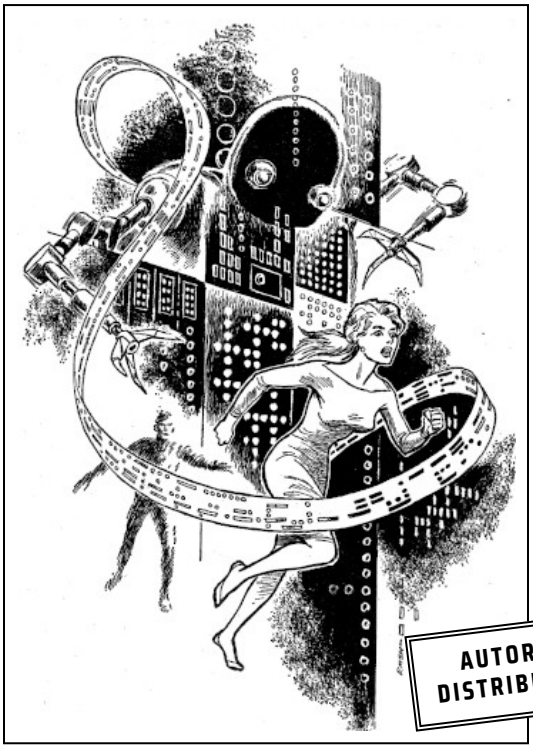
NORMAS OPERATIVAS PARA PERSONAL CONTRATADO

LÁMINA I



VOL 1 · BÁSICAS

AUTORIZADO PARA DISTRIBUCIÓN PÚBLICA

REGLAS BÁSICAS

Trasfondo, escuadras, combate y cómo funcionan los poderes de emisión. Todo lo que un contratista necesita para sobrevivir a una operación.

FORMULARIO	REVISIÓN	CLASE	EMITIDO POR
SW28-CR	**0.9.0-BETA**	**PÚBLICA**	**SEG. Y CUMPL.**

CC BY-SA 4.0 · Creado por LuisMars

C0.1 LOS CINCO CUADERNILLOS

VOL.	CUADERNILLO	ÚSALO PARA
1	**Reglas Básicas**	Aprender el juego: trasfondo, plantillas, combate, canalización
2	**Requisiciones**	Consultar armas, armaduras, equipo, Poderes, Críticos, Pifias, escuadras de muestra
3	**Recursos Inhumanos**	Dirigir hostiles y Compañeros
4	**Campaña**	Preparar una misión, reunir **Pruebas**, ascender a tu plantilla
5	**Misiones**	Jugar las doce misiones, La Señal y La Fuente

Lee primero Reglas Básicas. Ten Requisiciones abierto al crear una plantilla y cuando una tirada pida una tabla.

Si una carta o la referencia rápida contradice el reglamento, gana el reglamento. Si una misión contradice el reglamento, gana la misión solo para esa misión.

C0.2 IDS DE REGLA

Cada sección tiene un ID: la letra del cuadernillo, el número de capítulo y el número de sección. **C** Reglas Básicas, **A** Requisiciones, **I** Recursos Inhumanos, **K** Campaña, **M** Misiones.

Una referencia cruzada se lee título, ID, página. Una referencia a otro cuadernillo añade su número de volumen tras el ID.

CAPÍTULO 1 · BÁSICOS · FORM SW28-CR-1

01 SACRED WIRE 28

0.9.0-beta por LuisMars

Distribución Abierta: CC BY-SA 4.0

C1.1 EL GRAN COMPLEJO

Una megaestructura vertical de tres kilómetros. Los cables cuelgan de cada superficie. Se agrupan en troncos más gruesos que cuerpos, serpentean paredes, se enrollan bajo los pies. Iba a ser el paraíso. Ahora se pudre.

La conexión por cable es sagrada. Lo inalámbrico es herejía. Desde el Anclaje, lo inalámbrico significa excomunión. Las deudas se heredan. Los hijos nacen suscritos.

