

ENCUENTROS EN LA 2ª FASE

-Parce que han aparcado su buga en el centro de la plaza, venga chicos, ahora no es el momento venirse abajo!!

-Eso, a por ellos!!! Que se sepa que este barrio de mierda es nuestro!!!

-Si joder si!!!, a la de tres salimos, uno, dos.... Jhon por que me apuntas con la puta escopeta?

-Yo no lo estoy haciendo...

Escenografía

Debe colocarse la nave extraterrestre en medio de la mesa (plantilla) y 4 balizas en la mitad de cada cuadrante. Tras esto debe colocarse la escenografía de la manera habitual, exceptuando que cada jugador colocará alternativamente UNA zona de Terreno contaminado (de unos 20x20 cm) en el lugar que desee 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 del Turno 2, un grisáceo cabezón (5PV) se materializará de forma aleatoria en una de las balizas o en la nave, y al finalizar el turno de AG5 desaparece. Posteriormente desaparecerá en rondas inferiores T3 = AG4, T4 = AG3, T5 = AG2, T6 = AG1.

Además al inicio de cada turno incluido el 1º, lanza 1D10 para saber si aparece un ETE desplegado de forma aleatoria.

1-2	Todo OK
3-4	Grisáceo -1PV
5-6	Grisáceo tocho -2PV
7-8	Quécojoneseseso! -3PV
9-10	2 grisáceos - 1PV/ud

En cada baliza puede buscarse SOLO una vez, material para fabricar un gorro de papel de aluminio gastando una acción: de 1 a 6 no hay nada, de 7 a 9 encuentras aluminio, 10 la miniatura sufre un impacto de F3 Pen 3, (para qué tocas?).

Control Mental

Cuando aparezca un grisáceo cabezón, la miniatura más alejada de su punto de aparición será objetivo de la mente alienígena, lanzando 1d10:

1-5	Pierde una acción
6-7	Pierde el turno
8	Se acerca 20 cm y termina el turno.
9	Dispara o carga a lo más cercano.
10	El rival maneja a la miniatura un turno

Gorro de papel: en caso de que una miniatura tenga un gorro de papel, resta -4 al 1d10.

Cabezón: en caso de ser un cabezón mutardo, puede gastar una acción antes de tirar el dado para restar -3 al resultado.

Sonda Anal

Si el grisáceo cabezón aparece en una baliza en la que hay una o varias miniaturas, todas serán objeto de las artes místicas alienígenas, también conocidas como “uy uy uy por ahí no!”, recibiendo un impacto automático de F6 Pen20 (si, pone 20), en caso de no resultar abatida la miniatura moverá la mitad el siguiente turno.

Nave espacial

El cabezón grisáceo no puede ser objetivo de ataques si aparece en la nave. Además la nave se considera terreno impasable.

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 gorro de papel da un punto de victoria.

Cada 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.

