:

- Gana acceso a **Ambas** armas
- Gana +1 armadura máx. (de Ligera a Media a Pesada)

PUESTO DE COMERCIO

Compra al precio listado. Vende a la mitad. Guarda en Taquillas entre partidas (sin límites). Elige qué lleva cada miniatura antes de cada partida.

VICTORIA DE CAMPAÑA

La primera plantilla que reúna 9 tipos de **Prueba** únicos gana.

CRÉDITOS

Reglas y diseño: LuisMars. Láminas: ilustraciones de libros de dominio público (CC0); fuentes en sacredwire28.com.

LICENCIA

CC BY-SA 4.0. Cópialo, imprímelo, modifícalo; atribúyelo y compártelo igual.

