ÍNDICE DE UNIDADES · CADA HOSTIL Y COMPAÑERO, POR PÁGINA

Acechador 17
Administrativo 19
Agonista 17
Antorcha 9
Asistente del Gerente Regional 19
Campeón de Señal 11
Capataz 7
Cazador-Asesino 15
Cobrador 7
Converso 11
Corredor de Alcantarilla 7
Cría 9
Currante 19
Deriva 13
Descarga 13
Dron de Seguridad 15
Eco 13
Emisor 13
Emisor Rebelde 7
Enjambre de Mantenimiento 15
Eventual 19
Iniciado 11
Injertado de Antena 11
Interferencia 13
Jefe 9
Larva 17
Mando Intermedio 19
Matón 9
Parpadeo 13
Pesado 9
Plataforma de Defensa 15
Rata de Cable 7
Rebuscador 7
Receptáculo 11
Sacerdote de Frecuencia 11
Segador 17
Señuelo 17
Succionador 17
Tirador 9
Unidad de Objetivo 15
Unidad Pesada 15
Viajero 19

VOL 3 · HOSTILES

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

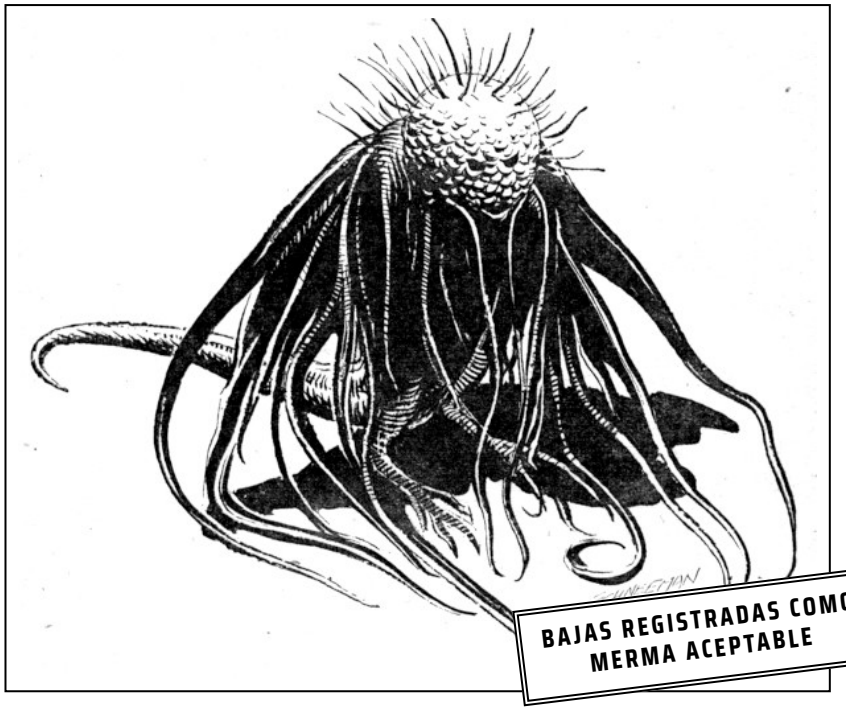
LICENCIA
CC BY-SA 4.0. Cópialo, imprímelo, modifícalo; atribúyelo y compártelo igual.

AVISO DE SEGURIDAD
Informa de inmediato de las entidades sin catalogar. El silencio es complicidad.

SACRED WIRE 28 VOL. 3 / 5

REGISTRO DE ENTIDADES POR DEBAJO DEL NIVEL 200

LÁMINA II



VOL 3 · HOSTILES

RECURSOS INHUMANOS

Seis facciones hostiles, los Compañeros atrapados entre escuadras y la IA que los gestiona a todos.