C1.2 LOS PODERES

Los Departamentos: Asignación de Recursos, Operaciones de Ingresos, Capital Humano, Seguridad y Cumplimiento. Cuatro cuerpos, cuatro presupuestos, guerra jurisdiccional sin fin.

Monjes de Mantenimiento: Sacerdotes del cable que cuidan conductos sagrados. Hablan en códigos de error. Diagnósticos rituales. La mitad de lo que mantienen no lo entienden.

Autoridad del Conducto: El brazo ejecutor. No hacen preguntas. Queman herejes y facturan la munición.

Los Desanclados: Cultistas inalámbricos en los niveles inferiores. Creen que la señal debe viajar libre. Que los cables son cadenas.

C1.3 CONTRATISTAS

No eres empleado. Eres un activo prescindible.

Los contratistas operan entre facciones: recuperan lo perdido y silencian lo escuchado. Cada trabajo tiene un patrón. El pago llega en subs. La traición es gratis.

C1.4 SUBS

Los subs son Puntos de Suscripción. Pagan equipo, peajes, sobornos y aire. La mayoría de los cargos son automáticos. Los notas cuando faltan.

C1.5 LOS NIVELES

El calor asciende. La riqueza, más rápido. Los niveles superiores permanecen frescos mientras las profundidades arden. Las cuotas se descuentan de salarios que nunca llegan a cubrirlas.

Tu suscripción es tu libertad.

Por mandato del Soberano Ejecutivo

C1.6 LOS SIETE PILARES

Conectividad. El cable une. **Jerarquía.** Cada nivel sirve al superior. **Continuidad.** Los sistemas perduran. Los trabajadores no. **Responsabilidad.** Las deudas sobreviven al deudor. **Productividad.** La ociosidad es robo. **Estabilidad.** El Complejo perdura. No preguntes cómo. **Cumplimiento.** Los Fundadores tenían razón.

C1.7 MINIATURAS

Este juego está pensado para miniaturas de 28 mm. Cualquier miniatura entre 28 mm y 32 mm sirve. Las peanas entre 25 mm y 32 mm son compatibles.

Usa las miniaturas que tengas. Conviértelas. Construye ejecutores corporativos con kits de ciencia ficción. Monta cultistas envueltos en cables con piezas de fantasía. Usa miniaturas alternativas sin problema. La miniatura representa lo que tú digas.

C1.8 QUÉ NECESITAS

Requerido (preparación, despliegue, duración de la partida y victoria: ver Campaña)
- 5 miniaturas por plantilla (1 **Jefe**, 4 **Recursos**)
- 2-4 miniaturas de Compañeros (se colocan en la preparación, ver Campaña)
- 8 miniaturas de Hostiles de tamaño Enjambre y 6 de tamaño Normal/Élite (más para La Señal y La Fuente; ver Recursos Inhumanos)
- Dados: 2d4, 2d6, 2d8, 2d10, 2d12 y un d20 (lee cualquier dado como par/impar para un d2)
- Bolsa con Fichas de Activación (fichas, dados u otros marcadores: una por miniatura de jugador, una por grupo de hostiles, una por grupo de Compañeros, un aspecto distinto por facción)
- Cinta métrica (pulgadas)
- Tablero de 2' por 2' con terreno denso
- **Marcadores de Botín** (hasta 5)

Opcional
- Marcadores de estado (**FdC**, **Huida**, **Trabado**, **Sangrado**, etc.)
- Hoja de plantilla
- Registro de **Pruebas** (ver Campaña)

C1.9 MECÁNICAS BÁSICAS

Tira 2 dados y suma los resultados.

TIRADAS ENFRENTADAS

Ambos jugadores tiran a la vez. Gana el total mayor. **ND** inferior gana empates. Mismo **ND**: repite.

NIVELES DE DADO (ND)

2d4 → 2d6 → 2d8 → 2d10 → 2d12

+1 ND: Usa el dado mayor siguiente.

-1 ND: Usa el dado menor siguiente.

LÍMITES

Nunca menos de 2d4 ni más de 2d12.

