

EL COLOR DEL ESPACIO EXTERIOR

Qué gonicos los fuegos artrof.. artificialicos de las fiestas de este año, no? Con sus colores, sus explosiones, sus cosas metálicas super tochas!!?

Joder, los putos chatarreros se han pasado metiendo polvora a las cosas. Por cierto alguien ha visto a Jhon "tres piernas" que quería recoger alguna cosa de las que lucían, y de eso hace por lo menos un puñao de rato?

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

Cada jugador colocará 3 objetivos, uno en su zona de despliegue, otro en la zona central y otro en la zona de despliegue rival, a más de 30cm. de los bordes y de otro objetivo.

Estos objetivos son balizas de localización con muchas lucecitas y sonidos divertidos, ideal para regalar a tu gato.

Una miniatura en contacto con un marcador puede gastar una Acción en intentar apagar la baliza mediante una tirada de técnica o de fuerza.

-Tirada de técnica: En caso de superarla, no solo desmontas la baliza con 1PV, si no que los cachivaches arrancados serán vendidos tras la partida por 1PV si de tu zona de despliegue, 2PV en el medio y 3PV en zona de despliegue del rival (estos cachivaches se pueden saquear).

-Tirada de fuerza: En caso de superar, pues eso, te acabas de cargar la cosa esa que brilla.

Al inicio del turno 2 y sucesivos, se tira 1d6 comprobando si dicha baliza está encendida, si lo está tira 1d10 y comprueba que sucede.

1-3	Grisaceo -1 PV
4-6	Grisaceo Tocho -2PV
7-9	Autodestrucción
10	Pfffffffff puf

Solo puede haber un ETE a la vez en la partida, excepto cuando solo quede una baliza por desmontar o romper que automáticamente aparecerá otro ETE para defender la baliza.

Autodestrucción: coloca una plantilla de fuego centrada en la baliza, además todas las miniaturas a 5cm. de la baliza reciben un impacto de F6 Pen 5.

Pfffffffff...puf: la baliza, hace un ruido gracioso y se desmonta, dejando a la vista los cachivaches pudiendo recogerlos sin hacer tirada de técnica.

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 baliza inutilizada con técnica da un punto de victoria.

Cada cachivache da 1,2 o 3PV depende de la zona donde esté.

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.