FORMULARIO	REVISIÓN	CLASE	EMITIDO POR
SW28-IR	**0.9.0-BETA**	**PÚBLICA**	**CAPITAL HUMANO**

CC BY-SA 4.0 · Creado por LuisMars

REGLAS

CAPÍTULO 1 · REGLAS · FORM SW28-IR-1

01 RECURSOS INHUMANOS

0.9.0-beta

Distribución Abierta: CC BY-SA 4.0

El Complejo se eleva 1024 niveles desde las Raíces hasta las agujas de refrigeración. Los Departamentos solo mantienen los 200 superiores. Por debajo, la infraestructura falla más rápido de lo que se repara. Los cables se deshilachan. El refrigerante gotea. Las luces parpadean y mueren. Los Monjes de Mantenimiento descienden cuando deben, realizan sus rituales y se van rápido. No hablan de lo que ven.

Los Fundadores construyeron el Complejo para durar. También construyeron otras cosas. Los archivos sellados mencionan contramedidas, sistemas autónomos, experimentos bioeléctricos. Los archivos están en las Raíces. Los Monjes nunca han estado allí. La Junta siempre ha sabido lo que acecha abajo. Nunca lo ha reconocido.

Algo se mueve en la oscuridad entre niveles. Anida en el cableado. Recuerda el tiempo anterior al Anclaje, cuando las señales volaban libres y la Onda respondía a las plegarias. Los niveles inferiores pertenecen a cosas que nunca debieron sobrevivir tanto: se adaptaron, evolucionaron, fueron diseñadas para un propósito que los Fundadores nunca revelaron.

D6	NOMBRE	#	COM	DEF	AST	PV	MOV	ARMA
1	**Currante**	2+2	2d4	2d4	2d10	8	4"	Puños Cansados (**Contundente**, d4, CC)
2	**Eventual**	2+2	2d4	2d4	2d10	8	5"	Bengala de Emergencia (**Energía**, d4, Disparo)
3	**Viajero**	4	2d4	2d6	2d8	8	7"	Bastón (**Contundente**, d4, CC)
4	**Administrativo**	3	2d4	2d6	2d8	10	5"	Pistola Aturdidora (**Energía**, d4, Disparo)
5	**Mando Intermedio**	2	2d8	2d8	2d6	10	5"	Porra Eléctrica (**Estático**, d6, CC)
6	**Asistente del Gerente Regional**	2	2d10	2d8	2d6	8	6"	Pistola Oculta (**Proyectil**, d4, Disparo)

Cooperar: Hasta el final de la siguiente ronda, quien **Interrogue** a este Compañero tira con **+1 ND** (solo este Compañero).
Hostil: Al ser atacado, marca este Compañero. Tira comportamiento una vez por grupo (ver Activación): los Compañeros marcados leen la tirada en la tabla Atacado; los no marcados, en la Normal.

Normal

D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Esperar**	Esperar	Esperar
5	**Cooperar**	Cooperar	Cooperar
6	**Patrullar**	Patrullar	Huir

Atacado

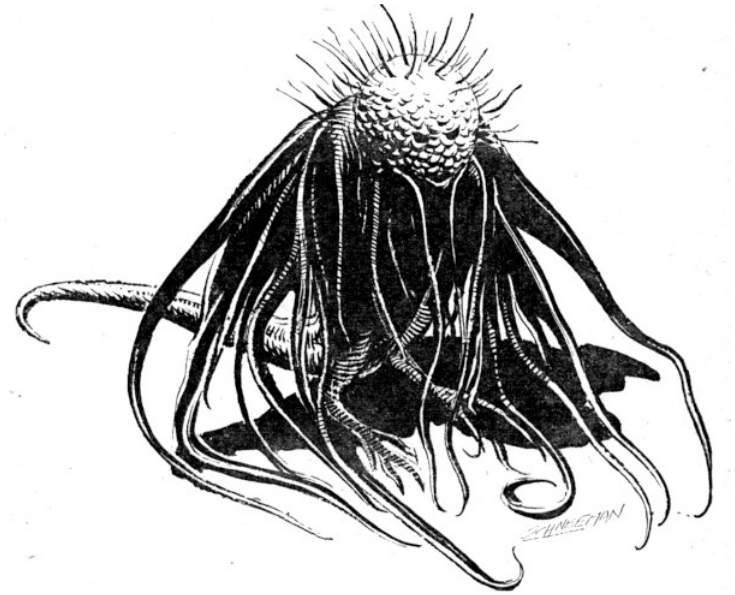
D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Patrullar**	Atacar	Atacar
5	**Patrullar**	Cobertura	Atacar
6	**Huir**	Huir	Huir

