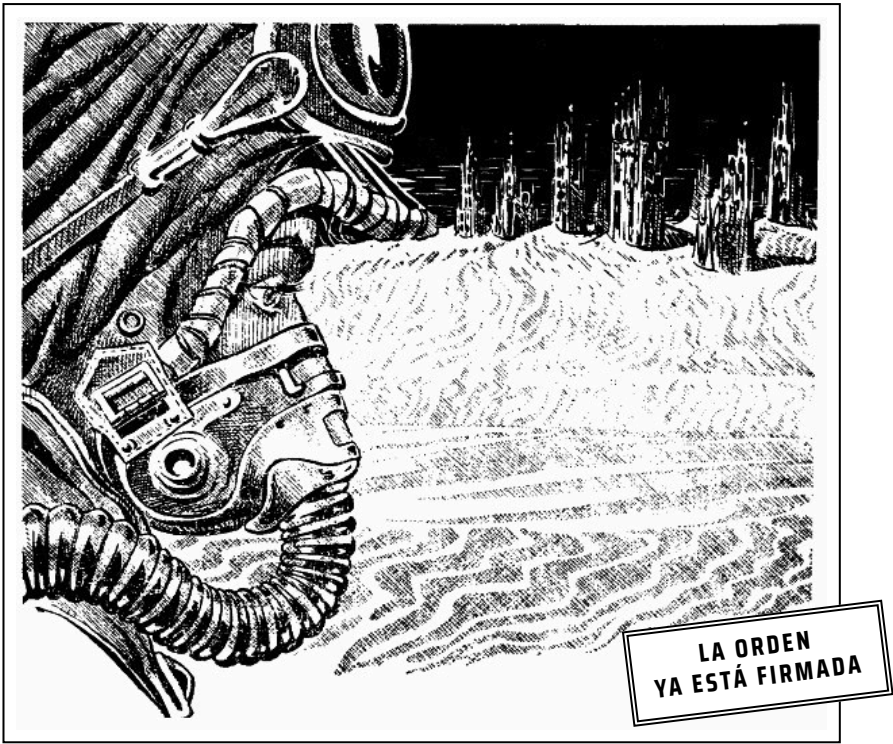


ÍNDICE DE MISIONES · CADA ORDEN DE TRABAJO, POR PÁGINA

1. Extracción	2
2. Control	3
3. Cuadrantes	4
4. Captura	5
5. Asesinato	6
6. Avance	7
7. Triangulación	8
8. Sabotaje	9
9. Atraco	10
10. Enlace	11
11. Bloqueo	12
12. Escolta	13
La Señal (5 Pruebas)	14
La Fuente (8 Pruebas)	15

ÓRDENES DE TRABAJO: DOCE ENCARGOS Y DOS DETONANTES

LÁMINA V



MISIONES

Doce misiones con mapa y las dos Misiones Detonantes que deciden una campaña: La Señal y La Fuente.

VOL 5 · MISIONES

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.	



VOL 5 · MISIONES

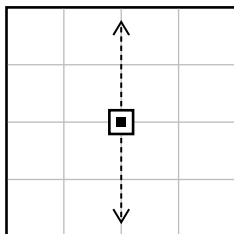
FORMULARIO SW28-MI	REVISIÓN 0.9.0-BETA	CLASE PÚBLICA	EMITIDO POR ASIGN. RECURSOS
-----------------------	------------------------	------------------	--------------------------------



CH-01

M1.1 1. EXTRACCIÓN

Una tableta de datos apareció en un buzón muerto cerca de la Confluencia Nula. Ambas cuadrillas recibieron el soplo. La tableta contiene registros departamentales que valen más de lo que cualquiera aquí gana en un ciclo.



■ objetivo en el centro · cuadrícula 6"

El Defensor coloca 1 marcador de objetivo en el centro.

Interactuar a 1" para recoger. El portador se mueve a mitad de **Movimiento** (redondear hacia abajo) y no puede **Destrarse**. Suelta si queda **Fuera de Combate** o **Huye** (coloca donde cayó, o en el borde de mesa más cercano si huyó fuera del tablero). **Trabadas** no pueden recoger. Cualquier miniatura puede recogerlo de nuevo con **Interactuar**.

