

03

SECUENCIA DE 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**.

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.

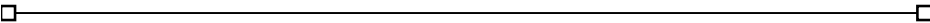
1. **Botín:** El Segundo Jugador coloca primero. Alterna colocando **Marcadores de Botín** según la Disposición de Botín.
2. **Compañeros:** El Primer Jugador coloca primero. Alterna según la Preparación de Compañeros.
3. **Borde:** El Primer Jugador elige borde (salvo que Ventajas lo anulen).
4. **Despliegue:** 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).



K2.2 INTERROGAR

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

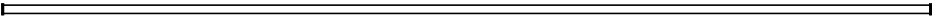
2D4	RESULTADO	EFEECTO
2	Datos Falsos	Pierde 1 Prueba
3	Desvío	Nada. La miniatura gana una acción extra
4	Soborno	10 subs
5	Rumor	1 Pista
6	Coopera	1 Prueba
7	Hablador	1 Prueba , +1 Pista
8	Revelación	1 Mérito

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.

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.

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.

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	EFECTO
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. Pífa 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

