

ÍNDICE DE UNIDADES · CADA HOSTIL Y COMPAÑERO, POR PÁGINA

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

VOL 3 · HOSTILES

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

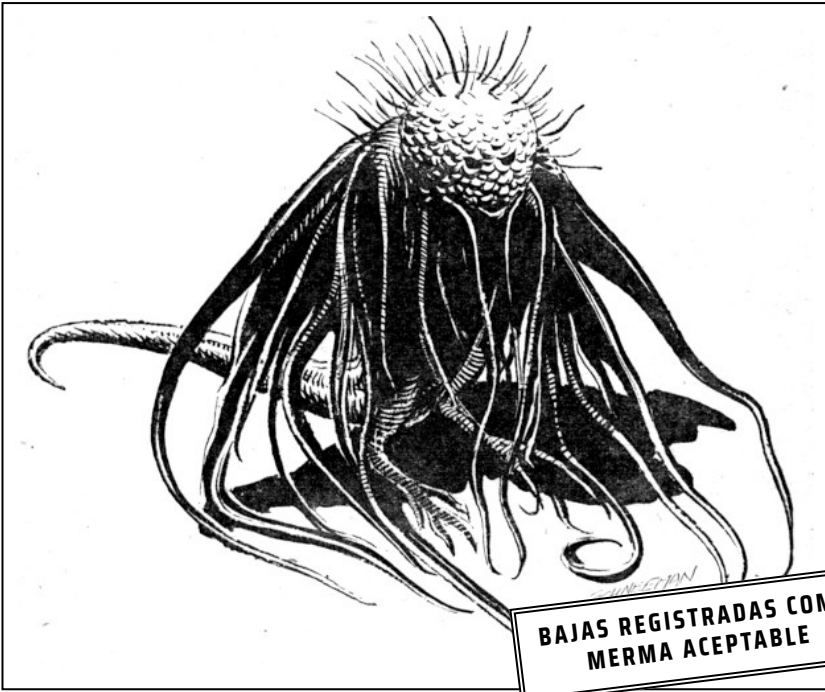
LICENCIA
CC BY-SA 4.0. Cópialo, imprímelo,
modifícalo; atribúyelo y compártelo
igual.

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



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

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 **Interroga** 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