Los Hostiles ignoran el objetivo.

Victoria: Lleva el objetivo fuera por tu borde de despliegue. Si ningún bando extrae al final de la partida, gana el bando que tenga el objetivo. Sin portador: más miniaturas supervivientes.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

Extra: La miniatura que porta el objetivo en el momento de la victoria gana +1 **Mérito**.

"Los derechos de salvamento son intransferibles. La posesión es nueve décimas partes de la factura."

Aviso de Operaciones de Ingresos

M13.2

LA FUENTE
(8 PRUEBAS)

Ocho pruebas y todas apuntan hacia abajo. Más allá de los niveles de mantenimiento, más allá de los conductos muertos, más allá de los lugares donde los mapas de cableado dejan de tener sentido. Algo emite desde las raíces de la arcológica. Algo que estaba aquí antes del Anclaje. Tu Departamento quiere contenerlo. Los Desanclados quieren liberarlo. Tú solo quieres sobrevivir a la extracción.

Con 8 **Pruebas**, arriesga la extracción o juega una misión estándar más para victoria con 9. La partida termina al final de la Ronda 6. Coloca la Fuente en el centro de la mesa; una miniatura a 1" la recoge con **Interactuar**.

Extractor: Despliega en un borde.

Interceptor: Borde opuesto. **Hostiles:**

Tira el Tipo de Hostil una vez al preparar. Un **Élite** aparece en el centro tras el despliegue. Cada ronda desde la Ronda 2 aparece **Normal** desde el borde del Extractor; desde la Ronda 4 añade **Élite** desde el borde opuesto.

LA FUENTE

El portador sufre -1 **ND** a **Astucia**, no puede usar **Poderes de Emisión**. Si el portador queda **Fuera de Combate**, cualquier miniatura a 1" la recoge (**Interactuar**). Si no, cae en su sitio.

Todos los **Poderes de Emisión** a 6" del portador sufren -1 **ND**.

Detonación: Al final de la partida, todas las miniaturas a 3" reciben d6 de daño (ignora armadura).

VICTORIA

Extracción: El Extractor sale por el borde opuesto con la Fuente antes del final de la partida. Victoria de campaña.

Intercepción: La Fuente no se extrae antes del final de la partida, o el Interceptor elimina a todas las miniaturas del Extractor. El Extractor pierde d6 **Pruebas** y todas las **Pistas**. Quien tenga la Fuente al final es el Extractor en el siguiente intento, que puede iniciar cuando tenga 8 o más **Pruebas**.

Fracaso: La Fuente perdida ante hostiles o sin miniaturas amigas. Pierde d6 **Pruebas** y todas las **Pistas**. Si el Interceptor elimina a todas, se aplican ambas.

"LA CRISIS DE SEÑAL DESTRUYÓ EL VIEJO MUNDO. No permitas que destruya este. Informa de todas las transmisiones no autorizadas. Cumple y sobrevive."

Aviso Público de la Autoridad del Conducto



M13.1

LA SEÑAL
(5 PRUEBAS)

El relevo estaba enterrado bajo seiscientos años de sellante de conductos y cables podridos. Tu cuadrilla lo encontró por accidente, rastreando un drenaje de energía que no debería existir. Pulsa. No es electricidad. Algo más antiguo. Los Desanclados ya saben que está aquí. Todos los demás también.

La primera plantilla en alcanzar 5 **Pruebas** desencadena esta misión. Coloca un marcador de relevo en el centro.

Descubridor: Plantilla que alcanzó 5 primero. Despliega en un borde.
Interceptor: Plantilla oponente. Borde opuesto.

Hostiles: Tira el Tipo de Hostil una vez al preparar. Cada ronda desde la Ronda 2 aparece **Normal**; desde la Ronda 4 añade **Élite**; desde la Ronda 6 añade un segundo **Élite**. Bordes aleatorios.