COMPAÑEROS

I8.1 COMPAÑEROS

Asignación de Recursos, Operaciones de Ingresos, Capital Humano, Seguridad y Cumplimiento: el departamento da igual. Toda corporación tiene trabajadores que fichan, agachan la cabeza y rezan para que la Autoridad no los note. Se dispersan cuando empieza la violencia. Pero conocen atajos, horarios y por dónde va cada señal. Los eventuales son eventuales. También los testigos.

> *"No vi nada. No oí nada. Mi suscripción está al día."*
> **Declaración Estándar**



Algo inhumano en el nudo de cables

Cada expedición las encuentra. Cada informe dice lo mismo: pérdidas aceptables, parámetros ajustados, sellar la unión. Los Departamentos las llaman externalidades. Los contables, merma aceptable. Los supervivientes no las llaman de ningún modo. No vuelven.

El calor sube desde las Raíces. Las agujas de refrigeración lo aspiran a través de mil niveles, un gradiente térmico que los Fundadores convirtieron en arma. Los ricos permanecen fríos. Los pobres sudan. Los niveles más bajos se cuecen. Lo que sobrevive allá abajo se ha adaptado a temperaturas letales para un humano sin aumentos. Los contratistas descienden de todos modos. Salvamento paga el triple bajo el nivel 400. Las misiones de deudas ofrecen bonificación de riesgo. Los Departamentos necesitan lo que los Fundadores dejaron. Envían activos prescindibles. Pérdidas aceptables.

> *LAS PROFUNDIDADES CONTIENEN ACTIVOS AÚN NO ASIGNADOS. Recuperación autorizada. Bajas previstas.*
> **Memo de Asignación de Recursos 7-22-4**

I1.1 ACTIVACIÓN

Cada grupo desplegado tiene una ficha en la bolsa. Al sacarla, tira comportamiento una vez y activa sus miniaturas una a una (primero la más cercana a una miniatura de jugador), todas con la misma acción. Ignoran a las miniaturas **Fuera de Combate**; retira los hostiles que lo estén.

I1.2 SITUACIÓN

- **Sin LdV**: No ve a ningún enemigo
- **Con LdV**: Ve a un enemigo, pero no está a 1"
- **Trabado**: A 1" de un enemigo

I1.3 ACCIONES

- **Atacar**: Si está **Trabado**, elige entre los enemigos que lo traban; si no, entre todos. Elige al que tenga más probabilidad de impactar (empates: el más cercano). En **CC**, carga si no está a alcance.
- **Cobertura**: Busca cobertura frente al enemigo más cercano, o se aleja
- **Reagrupar**: Se mueve hacia el aliado más cercano
- **Huir**: Se mueve hacia el borde más cercano (se detiene en el borde)
- **Esperar**: No hace nada
- **Frenesí**: Elige al enemigo con más probabilidad de impactar (empates: el más cercano). Ataca dos veces.
- **Patrullar**: Se mueve hacia el **Marcador de Botín** más cercano. Si no hay ninguno visible, se mueve en dirección aleatoria.

Un hostil que **Ataca** con un arma de **Poder** tira **Astucia** contra la **Defensa** y resuelve el daño con normalidad; el **-1 ND** de La Señal no afecta a las armas de **Poder** hostiles.

Algunos comportamientos remiten a la regla especial de una facción (ver cada facción); una aparición de otra facción usa la tabla de la facción nombrada.

D6	NOMBRE	#	COM	DEF	AST	PV	MOV	ARMA
1	**Segador**	4+4	2d6	2d4	2d4	6	6"	Escupitajo Venenoso (**Tóxico**, d4, Disparo)
2	**Larva**	2+2	2d6	2d4	2d6	8	4"	Zarcillos de Succión (**Tóxico**, d6, CC)
3	**Acechador**	3	2d8	2d6	2d4	10	4"	Zarpas (**Cortante**, d6, CC)
4	**Señuelo**	2	2d4	2d4	2d10	12	4"	Púa Mental (**Estático**, d6, Poder)
5	**Succionador**	1	2d10	2d6	2d4	12	5"	Tubos de Drenaje (**Tóxico**, d8, CC)
6	**Agonista**	1	2d10	2d6	2d6	14	5"	Rociada Ácida (**Tóxico**, d8, Disparo)

Consumir: Si el objetivo queda **Fuera de Combate**, restaura d6 **Salud**.