EJEMPLO · EMPATES

Un Veterano (**Combate** 2d6) ataca a un Bruto (**Defensa** 2d8). Ambos suman 9. Gana el empate el **ND** inferior: el 2d6 del Veterano vence al 2d8 del Bruto, así que impacta. Dos Brutos a 2d8 que empatan repiten la tirada.

C1.10 DESBORDAMIENTO DE ND

Los modificadores que excedan los límites pasan al oponente con efecto contrario.

- 2d4 con **-1 ND**: tiras 2d4, el oponente tira con **+1 ND**
- 2d12 con **+1 ND**: tiras 2d12, el oponente tira con **-1 ND**

El desbordamiento se resuelve una sola vez. Un modificador que pasa al oponente no rebota de vuelta, aunque también lo empujaría más allá de un límite. Las tiradas fijas de 2d6 (**Buscar**, granadas, Moral, **Canalizar** de apoyo) ignoran el desbordamiento de **ND**.

EJEMPLO · DESBORDAMIENTO
Ines Okafor (**Combate** 2d12) recibe **+1 ND** en un ataque. 2d12 es el dado máximo, así que sigue tirando 2d12 y su objetivo, un Veterano con **Defensa** 2d6, tira 2d4.

> *"Llaman sagrado al cable. Pero todo cable termina en algún sitio y todo hilo tiene dueño. ¿Quién sujeta el otro extremo? La onda no paga peaje. Seguimos emitiendo."*
> **Emisión de Canal Abierto, frec. desconocida**

CAPÍTULO 2 · ESCUADRA · FORM SW28-CR-2

02 ASIGNACIÓN DE PERSONAL

5 miniaturas. 1 **Jefe**, 4 **Recursos**. Cada una elige un tipo de contrato.

C2.1 ATRIBUTOS

ATRIBUTO	USO
Combate	Las tiradas de ataque
Defensa	Resistir ataques
Astucia	**Buscar**, **Interrogar**, las tiradas de tecnología

Elige una combinación. Asigna un dado a cada atributo.

TÉCNICO

2d4	2d6	2d8

OPERARIO

2d6	2d6	2d6

EJEMPLO · DADOS DEL JEFE

Ines Okafor, **Jefe** del Equipo de Cumplimiento, elige la combinación Técnico: **Combate** 2d8, **Defensa** 2d6, **Astucia** 2d4. Su bono de **Jefe** es **+1 ND** a un atributo, y lo pone en **Astucia**: 2d4 pasa a 2d6. Termina con 2d8, 2d6 y 2d6.

> *"Un cable se rompe. El haz resiste."*
> **Proverbio Certificado-Conducto**

C2.2 VALORES

VALOR	USO
Salud	Daño hasta **Fuera de Combate**
Movimiento	Distancia por activación (pulgadas)

C2.3 EQUIPAMIENTO

Gasta 60 subs en toda tu plantilla en armas, armadura y equipo.

Armas:

- **CC:** solo armas de cuerpo a cuerpo
- **Disparo:** solo armas de disparo (usa Combate Improvisado)
- **Ambas:** sin restricción

Equipo y consumibles: sin restricciones.

Listas de armas, armadura y equipo: Armas cuerpo a cuerpo (R3.2, Vol. 2, p. 2), Armadura (R3.5, Vol. 2, p. 4), Equipo (R3.10, Vol. 2, p. 6).

Un **`Emisor`** recibe gratis un **`Poder`** inicial de Emisión. Ver Tipos de contrato (C2.4, p. 10).

EJEMPLO · PRESUPUESTO

Dmitri Osei (**`Tirador`**) compra una Carabina (13) y una Pistola (2): 15 subs. Las otras cuatro miniaturas se reparten los 45 restantes. Tobias Valdez (**`Bruto`**) lleva una Espada (10) y una Malla Simple (2), y Sunita Roche (**`Zelote`**) un Inyector (9) y un Cuchillo (3): 24 subs entre los dos, quedan 21 para los otros dos.