EL RELEVO
Control: Plantilla con más miniaturas a 3" al inicio de ronda.

Examinar: Mientras controlas, **Interactuar** a 1". Tira **Astucia** vs. 2d6. Éxito: 1 **Pista**. Ganar por el triple o más: 1 **Prueba** + 1 **Pista**.

Redirigir (una vez por plantilla y partida): Mientras controlas, tira **Astucia** vs. 2d6 a **-1 ND**. Éxito: la partida termina, gana 2 **Pruebas** + todas las **Pistas** examinadas. Fallo: todas las apariciones futuras +1 miniatura.

VICTORIA
Redirección: Victoria inmediata para la plantilla que redirige.

Final de Partida: La plantilla que controla gana. Gana 1 **Prueba** + **Pistas** examinadas.

Aniquilación: Una plantilla sin miniaturas en el tablero pierde 1 **Prueba**.

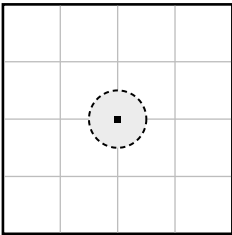
Todos los **Poderes de Emisión** sufren **-1 ND** mientras el relevo está activo.

"Actividad de señal no autorizada en Sectores 7 a 19. Todos los contratistas respondan. Esto no es un simulacro. Esto nunca ha sido un simulacro."
Transmisión de Emergencia de Seguridad y Cumplimiento

M2.1

2. CONTROL

El repetidor central enruta la mitad del tráfico del sector. Contrólalo y controlas el flujo. Piérdelo y pierdes todo lo que hay corriente abajo.



○ zona de 3" en el centro · sin marcadores

Sin marcadores. Al final de la partida, cuenta las miniaturas a 3" del centro del tablero. Las miniaturas **Fuera de Combate** o en **Huida** no cuentan. Los Hostiles ignoran la zona.

Victoria: Bando con más miniaturas a 3" del centro al final de la partida.
Empate: más miniaturas supervivientes.

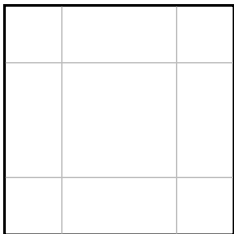
Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.
Extra: +1 **Pista** adicional si el conteo del ganador supera al del oponente por 3 o más.

"La conexión es civilización."
Promoción del Credo del Cable

M3.1

3. CUADRANTES

Una cascada reventó cuatro subsectores a la vez. Cada uno guarda material de salvamento, inteligencia o ambos. Dispersa tu cuadrilla y reclama lo que puedas antes que la otra.



cuatro cuadrantes iguales · sin marcadores

Sin marcadores. Divide el tablero en 4 cuadrantes iguales. Al final de la partida, un cuadrante lo controla el bando con más miniaturas dentro. Los cuadrantes vacíos o empatados no se controlan. Miniatura en la línea de un cuadrante: el jugador que la controla elige en qué cuadrante cuenta.

Las miniaturas **Fuera de Combate** o en **Huida** no cuentan. Los Hostiles ignoran los cuadrantes.

Victoria: Bando que controle más cuadrantes al final de la partida. Empate en cuadrantes: más miniaturas supervivientes.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

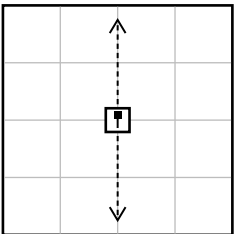
Extra: +1 **Pista** adicional si el ganador controla 3 o más cuadrantes.

"El primero en llegar se lo lleva, el último en salir sigue respirando."
Informe de Derechos de Salvamento

M12.1

12. ESCOLTA

La encontraron escondida en un cruce de cables, murmurando frecuencias que llevan siglos sin licencia. Sabe de dónde viene la señal. Ambos Departamentos quieren que hable. No durará mucho aquí sola.



? informante en el centro · escóltala

El Defensor coloca 1 informante en el centro.