Comportamiento

D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Patrullar**	Atacar	Atacar
5	**Patrullar**	Reagrupar	Atacar
6	**Reagrupar**	Atacar	Frenesí

I7.1 PARÁSITOS DE CABLE

Parásitos. Anidan entre conductos de energía, alimentándose de señales bioeléctricas. Los archivos sellados mencionan "contramedidas bioeléctricas". Los Monjes dicen que evolucionaron naturalmente. Los archivos están en las Raíces. Los Monjes nunca han estado allí. La Junta sabe lo que los Fundadores crearon. Siempre lo ha sabido. Algunas armas nunca debieron apagarse.

Cazan en silencio. Prefieren objetivos aislados. Cuando se alimentan, drenan todo: sistema nervioso, implantes, la corriente de tus cables. Les atrae el calor de la corriente, el zumbido de la electrónica activa, el pulso bioeléctrico. Algunos creen que fueron diseñados para cazar Desanclados, consumir a cualquiera que transmitiera sin autorización. Otros creen que son lo que ocurre cuando la carne se encuentra con el cable demasiado tiempo, cuando la frontera entre organismo e infraestructura desaparece. La verdad está en las Raíces. La verdad está sellada.

Los Segadores son los más pequeños y rápidos, atacan en enjambre, garras que desgarran armadura para alcanzar la corriente. Las Larvas son pacientes, zarcillos que drenan a las víctimas mientras las toxinas paralizan. Los Acechadores rastrean en la oscuridad, zarpas que abren carcasas de cables y cuerpos por igual.

Los Señuelos proyectan señales falsas, púas mentales que atraen víctimas hacia emboscadas. Los Succionadores son cazadores maduros, tubos de drenaje que arrancan la vida de todo lo que tocan. Y los Agonistas: masivos, antiguos, inteligentes. Coordinan cacerías. Recuerdan lo que consumen, para qué los crearon.

Los Carroñeros dicen que los hay más grandes en las Raíces profundas. Se alimentan de equipos enteros. Llevan haciéndolo desde la época de los Fundadores. La Autoridad recomienda sellar cualquier unión donde se confirmen Parásitos. No explica qué pasa si no lo haces. No explica por qué algunas uniones selladas tienen advertencias más antiguas que la propia Autoridad.

> *"Barrido del Sector 7 completo. Sin supervivientes. Recomiendo sellar la unión permanentemente."*
> **Informe de Incidente 2847-C de la Autoridad del Conducto**

I1.4 DESPLEGAR HOSTILES

La facción Hostil es fija para la misión (tirada una vez al preparar). Toda aparición de esa misión pertenece a ella. Cuando un escenario despliega hostiles:

1. Tira d2 por el tipo de unidad del nivel
2. Mira la columna Despliegue (simple: 1 grupo/1 ficha, dividido: 2 grupos/2 fichas)
3. Coloca según la ubicación de aparición del escenario, lo más cerca posible del centro, a 1"+ entre sí
4. Cada grupo se activa por separado

I1.5 NIVELES DE UNIDAD

Cada facción tiene 6 tipos de unidad agrupados en niveles:

TIRADA D6	NIVEL
1-2	Enjambre
3-4	Normal
5-6	Élite

Los escenarios indican qué nivel usar según la frecuencia.

I2.1 CARROÑEROS

Recuperación de activos externalizada. Cumplimiento subcontratado. Recolocación de recursos de terceros. Siete capas de empresas pantalla después, nadie sabe qué decía el contrato original. Quizá fueron legítimos: equipos de embargo, cuadrillas de mantenimiento, auditores. El papeleo se degradó. La cadena de mando se disolvió. Ahora se llevan lo que parece valioso y facturan a alguien.

