

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

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.

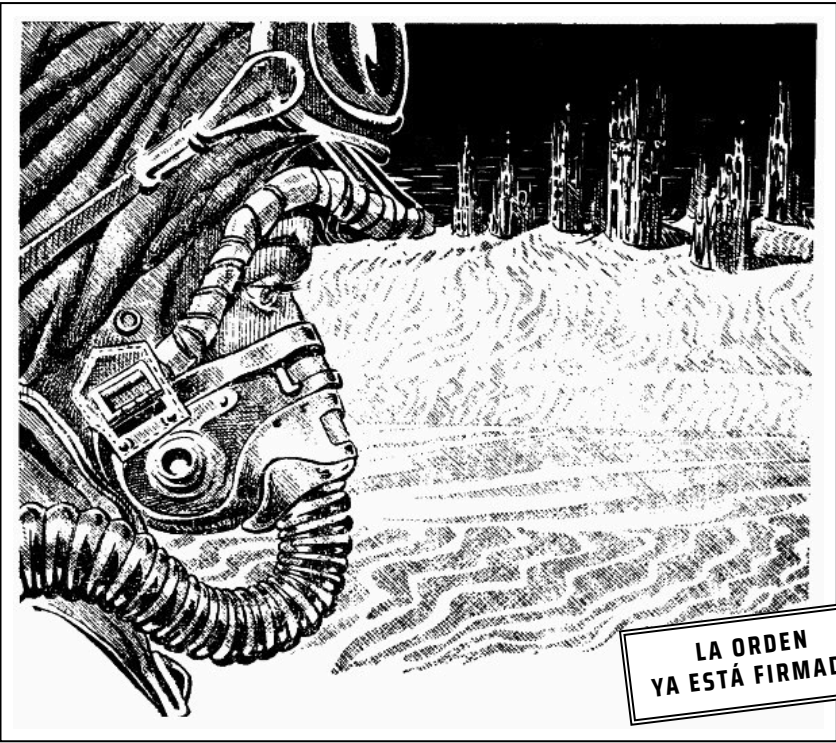
AVISO DE SEGURIDAD

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



ÓRDENES DE TRABAJO: DOCE ENCARGOS Y DOS DETONANTES

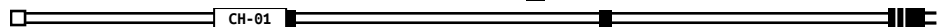
LÁMINA V



MISIONES

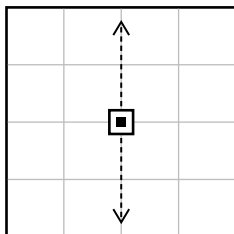
Doce misiones con mapa y las dos Misiones Detonantes que deciden una campaña: La Señal y La Fuente.

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



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 arcolología. 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