Interactuar a 1" para tomar el control. La miniatura que escolta se mueve a mitad de **Movimiento** (redondear hacia abajo). Si la escolta queda **Fuera de Combate**, la informante queda en su sitio. Cualquier miniatura toma el control con **Interactuar**. **Trabadas** no pueden escoltar. No se puede atacar directamente a la informante.

Los Hostiles ignoran a la informante.

Victoria: Sacar a la informante por tu borde de despliegue. Final de partida: el bando que controla gana. Sin controlador: más miniaturas supervivientes.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

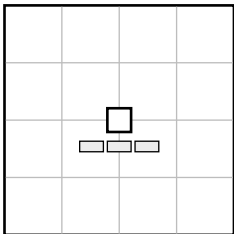
Extra: La miniatura escolta en el momento de la victoria gana +1 **Mérito**. El perdedor recibe 1 **Pista** si la controló en algún momento.

"Los informantes son propiedad de la empresa. Los daños se deducirán de tu suscripción."
Memorando de Capital Humano

M11.1

11. BLOQUEO

El terminal ya funcionaba cuando tu cuadrilla lo encontró. Alguien inició una transferencia y no la terminó. La barra avanza. Sea lo que sea lo que descarga, tres cuadrillas más quieren detenerlo.



■ terminal en el centro · 3 pasos por bando

El Defensor coloca 1 terminal en el centro.

Interactuar a 1" para avanzar progreso. Cada **Interactuar** avanza tu progreso 1 paso (automático, sin tirada). Necesita 3 pasos. Cada bando registra por separado. El oponente puede **Interactuar** para retrasar tu progreso 1 paso (mínimo 0). Un **Interactuar** avanza el tuyo o retrasa el del oponente, no ambos. Las miniaturas **Trabadas** no pueden usar el terminal. Los Hostiles ignoran el terminal.

Victoria: Primero en completar 3 pasos. Si nadie completa: más pasos al final. Empate: más miniaturas supervivientes.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

Extra: +1 **Pista** adicional si el ganador completó los 3 pasos. El perdedor recibe 1 **Pista** si completó al menos 1.

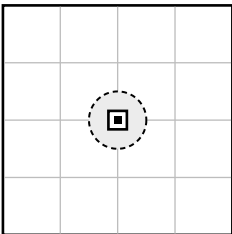
"Interrupción de transferencia: infracción facturable. Finalización sin autorización: también facturable."

Aviso de Operaciones de Ingresos

M4.1

4. CAPTURA

Una baliza portátil pulsa con datos en caché en la confluencia del corredor. Mantenla el tiempo suficiente y los datos son tuyos. Pierde la concentración y la otra cuadrilla se lleva la señal.



■ baliza en el centro · ○ 3" alrededor

El Defensor coloca 1 baliza en el centro.

Al final de cada ronda, cuenta las miniaturas a 3" de la baliza. Las miniaturas **Fuera de Combate** o en **Huida** no cuentan. El bando con más anota 1 punto. Empate: nadie anota. Los Hostiles ignoran la baliza.

Empate en puntos al final de la partida: gana el bando con más miniaturas a 3" de la baliza. Sigue empatado: más miniaturas supervivientes.

Victoria: Más puntos al final de la partida.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

Extra: +1 **Pista** adicional si el ganador lleva 4 o más puntos de ventaja.

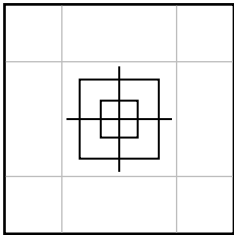
"Tu rendimiento es monitorizado. Tu contribución es anotada."

Emisión de Mérito Matutino

M5.1

5. ASESINATO

Alguien en la otra cuadrilla tiene precio. El contrato es específico: un objetivo, sin facturación colateral. Encuéntralo en el caos.



sin marcadores · anota objetivos en secreto

Tras el despliegue, cada jugador anota en secreto una miniatura enemiga como objetivo. No reveles los objetivos hasta que uno quede **Fuera de Combate** o **Huya**. No puedes elegir una miniatura que no esté en el tablero.