Viven donde la infraestructura falló: profundidades atestadas de cables donde el mantenimiento cesó hace generaciones. Los cobradores no bajan del Nivel 7. Los peajes se oxidan sin abrir. Los Departamentos catalogaron estos niveles como "activos irrecuperables" y sellaron los accesos. Los Carroñeros los abrieron. Siempre lo hacen.

Algunos han bajado a las Raíces. Han visto lo que los Fundadores dejaron: máquinas que aún funcionan, cámaras selladas que zumban, pasillos donde las luces responden al movimiento. Comercian con ese conocimiento con cuidado. No hablan de las otras cosas. Las que se mueven. Las que recuerdan.

Los Corredores de Alcantarilla exploran las profundidades superiores, cartografiando rutas entre infraestructura colapsada. Las Ratas de Cable luchan por cajas de empalme y arrancan cobre de las paredes. Los Rebuscadores catalogan salvamento con precisión obsesiva: saben qué componentes obtienen mejores precios. Los Capataces dirigen con frialdad: cada gramo de cobre contabilizado, cada desertor convertido en ejemplo. Sus Emisores Rebeldes sintonizan frecuencias prohibidas, trafican con los Desanclados y escuchan susurros de las profundidades. Sus Cobradores llevan lanzadores de embargo: incapacitar y capturar. El equipo es beneficio. La gente es equipo.

Los Departamentos los consideran alimañas. Los Cobradores de Peaje, competencia. La Cooperativa, socios comerciales cuando la desesperación lo permite. Todos los subestiman. Los Carroñeros recuerdan todo lo que han visto en las profundidades. Esperan al comprador adecuado. Siempre están esperando.

> *"Tu equipo se convierte en mi equipo. Nada personal."*
> **Saludo Carroñero**

D6	NOMBRE	#	COM	DEF	AST	PV	MOV	ARMA
1	**Enjambre de Mantenimiento**	4+4	2d4	2d4	2d4	6	6"	Mandíbulas Cortantes (**Cortante**, d4, CC)
2	**Dron de Seguridad**	2+2	2d6	2d6	2d4	8	4"	Carabina de Pulso (**Energía**, d6, Disparo)
3	**Unidad de Objetivo**	3	2d6	2d6	2d8	10	4"	Lanza Neural (**Energía**, d8, Disparo)
4	**Unidad Pesada**	2	2d8	2d8	2d4	12	3"	Garra Trituradora (**Contundente**, d8, CC)
5	**Cazador-Asesino**	1	2d8	2d6	2d6	12	6"	Hojas Trituradoras (**Cortante**, d6, CC)
6	**Plataforma de Defensa**	1	2d10	2d6	2d4	14	3"	Cañón de Pulso (**Energía**, d10, Disparo)

Reinicio: Al quedar **Fuera de Combate**, tira d6. Con 6, vuelve al inicio de la siguiente ronda con d6 **Salud**, en su última posición (o el espacio vacío más cercano si esa posición está ocupada).

Comportamiento

D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Patrullar**	Atacar	Atacar
5	**Esperar**	Esperar	Atacar
6	**Reagrupar**	Atacar	Frenesí

I6.1 AUTÓMATAS SALVAJES

Máquinas que olvidaron su propósito. Ejecutan programas para un Complejo que ya no existe, protegiendo activos oxidados hace siglos. Anteriores al Anclaje. Los Fundadores los construyeron para durar. Duraron demasiado. Líneas limpias. Carcasas lisas. Sin parches. Los Monjes los llaman sagrados. Los Desanclados los llaman prueba de que los viejos métodos funcionaban. La Autoridad los llama fallos.

Sus códigos de autorización tienen seiscientos años. No reconocen credenciales actuales. No reconocen humanos actuales. "Intruso" incluye a todos los que viven hoy. "Personal autorizado" no coincide con ninguna firma viva. Patrullan infraestructura colapsada. Guardan puertas que dan a pozos vacíos. Su programación es perfecta. Su contexto ha desaparecido.