C2.4 TIPOS DE CONTRATO

TIPO DE CONTRATO	SALUD	MOV	ARMAS	ARMADURA MÁX	ESPECIAL	MÁX
Jefe	16	4"	Ambas	Pesada	**+1 ND** a un atributo	*
Bruto	14	3"	CC	Pesada	+1 daño CC, ignora penalización de movimiento de armadura	2
Veterano	13	4"	Ambas	Media	**+1 ND Defensa** bajo mitad de **Salud**	2
Tirador	14	4"	Disparo	Media	Sin **-1 ND** por moverse al disparar	2
Explorador	12	5"	Ambas	Ligera	**Destrabarse** gratis, avanza 3" tras desplegar	2
Zelote	12	5"	CC	Ligera	+2" **Mov** si acaba **Trabado**, **+1 ND Combate** vs. 2+ enemigos	2
Agente	14	4"	Ambas	Ligera	Repite tiradas de **Astucia** fallidas	2
Emisor	14	4"	CC	Ligera	Puede **Canalizar**	1

* Único (no reemplazable). Máx.: límite por plantilla.

EJEMPLO · LEER UNA FILA

Tobias Valdez es un **Bruto**. Su fila le da 14 de **Salud**, 3" de **Movimiento** y solo armas cuerpo a cuerpo, así que una Carabina no entra en su lista. Puede llevar armadura Pesada, que cuesta 1" de **Movimiento**, pero su especial ignora esa penalización: sigue moviéndose 3".

CAPÍTULO 3 · COMBATE · FORM SW28-CR-3

03 COMBATE Y ACCIONES

C4.1 ACTIVACIÓN

1. Cada jugador tira **Bendiciones Corporativas** (d8 tres veces)
2. Fichas a bolsa: una por miniatura del jugador, una por grupo de hostiles (ver Recursos Inhumanos), una por grupo de Compañeros
3. Saca ficha: esa facción activa una miniatura (Hostiles/Compañeros siguen su IA, ver Recursos Inhumanos)
4. **Miniatura del jugador FdC:** descarta la ficha. **Hostiles/Compañeros:** permanece en la bolsa. Retira la ficha de un grupo cuando su última miniatura sale de la partida.
5. Cada activación: Movimiento (hasta **Movimiento"**) y Acción, en cualquier orden. Una acción extra es una acción adicional en la misma activación. Una miniatura realiza como máximo dos acciones por activación
6. Repite desde 3 hasta vaciar la bolsa: la ronda termina
7. Nueva ronda: devuelve las fichas, vuelve a tirar **Bendiciones Corporativas** y resuelve los efectos de inicio. Los efectos "hasta el final de la ronda" terminan ahora

EJEMPLO · UNA RONDA

Dos plantillas de cinco miniaturas se enfrentan a un grupo de Bandas Salvajes y a un grupo de Compañeros: 12 fichas en la bolsa. Sale una ficha del Equipo de Cumplimiento y activa Ines Okafor. Se mueve hasta 4" y ataca, o ataca y luego se mueve. Antes del siguiente sorteo, un Tirador de las Bandas deja a Sunita Roche a 0 de **Salud**. Está **Fuera de Combate**, así que su ficha sale de la bolsa al instante. Quedan diez fichas.

Una vez por ronda: Cada miniatura se activa exactamente una vez por ronda. **Moverse de Nuevo** cuenta como la única acción de tu activación. Ningún efecto da una segunda activación ni añade una ficha a una miniatura ya activada. Una habilidad que deje actuar de nuevo da una acción extra o un modificador de **ND** dentro de la única activación de esa miniatura, o adelanta esa activación.

Siguiente Activación: La propia siguiente activación de la miniatura afectada, aunque sea en otra ronda.

Enemigo: Una miniatura trata como enemiga a toda miniatura de otra facción: las dos plantillas, los Compañeros y los hostiles son facciones distintas. Los Invocadores de Onda y los Espectros de Estática cuentan como una sola facción. Un Compañero marcado como Hostil trata como enemiga a cualquier otra miniatura.