Si ambos objetivos caen en la misma activación, gana el jugador cuya miniatura golpeó primero. Estrictamente simultáneo: más miniaturas supervivientes.

Victoria: El primero en dejar a su objetivo **Fuera de Combate** con una de sus propias miniaturas, o en forzarlo a **Huir**. Una baja causada por hostiles no cuenta: si los hostiles retiran tu objetivo, elige uno nuevo al inicio de tu siguiente activación. Si ningún objetivo cae ante su cazador al final de la partida, revela ambos. Más miniaturas supervivientes.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

Extra: La miniatura que mató al objetivo gana +1 **Mérito**.

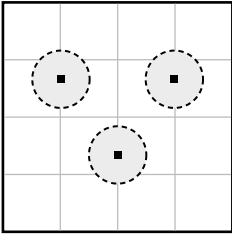
Intel: +1 **Prueba** si el ganador mató a su objetivo (perfil del objetivo recopilado).

"La resistencia se añadirá a tu saldo."
Aviso Final de Recaudación

M10.1

10. ENLACE

Tres nodos de relevo forman una red local en la confluencia. Controla los nodos y los datos fluyen hacia ti. Deja que el enemigo los dispute y nadie recibe nada.



3 nodos · a 6" entre sí · zona de 3" cada uno

El Defensor coloca 3 nodos de relevo (a 6" entre sí, a 3" de los bordes).

Al final de la partida, un nodo está activo para tu bando si tienes al menos una miniatura a 3" y el oponente no. Los nodos disputados (ambos bandos presentes) no están activos para ninguno. Las miniaturas **Fuera de Combate** o en **Huida** no cuentan.

Los Hostiles ignoran los nodos.

Victoria: Más nodos activos al final de la partida. Empate: más miniaturas supervivientes.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

Extra: +1 **Pista** adicional si el ganador tiene 3 o más nodos activos.

Intel: +1 **Prueba** si el ganador controla los 3 nodos de relevo (tráfico de red interceptado).

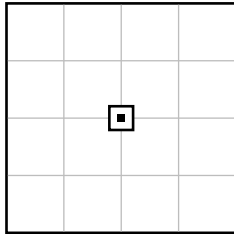
EJEMPLO · NODOS ACTIVOS

El nodo 1 tiene dos miniaturas de A y una de B a 3": disputado, no está activo para ninguno. El nodo 2 tiene una de A y ninguna de B: activo para A. El nodo 3 tiene una de B y una de A **Fuera de Combate**: solo cuenta B, así que está activo para B.

"La red es eterna. La red es sagrada. La red es todo."
Oración de Mantenimiento

M9.1 9. ATRACO

Un terminal corporativo está desprotegido entre las cuadrillas. Sus bancos de datos guardan archivos departamentales cifrados. Ambos bandos pueden extraer datos. Ninguno puede bloquear al otro.



■ terminal en el centro

El Defensor coloca 1 terminal en el centro.

Interactuar a 1" para descargar. Cada descarga cuesta una acción. Solo una miniatura por bando puede descargar por ronda. Las miniaturas **Trabadas** no pueden usar el terminal. Las descargas se registran por jugador: ambos bandos usan el mismo terminal.

Los Hostiles ignoran el terminal.

Victoria: El primero en llegar a 3 descargas. Si ninguno llega a 3, más descargas al final de la partida. Empate: más miniaturas supervivientes.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

Extra: +1 **Pista** adicional si el ganador completó 3 descargas. El perdedor recibe 1 **Pista** si completó al menos 1 descarga.

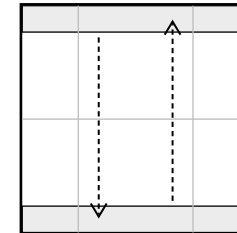
Intel: +1 **Prueba** si el ganador completó 3 descargas (archivos de banco de datos archivados).

"Todo mensaje es escuchado. Ten cuidado con lo que dices."

