



= ¡BICHOS! =

**Hombres y Bichos gigantes del espacio,
combaten en un futuro distante.**

¡BICHOS!

HOJAS DE PERSONAJE

¡Dales rápido, y dales duro!

01

02

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

03

04

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

05

06

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

RESUMÉN

ACTIVACIÓN Y FDV // MOVIMIENTO VOLUNTARIO

A) Activación: Orden decreciente de FDV. No es simultanea, resuelve los empates con 1D6. **A1)** Activación del LÍDER, los aliados en un radio de 7cm [3"] también pueden activarse si no actuaron con anterioridad en el turno.

B) Acciones Voluntarias, una figura activa puede: MOVER Y DISPARAR si lo desea o; QUEDARSE QUIETO Y CAMBIAR LA ORIENTACIÓN si lo desea o; CARGAR A COMBATE CaC (1.5 MOV).

CHEQUEAR REACCIONES // MOVIMIENTO INVOLUNTARIO

C) Chequeo de Reacción: Ajusta la FDV con los Modificadores de Reacción. Lanza 2D6. **C1)** 2D6 Resulta \leq FDV modificado. PASA. **C2)** 2D6 Resulta \geq FDV modificado. FALLA. **C3)** CHEQUEAR 1 ó 2 VECES. Y llevar a cabo las acciones indicadas en la Tabla correspondiente bajo las líneas "Pasa a la 1ª", "Pasa a la 2ª" o "Falla ambas".

D) Acciones involuntarias motivadas por chequeos de Reacción: **D1)** AGUANTAR: Mantener la posición y prepararse para combate cuerpo a cuerpo. Quizá también pueda disparar. **D2)** CARGAR: 1.5 MOV para entrar en combate. **D3)** AGACHARSE: Alejarse del enemigo hacia la cobertura más próxima y ponerse a cubierto, o alejarse a velocidad de carga. **D4)** ADELANTE: Llevar a cabo la acción voluntaria deseada. **D5)** HUIR: Correr hacia extremo del tablero, velocidad de carga. RES y FDV = 0. Si huye de CaC recibe un ataque gratis por la espalda. **D6)** RETIRADA: Para ser forzado a "retirarse" debe estar CaC. Mueve 5cm [2"] hacia atrás, y FDV -1. **D7)** SEGUIR: Personajes que hagan Retirarse a enemigos deben Seguirles 5cm[2"] y permanecer en contacto. **D8)** PERSEGUIR: MOV+(1/2D6: 2/5/7cm) [1/2D6"]. Ataque gratis si permanecen en contacto. Tras turno completo de persecución, perseguidor chequea FDV cada turno hasta detenerse. Si acierta se detendrá, si falla perseguirá otro turno a 1/2MOV. Divide MOV cada turno hasta detención o MOV a 2cm [1"].

SELECCIÓN DE OBJETIVOS // IMPACTANDO // CUERPO A CUERPO:

E) Si el arma lo permite puede, disparar a más de un blanco si está en un radio de 5cm [2"] del blanco inicial o bajo la plantilla de explosión. Se consideran blancos individuales a efectos de daño.

F) Impactar, 2D6 en Tabla de Disparo: **F1)** HERIDA CRÍTICA! (HDA+Daño del Arma)-BLD = RES perdida. Atacante puede lanzar 2D6 en la Tabla de Impactos. **F2)** HERIDA LEVE! (HDA+Daño del Arma)-BLD = RES perdida. **F3)** Fallo. **F4)** OTROS RESULTADOS, indicaciones en Tabla de disparo.

G) Personaje no activo que haya logrado un ADELANTE en el Chequeo de Reacción, después de ser atacado en CaC, puede inmediatamente atacar al personaje activo. Esto sólo se aplica en Combate CaC. Para devolver el fuego contra un objetivo hay que superar un Chequeo de Reacción.

H) CaC: Hasta 3 enemigos pueden atacar a una misma figura. Durante cada turno de combate CaC, primer ataque siempre irá al personaje Activado.

IMPACTOS Y POT // HERIDAS Y FDEV // MUERTE Y RESISTENCIA

I) Si al disparar/atacar se causó una Herida Crítica, lanza 2D6 en la Tabla de Impactos en columna de POT del arma (o del personaje, en CaC): **I1)** UN "Nº". Daño adicional (RES-Nº). **I2)** UNA "H". Daño adicional (RES-10). La figura es DERRIBADA, y debe usar el próximo turno para levantarse. Además, lanzar 2D6 en la Tabla de Heridas.