C4.2 BENDICIONES CORPORATIVAS

Declara cada una antes de tirar; máximo una por miniatura y ronda.

D8	BENDICIÓN	EFECTO
1	**Denegada**	Sin bendición. Una miniatura gana una acción extra
2	**Repetición**	Repite un solo dado
3	**Impulso**	**+1 ND** a una tirada
4	**Extra**	Una miniatura tiene dos acciones
5	**Finiquito**	Un ataque inflige el daño máximo
6	**Sinergia**	Una miniatura que actives con un aliado a 6" gana una acción extra
7	**Bienestar**	Restaura d4 **Salud** a una miniatura durante su activación
8	**Excedente**	Tira dos veces, ignora 8s

EJEMPLO · BENDICIONES

Tiras d8 tres veces: 3, 3 y 5. Obtienes Impulso dos veces y Finiquito. Ines Okafor dispara con Impulso: lo declaras y su **Combate** tira 2d10 en lugar de 2d8.

Finiquito no puede ir a Ines esta ronda, porque ninguna miniatura recibe dos bendiciones. Lo recibe Tobias Valdez: un ataque suyo inflige el daño máximo del arma.

C4.3 ACCIONES

ACCIÓN	EFECTO
Atacar	**Combate** vs. **Defensa**, inflige daño del arma
Moverse de Nuevo	Realiza un segundo movimiento
Destrabarse	Sal de **Trabado** sin penalización
Apuntar	Declara objetivo. **+1 ND Combate** en tu próximo disparo (se pierde si la miniatura que apunta se mueve o recibe daño)
Interactuar	A 1". Recoge un objetivo o un arma caída
Buscar	A 1" de un **Marcador de Botín**. **Astucia** vs. 2d6. No mientras esté **Trabado**
Interrogar	A 1" de un Compañero. **Astucia** vs. **Astucia** (**+1 ND** si el Compañero está herido)
Canalizar	**Astucia** vs. **Astucia** o 2d6 (solo **Emisores**)

C4.4 MOVIMIENTO

Muévete hasta tu valor de **Movimiento**. Mide desde el borde de la peana.

EJEMPLO · MOVER Y LUEGO BUSCAR

Un Explorador (**Movimiento** 5") está a 4" de un **Marcador de Botín**. Se mueve 3", lo que lo deja a 1" o menos, y gasta su acción en **Buscar**: **Astucia** contra 2d6. Buscar primero fallaría, porque **Buscar** exige estar a 1" del marcador.

C4.5 COMBATE CUERPO A CUERPO

- A 1" de un enemigo: **Trabado**
- Con arma de Alcance, queda **Trabada** con los enemigos dentro de su Alcance, no solo a 1"
- Una miniatura solo puede usar **Contraataque** contra un atacante dentro del alcance de su propia arma
- Salir sin **Destrabarse**: cada enemigo que dejas ataca gratis una vez a **-1 ND**. Una miniatura en **Huida** no provoca estos ataques
- Una miniatura **Trabada** no puede hacer ataques a distancia. Lucha en cuerpo a cuerpo o usa **Destrabarse** primero
- Sin arma CC: usa Combate Improvisado Combate improvisado (R3.1, Vol. 2, p. 2)

EJEMPLO · DESTRABARSE

Un Veterano está **Trabado** con un Bruto y un Explorador. Si se aleja sin **Destrabarse**, cada uno recibe un ataque gratis a **-1 ND**: dos ataques. Si gasta la acción en **Destrabarse**, sale sin ninguno.

C4.6 MOVIMIENTO VERTICAL

ACCIÓN	COSTE	NOTAS
Escalar	2" por 1" vertical	Superficie escalable
Saltar hueco	1" por 1" horiz.	Máx. 2"
Saltar abajo	Gratis	Daño caída si > 3"

Escalada: Una escalada debe completarse en un solo movimiento o la miniatura se queda abajo.