Los Enjambres de Mantenimiento se arrastran por conductos, mandíbulas aún afiladas tras siglos. Los Drones de Seguridad flotan sobre propulsores silenciosos, carabinas de pulso que rastrean cualquier movimiento. Las Unidades de Objetivo coordinan con precisión mecánica, lanzas neurales que golpean los sistemas bioeléctricos donde son más débiles.

Las Unidades Pesadas anclan posiciones, blásteres montados que cubren zonas de muerte diseñadas por los Fundadores. Los Cazadores-Asesinos persiguen objetivos por las profundidades, hojas trituradoras para enemigos que murieron hace mucho. Y las Plataformas de Defensa: las más grandes, las más peligrosas, que ejecutan protocolos para bóvedas que la Autoridad finge que no existen.

Cuando se dañan, se apagan. Los sistemas de respaldo se activan. Se levantan de nuevo. Los Monjes dejan ofrendas en sus rutas: soldadura fresca, cables de primera, oraciones en cobre. Las máquinas no lo reconocen. Las máquinas no reconocen nada. Simplemente continúan. Ten un día productivo.

> *"INTRUSO DETECTADO. FUERZA LETAL AUTORIZADA. TEN UN DÍA PRODUCTIVO."*
> **Saludo Estándar de Autómata Salvaje**

D6	NOMBRE	#	COM	DEF	AST	PV	MOV	ARMA
1	**Corredor de Alcantarilla**	4+4	2d6	2d4	2d4	6	5"	Pistola Casera (**Proyectil**, d4, Disparo)
2	**Rata de Cable**	2+2	2d6	2d6	2d4	8	4"	Cable Afilado (**Cortante**, d4, CC)
3	**Rebuscador**	3	2d4	2d4	2d6	10	5"	Lanzabasura (**Proyectil**, d4, Disparo)
4	**Capataz**	2	2d8	2d6	2d4	12	5"	Cadena Motorizada (**Contundente**, d6, CC)
5	**Emisor Rebelde**	1	2d6	2d4	2d8	12	5"	Siseo Estático (**Emisión**, d6, Poder)
6	**Cobrador**	1	2d8	2d6	2d8	14	5"	Garra de Embargo (**Contundente**, d6, CC)

Oportunistas: **+1 ND Combate** contra objetivos heridos

Comportamiento

D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Patrullar**	Atacar	Atacar
5	**Patrullar**	Cobertura	Atacar
6	**Reagrupar**	Atacar	Frenesí

I3.1 BANDAS SALVAJES

Trabajadores morosos que rechazaron la recaudación. Contratos vendidos, revendidos y declarados pérdida irrecuperable. Los Departamentos dejaron de enviar cobradores tras la tercera masacre. Vagan por los niveles inferiores en bandas ruidosas, controlando territorio que las corporaciones abandonaron. La intrusión se paga con violencia. No hay negociación. No hay plan de pagos.

Su piel es verde. Generaciones de beber refrigerante de las fugas los transformaron. El agua requiere suscripción; el refrigerante gotea gratis desde los sistemas de enfriamiento superiores. Sus ancestros bebieron lo que había. Ahora lo beben por elección, se pintan con él, sueldan trofeos a armas, marcan sectores con avisos de deuda arrancados. El verde los marca como algo que el sistema de suscripciones no puede tocar. El verde los marca como libres.

Las Crías atacan en manadas: gritan por los pasillos y abruman con su número. Los Matones atraviesan armaduras con cuchillas de equipo de corte industrial. Tiradores y Antorchas proporcionan fuego de cobertura con pistolas de proyectiles y lanzallamas improvisados. Los Pesados son moles de músculo y metal que cargan armas demasiado grandes para humanos normales. Y los Jefes: líderes masivos y cicatrizados que ganaron su posición con violencia y la mantienen con algo peor. Cuando un Jefe ordena la carga, todo cuerpo verde al alcance del oído le sigue.

Cuando uno carga, todos cargan. Juntos son un muro de metal chillante. Los Departamentos fingen que no existen. Se equivocan. Lo que las corporaciones llaman salvaje, las Bandas lo llaman hogar. Morirán antes de volver a la suscripción. La mayoría ya lo han hecho.