Dicho de Certificado Vox

M6.1 6. AVANCE

El corredor se derrumba detrás de ambas cuadrillas. No hay vuelta atrás. Saca a tu gente por la salida del otro lado. Quien se quede atrás, se queda.



despliegue estándar · sal por el borde opuesto

Sin marcadores. Ignora el Despliegue tirado: ambas cuadrillas despliegan en bordes opuestos (Estándar). Tu borde de salida es el borde opuesto, aquel donde desplegó el enemigo. Como parte de su movimiento, una miniatura puede salir por su propio borde de salida. Una miniatura no puede salir antes del final de la Ronda 2. Las miniaturas que salen se retiran y no pueden volver. Las miniaturas **Trabadas** no pueden salir (deben **Destrabarse** primero).

Los Hostiles no pueden salir. Las miniaturas que **Huyen** por su propio borde de salida cuentan como sacadas; por cualquier otro borde, no.

Si ninguna miniatura sale al final de la partida, gana el bando con más miniaturas supervivientes.

Victoria: Más miniaturas sacadas al final de la partida. Las que sigan en el tablero no cuentan. Empate: más miniaturas supervivientes en el tablero.

Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.

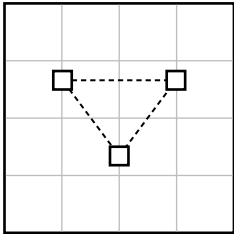
Extra: +1 **Pista** adicional si el ganador sacó 3 o más miniaturas.

"Sector Abandonado: Sin servicios, sin respuesta, sin reembolsos."

Cartel de Advertencia del Complejo

M7.1 7. TRIANGULACIÓN

Tres repetidores de señal están muertos en la confluencia. Cada uno necesita activación manual. Quien controle más cuando la señal se fije obtiene la frecuencia. La otra cuadrilla solo recibe estática.



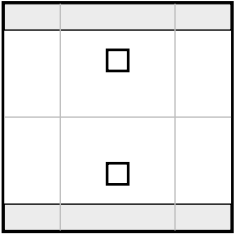
3 marcadores · a 6"+ entre sí · a 3"+ de los bordes

El Defensor coloca 3 marcadores de señal (a 6"+ entre sí, a 3"+ de los bordes).
Interactuar a 1" para reclamar un marcador para tu bando. Un enemigo puede **Interactuar** para reclamarlo de nuevo; un marcador permanece reclamado por el último bando que lo reclamó. Las miniaturas **Trabadas** no pueden reclamar marcadores.
Los Hostiles ignoran los marcadores de señal.
Victoria: Más marcadores controlados al final de la partida. Empate: más miniaturas supervivientes.
Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.
Extra: +1 **Pista** adicional si el ganador controla los 3 marcadores.
Intel: +1 **Prueba** si el ganador controla los 3 marcadores (secretos de emisión interceptados).

"Toda señal es una traición."
Aviso Anti-Herejía

M8.1 8. SABOTAJE

Tu objetivo es el conducto de energía del enemigo. Su objetivo es el tuyo. Cortar requiere precisión y tiempo. Defender requiere cuerpos.



■ conducto propio a 6" de tu zona

Cada jugador coloca su propio conducto a 6" o menos de su propia zona de despliegue, a 3"+ de los bordes y a 6"+ del conducto enemigo. Tú cortas el del enemigo.
Interactuar a 1" para cortar el conducto enemigo. Cortar requiere 2 acciones de **Interactuar** sobre el mismo conducto (no necesariamente en la misma activación o miniatura). Marca el primer éxito con una ficha. Al inicio de la siguiente ronda, retira la ficha si no hay miniatura amiga a 1" del conducto marcado. Las miniaturas **Trabadas** no pueden cortar conductos. El corte es permanente una vez completado.
Los Hostiles ignoran los conductos.
Victoria: El primero en cortar. Ambos cortan en la misma ronda: gana el primero en completar. Ninguno corta al final: más miniaturas supervivientes.
Recompensa: El ganador recibe +1 **Pista**.
Extra: La miniatura que completó el corte final gana +1 **Mérito**.

"Un buen empalme es invisible. Un gran empalme nunca fue necesario."
Dicho Certificado-Conducto