J) Si ha sufrido una Herida Crítica y obtuvo una "H" en la Tabla de Impactos, lanza 2D6 y compara con su valor actual de FDV en la Tabla de Heridas: **J1)** UN "-1" (FDV-1). **J2)** UNA "M". La figura está muerta. **K) Total de RES actual es:** 1) RES \leq 0, REDUCE FDV a 0 y HUYE INMEDIATAMENTE. **K2)** RES \geq -RES (valor negativo), la figura MUERE.

ENCUENTROS // AGUJEROS DE BICHOS

L) Probabilidad básica de Encuentro es 9. Modificadores por Terreno: +2 Jungla o Pantano, +1 Terreno despejado, -1 Terreno rocoso, -2 Terreno montañoso, -2 Ciudad o Asentamiento. Otros Modificadores: +1 Por cada agujero ya presente. -1 Por cada soldado en el escenario (Máx. 6). Tira 2D6: **L1)** 2D6 Resulta \leq Prob. Modif. de Encuentro. GENERA UN AGUJERO. **L2)** 2D6 Resulta \geq Prob. Modif. de Encuentro. NO HAY AGUJERO.

M) Agujeros de Bichos: M1) DIRECCIÓN del agujero respecto al grupo de humanos, 1D6: 1,2,3,4 Delante/Derecha/Detrás/Izquierda. 5 y 6 Aparecerá en próximo turno. Vuelve a lanzar resultados de 5 y 6 en turnos sucesivos. **M2)** DISTANCIA hasta el agujero: Se abre un agujero de 7cm [3"] de radio (figuras sobre el agujero mueren) a 3D6*x5cm [1D6x1D6"]. *Si resultan iguales no los multipliques. **M3)** CANTIDAD DE BICHOS, al generar el agujero 1 Bicho al azar (Lanza 2D6: 4 a 9 Pequeño, Grande con otros resultados). En siguientes turnos aparecen 1D6 bichos. El Nº total de bichos atacantes = Nº de humanos +1D6.

Y hasta aquí la traducción del reglamento original de ¡Bichos!. Respecto a los perfiles estándar de humanos y bichos listados en la página anterior, puedes modificarlos a tu gusto para crear tropas especiales o bichos más grandes o más pequeños.

Como pequeña publicidad final hacia los autores del juego, comentaros que las reglas originales de este y otros juegos pueden encontrarse en: <http://www.twohourwargames.com>

Si os ha gustado "Bichos", tal vez os interesen los juegos **5150** o **Chain Reaction 2**.

Y terminamos citando el pliego de descargo del reglamento original:

Aliens y Starship Troopers son propiedad y copyright de sus respectivas compañías y este reglamento con constituye una amenaza ni infringe dichos copyrights. O sea, nosotros no hemos inventado a los Bichos Gigantes del Espacio Exterior... ¡ni ellos tampoco!

NOTAS ACERCA DE LOS CAMBIOS:

Se han cambiado las medidas en pulgadas a centímetros, conllevando el redondeo de las cifras (hacia abajo) y, la alteración de dos reglas del original. Concretamente:

1) Perseguir: MOV+1/2D6".

2) Distancia de Agujeros: Lanza 2D6 y multiplica los resultados para calcular la distancia en pulgadas.

Aun así, las medidas en pulgadas y dichas reglas del original se han mantenido y se muestran en el texto. Reconocibles por ir entre corchetes ["]. Esto puede parecer algo engorroso, si bien deja a elección del jugador 2 opciones de medición. Además, una clara utilidad de las pulgadas es: su conversión inmediata a hexágonos (1:1), para jugar con marcadores y en hojas de hexágonos "sobre la marcha".



Para la realización de este documento se ha dispuesto de: **BUGS!** Una creación de **THW**. De la traducción al castellano del mismo realizada por **Juan Mieza** (Keyan Sark), 2002 Ed Teixeira. Finalmente, se ha dispuesto de una ilustración de **Paul Bonner** (para Warhammer 40.000) 1992 Games Workshop. Dichas partes no están informadas de la existencia del presente documento, realizado sin ánimo de lucro u ofensa alguna para mero uso personal.



Oscar N.2012

¡BICHOS!

"¡Dales rápido, y dales duro!"

"Eres afortunado. Ves un bicho en el suelo, y puedes espachurrarlo con el pie. ¿No hay problema, verdad?... Bien, en un futuro distante en lejanos planetas eso no es así de fácil, de ninguna manera. Los "bichos" son tan grandes como tú y tienen ganas de jugar. Los has visto en Aliens... Starship Troopers... ¿Sabes de qué te estoy hablando? De eso trata todo esto. De esos... "¡Bichos!" De nosotros contra ellos. Así que, ¿a qué estás esperando? ¿Eras tú quien no temía de un bicho pequeño?"

INTRODUCCIÓN A "¡BICHOS!"

