

# LA INVASIÓN DE LOS ULTRACUERPOS

- Joder que le pasa a todo el mundo mecagonlahostia de todos los colores. No hay ni uno que se comporte normal o qué?
- Oye, mira si es Jhon " tres piernas"!!!
- Joder que alegría. Donde estabas tron? Tron!?? Troooooaargh.

## Escenografía

Debe colocarse la escenografía de la manera habitual, exceptuando que cada jugador colocará alternativamente dos charcas de contaminación (de unos 20x20 cm) en cualquier lugar de la mesa de juego.

## Despliegue

Se siguen las reglas generales de zonas de despliegue y colocación de miniaturas.

## Duración

La partida durará 6 Turnos de juego.

## Reglas

Al inicio de la partida y antes del despliegue se colocarán de forma aleatoria 6 habitantes del páramo.

Cada miniatura puede gastar una acción en agarrar a uno de esos queridos vecinos y llevarlo a su zona de despliegue.

Sin embargo, **dos** de estos vecino no son quienes dicen ser.

Una vez se gaste la acción para agarrar a un vecino, se hará una tirada de 1d10 para ver si es un ETE.

1-5	Es un puto vecino.
6-8	Grisaceo – 1PV
9-10	Quécojonesesol – 3PV

Si los 4 primeros son vecinos, tirad automáticamente por los vecinos restantes con un -1 en la tabla anterior (de 1 a 4 es un vecino, 5 a 7 un gris y de 8 a 10 ... pues eso).

Si uno o los dos no son ETEs, hay DON ETES ocultos mejor de lo habitual, tirad nuevamente por todos los vecinos con un -3 a la tabla anterior (de 1 a 2 es un vecino, 3 a 5 un gris y de 6 a 10 ... muertesatán).

Solo puede haber dos ETE o DON ETES a la vez en la partida. Solo puede haber dos ETE o DON ETES a la vez en la partida.

**Cabezones:** cualquier cabezón puede gastar una acción en revelar si un paisano a 15cm. de él, es un vecino no, sin tener que agarrarle.

## Están entre nosotros

Si en una partida coinciden 2 mercenarios iguales, uno de ellos será un DON. ETE, o lo que es lo mismo, un cabrón de esos grises disfrazado como uno de nuestros amados y respetados vecinos.

Cuando muera uno de los mercenarios, el causante tira 1d10:

De 1 - 5 era el DON. ETE otorgando 1PV por su muerte.

De 6 – 10 el mercenario vivo es el DON. ETE, dejando atrás su piel y desapareciendo de la partida.

## Condiciones de victoria

Cada vecino en tu zona de despliegue al final de la partida concede 1PV.

Cada ETE o DON ETE da un valor de puntos de victoria según la tabla.

Al finalizar la partida, la banda con más puntos sumados a lo largo de los Turnos de juego habrá ganado la partida.

Si los jugadores terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.