Caída: Sin daño en los primeros 3". Más allá, sufre 1d6 por cada 3" caídos, redondeando hacia arriba (de 4 a 6" inflige 1d6, de 7 a 9" inflige 2d6, de 10 a 12" inflige 3d6).

Empuje: Solo las armas con valor de Empuje empujan. Al impactar, aleja al objetivo del atacante en línea recta esas pulgadas. Sufre daño de caída si cae por el borde. Se detiene en obstáculos.

AP N: Ignora N puntos de reducción de la armadura.

EJEMPLO · CAÍDA

Un golpe de Maza (**Empuje** 1") lanza a un Tirador por el borde de una pasarela a 8" del suelo. Los primeros 3" son gratis y 8" caen en la franja de 7 a 9": tira 2d6, saca 3 y 5, y sufre 8 de daño además del daño de la Maza.

C4.7 RESOLUCIÓN DE ATAQUES

1. El atacante declara objetivo y arma
2. En cuerpo a cuerpo, el defensor elige **Defensa** o **Contraataque**
3. Ambos tiran a la vez. Atacante: **Combate**. Defensor: **Defensa**, o **Combate** a **-1 ND** si usa **Contraataque**
4. Atacante gana: impacto; si el defensor eligió **Contraataque**, el atacante tira el doble de dados de daño de su arma. Defensor gana: ataque evitado; un **Contraataque** también inflige el daño de su arma al atacante

EJEMPLO · CONTRAATAQUE

Un Bruto (**Combate** 2d8) ataca a un Veterano (**Defensa** 2d6). El Veterano elige **Defensa**. El Bruto saca 5 y 6: 11. El Veterano saca 2 y 4: 6. Gana el total mayor: impacto.

Si el Veterano elige **Contraataque** con una Espada, tira **Combate** 2d6 a **-1 ND**, o sea 2d4, y la Espada devuelve **+1 ND**: 2d6. Saca 3 y 4: 7. El Bruto sigue ganando y, como el Veterano eligió **Contraataque**, tira el doble de dados de daño de su arma.

C4.8 DEFENSA DE DISPARO

► Tira **Defensa ND** (sin **Contraataque**)

C4.9 LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

- ▸ Debes ver el cuerpo: piernas, torso, cabeza (brazos y armas no cuentan)
- ▸ Sin LdV: no puedes atacar

EJEMPLO · LÍNEA DE VISIÓN

Un Tirador quiere disparar a un Bruto detrás de una caja. Solo asoman por encima el brazo en alto y la Espada del Bruto. Los brazos y las armas no cuentan: sin LdV, sin disparo. El Bruto da un paso a la izquierda y su torso y su cabeza quedan fuera de la caja. Ahora el Tirador tiene LdV.

C4.10 DISPARAR EN MOVIMIENTO

- ▸ Una miniatura que se movió esta activación hace ataques a distancia a **-1 ND Combate**

Se acumula con Cobertura (C4.13, p. 18) y Disparo al cuerpo a cuerpo (C4.11, p. 17).

C4.11 DISPARO AL CUERPO A CUERPO

- ▸ **-1 ND Combate**
- ▸ Un fallo (gana el defensor) redirige el disparo a una miniatura aleatoria a 1" del objetivo (ni él ni el tirador). Va directo al daño (sin tirada de **Defensa**): aplica la armadura como siempre
- ▸ Si no hay tal miniatura, el disparo falla
- ▸ Una pifia (el defensor triplica tu total): tira solo en la tabla de Pifias de Disparo. Sin Crítico

C4.12 DIRECCIÓN ALEATORIA

Tira d8 (brújula), d12 (reloj), el ángulo agudo de un d10 o un dado de dispersión. Mueve en esa dirección.

