ENTRE PARTIDAS · ASCENSO, PLANTILLA, PUESTO DE COMERCIO

ASCENSO

2D6	RESULTADO	EFECTO
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.

OPERACIONES DE CAMPO: LA INVESTIGACIÓN DESANCLADA

LÁMINA III

CAMPAÑA

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

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

CC BY-SA 4.0 · Creado por LuisMars

VOL 4 · CAMPAÑA

CAPÍTULO 1 · CAMPAÑA · FORM SW28-CA-1

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 Conducto**

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	EFECTO
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

Umbrales 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.