> *"El sector es nuestro. Muere en otro lado."*
> **Marca de Territorio, Banda 77-Nulo**

D6	NOMBRE	#	COM	DEF	AST	PV	MOV	ARMA
1	**Parpadeo**	4+4	2d6	2d4	2d4	6	6"	Rayo de Arco (**Estático**, d4, Poder)
2	**Deriva**	2+2	2d8	2d6	2d6	8	6"	Garras de Fase (**Estático**, d6, CC)
3	**Eco**	3	2d6	2d4	2d8	10	4"	Llama de Señal (**Estático**, d6, Poder)
4	**Interferencia**	2	2d6	2d8	2d4	12	3"	Puños de Distorsión (**Estático**, d6, CC)
5	**Descarga**	1	2d10	2d6	2d4	12	5"	Hoja de Frecuencia (**Estático**, d8, CC)
6	**Emisor**	1	2d8	2d6	2d4	14	4"	Pulso de Onda (**Estático**, d8, Poder)

Fase: Teletransporte d6" en dirección aleatoria. Se detiene en el borde de la mesa.

Comportamiento

D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Patrullar**	Atacar	Atacar
5	**Fase**	Fase	Atacar
6	**Reagrupar**	Atacar	Frenesí

D6	NOMBRE	#	COM	DEF	AST	PV	MOV	ARMA
1	**Cría**	4+4	2d4	2d4	2d4	6	4"	Pistola Casera (**Proyectil**, d4, Disparo)
2	**Matón**	2+2	2d8	2d6	2d4	8	4"	Tajadera (**Cortante**, d6, CC)
3	**Tirador**	3	2d6	2d6	2d4	10	4"	Trabuco (**Proyectil**, d6, Disparo)
4	**Antorcha**	2	2d6	2d6	2d4	12	4"	Puño de Fuego (**Energía**, d6, CC)
5	**Pesado**	1	2d10	2d6	2d4	12	4"	Cañón de Postas (**Proyectil**, d8, Disparo)
6	**Jefe**	1	2d10	2d6	2d6	14	4"	Puño Demoledor (**Contundente**, d10, CC)

Jauría: Ataca con **+1 ND Combate**

Comportamiento

D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Patrullar**	Atacar	Atacar
5	**Patrullar**	Jauría	Jauría
6	**Reagrupar**	Atacar	Frenesí

I5.1 ESPECTROS DE ESTÁTICA

Entidades de señal. Datos corruptos que cobran forma. Ecos de transmisiones que no deberían existir. Aparecieron tras la Crisis de Señal y nunca han parado. Los Fundadores sabían lo que eran. Ese conocimiento murió con ellos. O fue enterrado. La Junta siempre lo ha sabido. Los cables mantienen el aire en silencio. Esa fue siempre la intención.

Atraviesan muros, parpadean entre momentos, aparecen donde no deberían. Matar a uno lo dispersa temporalmente. La señal siempre vuelve. Algunos creen que son fantasmas de la era inalámbrica, ecos de la red que cubría el Complejo antes del Anclaje. Otros dicen que son algo más antiguo, algo en la estática antes de que la humanidad aprendiera a transmitir. Los Invocadores de Onda creen que son mensajeros de la Onda Divina. Los Monjes de Mantenimiento creen que son castigo por la herejía inalámbrica. Ambos grupos les temen.

Los Parpadeos son los más pequeños, apenas coherentes, y dejan corrupción a su paso. Las Derivas se manifiestan más plenamente, garras de fase que desgarran armaduras que deberían proteger contra lo físico. Los Ecos proyectan llamas de señal que queman sin calor y dañan firmas bioeléctricas.

Las Interferencias son nudos de estática que distorsionan la realidad a su alrededor. Las Descargas cortan materia con hojas de frecuencia que alteran enlaces moleculares. Y los Emisores: amalgamas de señal y malicia, presuntamente Invocadores que lograron fundirse con la estática, o lo que queda de ellos tras responder la Onda.