C4.13 COBERTURA

- ► Cualquier parte del cuerpo oculta por el terreno: **Cobertura**
- ► **Cobertura**: **-1 ND Combate** del atacante

EJEMPLO · ACUMULACIÓN

Un Veterano (**Combate** 2d6) se mueve y dispara a un objetivo en **Cobertura**: **-1 ND** dos veces. El primero lo baja a 2d4. Nada baja de 2d4, así que el segundo pasa al objetivo: el Veterano tira 2d4 y el objetivo tira **Defensa** un paso más alto (2d6 pasa a 2d8).

C4.14 ALCANCE

- ► Alcance: el indicado en el arma. Granadas: 6".

C4.15 GRANADAS

- Lanza a un punto a 6" o menos (acción). Un uso.
- Tira **Combate** vs. 2d6. Fallo: dispersa d6" desde el punto de lanzamiento (ignora terreno). Pifia en 2d6: cae a tus pies.
- Radio 3" impacta a todas las miniaturas (aliadas y enemigas). Daño por separado.
- Las granadas usan la regla de Pifia, pero nunca la de Crítico. Una explosión no inflige daño extra ni tira en la tabla de críticos.

EJEMPLO · GRANADA DE FRAG

Dmitri Osei (**Tirador**, **Combate** 2d6) lanza una granada de Frag (d8 **Explosivo**) a un punto a 5". Saca 3 y 5: 8. La tirada de 2d6 da 4 y 6: 10. Falla, así que la granada se dispersa d6" desde el punto de lanzamiento: el d6 muestra 4. Toda miniatura a 3" de donde cae sufre d8 de daño, amiga o enemiga.

C4.16 CRÍTICOS

- **Doble:** Daño máximo del arma
- **Triple+:** Daño máx. + tabla de críticos (cuádruple: +1, quíntuple: +2, etc.)
- En un **Contraataque**, si un bando triplica al otro, el bando superior tira en su tabla de Críticos y el inferior en la tabla de Pifia CC.
- Tablas: Crítico Cortante (R6.1, Vol. 2, p. 8) es la primera de ocho, una por tipo de arma

EJEMPLO · TRIPLE

Compara totales, no dados. Un Tirador (**Combate** 2d6) dispara una Pistola (d4) a un Bruto (**Defensa** 2d8). El Tirador saca 6 y 6: 12. El Bruto saca 2 y 2: 4. Doce es el triple de cuatro: el disparo hace el máximo, 4 de daño, y tiras en la tabla de Críticos. Si las tiradas se invierten, el Bruto triplica al Tirador: tira en la tabla de Pifia Disparo. Con un total de 16 sería cuádruple: la tirada de crítico recibe +1.

C4.17 PIFIAS

- El defensor triplica o más al atacante: Pifia (tabla de Pifias)
- Cuádruple: +1, quíntuple: +2, etc.
- Tablas: Pifia CC (R7.1, Vol. 2, p. 12) es la primera de tres

C4.18 DAÑO

1. Tira daño del arma (Doble+: máximo)
2. Triple+: tira en la tabla de críticos y suma su daño extra
3. Resta la reducción de armadura
4. Resta de la **Salud** del objetivo
5. **Salud** a 0 o menos: **Fuera de Combate**, retira de la mesa (Herida en pospartida, ver Campaña)

Herido: Por debajo de su **Salud** máxima.

Daño continuo: ignora la armadura y puede dejar **Fuera de Combate**.

EJEMPLO · DAÑO

Un Veterano (**Combate** 2d6) golpea con una Espada (d6) a un Tirador (**Defensa** 2d6, armadura Media). El Veterano saca 9 y el Tirador 4: Doble, así que el daño es el máximo, 6. La armadura Media resta 2: el Tirador pierde 4 de **Salud** y baja de 14 a 10.

