

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

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

VOL 1 · BÁSICAS

VOL 1 · BÁSICAS

NORMAS OPERATIVAS PARA PERSONAL CONTRATADO

LÁMINA I



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

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	



C0.1

LOS CINCO CUADERNILLOS

1 · BÁSICOS

VOL.	CUADERNILLO	ÚSALO PARA
1	Reglas Básicas	Aprender el juego: trasfondo, plantillas, combate, canalización
2	Requisiciones	Consultar armas, armaduras, equipo, Poderes, Críticos, Pífas, 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 4 · PODERES · FORM SW28-CR-4

04 | PODERES DE EMISIÓN

4 · PODERES

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 Pífas 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.