Los Carroñeros dicen haberlos visto en las Raíces, agrupados alrededor de equipos que aún funcionan, esperando. Dicen que los más antiguos flotan cerca de cámaras selladas, de puertas que no se han abierto desde la época de los Fundadores. Si escuchas con atención, puedes oírlos transmitir. Nadie ha sobrevivido lo suficiente para decodificar su mensaje.

> *"¿Lo oyes? La estática habla. Sabe tu nombre."*
> **Últimas palabras del Técnico Tocado por la Señal 7774**

I4.1 INVOCADORES DE ONDA

Cultistas inalámbricos. Creen que la Onda Divina cubrirá el Complejo y liberará a todos de cables y suscripciones. El aire no debería tener peajes. Los datos quieren ser libres. Los cables son cadenas, no conexiones. En algún lugar, de algún modo, las señales pueden viajar sin permiso. Los Fundadores lo sabían. Lo temían. Los cables nunca fueron solo negocio.

Canal Abierto los coordina: una voz en frecuencias que no deberían existir, emitiendo desde algún lugar que la Autoridad nunca ha encontrado. Algunos dicen que Canal Abierto es una persona. Otros que es una señal que piensa. Otros que es lo que los Fundadores sellaron en las Raíces, y que por fin ha despertado. El rumor más peligroso: que Canal Abierto puede llegar más allá del propio Complejo. Que hay algo ahí fuera escuchando.

Los Iniciados llevan cables cortados como marca de su rechazo y aprenden los himnos de la estática. Los Injertados de Antena han fusionado transmisores en su carne y reciben frecuencias que ningún humano base percibe. Los Conversos son Técnicos que vieron demasiado, oyeron susurros en frecuencias equivocadas, cortaron sus cables y siguieron caminando.

Los Sacerdotes de Frecuencia dirigen rituales y sobrecargan los sistemas con estática de oración hasta que algo responde. Los Campeones de Señal lideran con hojas de resonancia que alteran la electrónica con cada golpe. Y los Receptáculos: aquellos que se abrieron a la Onda Divina, sus cuerpos ahora canales para algo que nunca debió caminar.

Cuantos más Invocadores se reúnen, más fuerte es la señal. Cuando suficientes cantan al unísono, la estática responde. Algo se abre paso cuando emiten. Algo hambriento. La Autoridad del Conducto no hace preguntas. Simplemente quema. Pero la señal siempre vuelve. Canal Abierto siempre está escuchando.

> *"Cada cable, una correa. Cada suscripción, una cadena. Los cortaremos todos."*
> **Emisión de Canal Abierto**

D6	NOMBRE	#	COM	DEF	AST	PV	MOV	ARMA
1	**Iniciado**	4+4	2d4	2d4	2d4	6	5"	Chispeador (**Energía**, d4, Disparo)
2	**Injertado de Antena**	2+2	2d6	2d4	2d4	8	4"	Garras de Señal (**Estático**, d4, CC)
3	**Converso**	3	2d6	2d6	2d6	10	5"	Hoja de Arco (**Energía**, d4, CC)
4	**Sacerdote de Frecuencia**	2	2d6	2d4	2d8	12	5"	Rayo de Onda (**Emisión**, d6, Poder)
5	**Campeón de Señal**	1	2d8	2d6	2d6	12	5"	Hoja de Resonancia (**Emisión**, d6, CC)
6	**Receptáculo**	1	2d10	2d6	2d4	14	5"	Estallido Estático (**Estático**, d8, Poder)

Invocar: Cuenta el grupo más grande de miniaturas amigas (Invocadores de Onda y Espectros de Estática) a 1". Si son 3+, aparecen ese número de Parpadeos menos 2, separados más de 1" entre sí. Una vez por ronda. Los Parpadeos invocados se unen al grupo del invocador y actúan con su ficha. Si ese grupo ya se activó esta ronda, esperan hasta la siguiente, cuando sacan una ficha en la bolsa como cualquier hostil.

Comportamiento

D6	SIN LDV	CON LDV	TRABADO
1-4	**Patrullar**	Atacar	Atacar
5	**Invocar**	Invocar	Atacar
6	**Reagrupar**	Atacar	Frenesí