C4.19 MORAL

- Si el **Jefe** queda **Fuera de Combate**: aliados tiran **Astucia** vs. 2d6 inmediatamente
- Si hay una miniatura aliada a 3" o menos, añade **+1 ND** a la tirada
- Fallo: **Huida** (mueve al borde más cercano, no puede actuar; sale si lo alcanza)
- Cualquier miniatura en **Huida**, sea cual sea la causa, repite al inicio de cada activación hasta pasar

EJEMPLO · MORAL

Ines Okafor queda **Fuera de Combate**, así que cada miniatura aliada tira **Astucia** contra 2d6. Dmitri Osei (**Astucia** 2d8) tiene a Sunita Roche a 3" o menos, así que tira a 2d10: saca 6 y 8, 14 contra 8. Aguanta. Tobias Valdez (**Astucia** 2d4) no tiene aliados a 3": saca 2 y 3, 5 contra 9. Falla y empieza a **Huir**.

C4.20 ABANDONAR EL TABLERO

Evaluación de Rendimiento: Las que abandonaron (voluntariamente o por **Huida**) reciben d6 de daño tras recuperar **Salud** en pospartida (ver Campaña).

- No ganan Méritos esta partida. Excepción: una miniatura que sale para cumplir un objetivo del escenario (ver Campaña) sí gana sus Méritos y bonificaciones de misión, conserva los objetos que lleva y no recibe el d6 de daño
- Sueltan objetos en el borde del tablero

CAPÍTULO 4 · PODERES · FORM SW28-CR-4

04 PODERES DE EMISIÓN

Lo inalámbrico es herejía. Salvo que alguien en la directiva decidiera diversificar ingresos.

Los Emisores con licencia pagan tarifas elevadas y se someten a monitorización. Los Desanclados se niegan. Emiten sin pagar, difunden sin suscripción. La Autoridad los llama terroristas. Los Monjes los llaman plaga. Los Desanclados se llaman libres.

C5.1 CANALIZACIÓN

- Elige un **Poder** inicial (Poderes (R5.1, Vol. 2, p. 7))
- Acción para **Canalizar** (una vez por activación)
- Sin límite de alcance (requiere LdV)
- Poderes ofensivos: tira **Astucia** vs. **Astucia** del objetivo
- Poderes de apoyo: tira **Astucia** vs. 2d6 (el objetivo debe ser una miniatura aliada distinta del lanzador)
- Ganas por triple o más: el efecto también se aplica a todos los objetivos válidos a 3" del objetivo (**Enfoque** e **Intercambio** siempre afectan solo a su objetivo elegido)
- El defensor gana por triple o más: tira en la tabla de Pifias de **Emisión**

EJEMPLO · CANALIZACIÓN EN ÁREA

Un Emisor (**Astucia** 2d8) lanza Bloqueo de Señal sobre un Tirador (**Astucia** 2d4). El Emisor saca 7 y 8: 15. El Tirador saca 2 y 3: 5. Quince es el triple de cinco, así que el Tirador y todo objetivo válido a 3" de él sufren **-1 ND** a todas las tiradas hasta su próxima activación. Con un 14, solo el Tirador.

ÍNDICE DE TÉRMINOS DEFINIDOS · R: VOL. 2 · K: VOL. 4

Activación 11
Apuntar 13
AP (perforación) 15
Armadura R4
Resolución de ataques 16
Atributos 8
Bendiciones Corporativas 12
Jefe 8
Poderes de Emisión 23
Canalizar 23
Escalada 15
Consumibles R5
Tipos de contrato 10
Cobertura 18
Críticos 20, R8
Cibernética R6
Daño 21
Niveles de Dado (ND) 6
Destrabarse 13
Desbordamiento de ND 7
Trabado 14
Caída 15
Huida 22
Pifias 20, R12
Equipo R6
Granadas 19, R3
Salud 8
Combate improvisado R2
Interactuar 13
Interrogar 13, K9
Empuje 15
Línea de Visión 17
Marcador de Botín 13, K8
Armas cuerpo a cuerpo R2
Moral 22
Mov 8
Tiradas enfrentadas 6
Fuera de Combate 21
Evaluación de Rendimiento 22
Dirección aleatoria 18
Armas de disparo R3
Alcance 14
Contraataque 14
Muestras R13
Buscar 13, K8
Disparo al cuerpo a cuerpo 17
Subs 4
Herido 21

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.

COMENTARIOS
sacredwire28.com/feedback