Se presenta aquí la traducción al castellano de las reglas de **BUGS!** "Whack'em fast & whack'em hard", un wargame gratuito creado por **Two Hour Wargames** para representar batallas entre hombres y bichos gigantes del espacio, como las que tanto nos gustan de Aliens o Starship Troopers.

Comparte características con otros juegos de TWH:

- Mecánicas de juego fáciles de aprender
- Puede jugarse en una o dos horas.
- Es simple y barato.
- Y puede jugarse en solitario.

MATERIAL NECESARIO

Para jugar a "¡Bichos!" necesitarás lo siguiente:

- Dos o más D6.
- Una regla o cinta métrica.
- Una superficie plana de al menos 90x90 cm. Ó mejor aun, 120x180cm.
- Escenografía para representar rocas, bosques y otros elementos.

ESCALA y FIGURAS

"¡Bichos!" se juega con miniaturas de 20 a 32 mm. Normalmente, una miniatura por peana de 2 cm. 1 figura representa 1 personaje o criatura.



HUMANOS Y BICHOS

"¡Bichos!" se juega con personajes individuales (figuras) que representan a un humano o a un bicho.

Los humanos se dividen en dos grupos: soldados y civiles.

Los soldados son los tipos que llevan el equipo pesado y el armamento, y los civiles los tipos que gritan mucho. Ambos tienen su razón de ser: los ciudadanos son protegidos o escoltados por los soldados o actúan como "cebo para bichos". Los soldados protegen o escoltan a los civiles o cazan a los bichos cuando estos van a por los civiles.

Los Bichos también se dividen en dos grupos: "Grandes" y "Pequeños".

Los "Grandes" son los bichos al mando y los más peligrosos. Son unos auténticos resentidos y les encanta desmembrar a los humanos. ¿Recuerdas "Aliens"? Los "Pequeños" no son tan malos y suelen salir corriendo tras una buena zurra.

Hay 6 características que definen a cada figura, sea Humano o Bicho. Son:

- **HABILIDAD DE ARMAS (HDA):** La capacidad de manejar armas (sean pistolas o garras) y hacer daño a sus objetivos.
- **POTENCIA (POT):** La fuerza física en general del personaje.
- **FUERZA DE VOLUNTAD (FDV):** una combinación de deseo, entrenamiento y experiencia que se combinan para determinar la voluntad de pelear del personaje.
- **RESISTENCIA (RES):** El daño que puede soportar un personaje antes de salir corriendo o morir.
- **BLINDAJE (BLD):** Un valor numérico asignado a los distintos tipos de blindaje que pueden llevar las figuras (0-12).
- **ARMAS (ARM):** Pistolas, rifles, garras, dientes...

Todas las características que definen a cada figura están pre-generadas en las listas al final de este reglamento.

DAÑO Y ARMAS

Hay dos formas básicas de causar daño en "¡Bichos!": cuerpo a cuerpo y combate a distancia. "¡Bichos!" asume que los humanos están más avanzados que los bichos y disponen de armamento a distancia con el que convertirlos en "niebla rosa". Los bichos, por el contrario, son más gordos y con mala leche y prefieren el método de combate tradicional de "rebanar y trocear".

Todos los humanos tienen su armamento listado en su hoja de personaje.

La mayoría de los civiles empiezan sin armas. Esto está bien ya que suelen ser el objetivo del escenario como veremos después.

Por simplicidad, no hay reglas de munición ya que los Chequeos de Reacción simulan esto de forma abstracta.

Las distintas armas se resumen abajo. Cada una tiene un Valor de Daño que va de 1 a 3 D6 y un Valor de Potencia separado que se usa en la Tabla de Impactos cuando un blanco ha sido alcanzado (Ver la Tabla de Armas). He aquí una breve descripción de las armas humanas:

- **Pistola:** bastante patética. Guárdate una bala para ti si esto es todo lo que tienes para luchar contra los bichos.
- **Rifle de Asalto:** bastante mejor. Imprescindible en toda "cacería de bichos".
- **Granada:** nunca se tienen suficientes.
- **Arma Pesada:** esto es lo que llevan los "cazabichos" de verdad.

PERFILES DE PERSONAJE

HUMANOS

NOM	Ciudadano	
HDA	5	MOV 20cm [8"]
POT	6	BLD 0 Ninguno
FDV	7	
RES	42	
ARM	Puños 1D6	

NOM	Ciudadano	
HDA	5	MOV 20cm [8"]
POT	6	BLD 0 Ninguno
FDV	7	
RES	42	
ARM	Pistola 1D6 (P5)	

NOM	Colono	
HDA	7	MOV 20cm [8"]
POT	7	BLD 0 Ninguno
FDV	9	
RES	63	
ARM	Rifle de Asalto 3D6 (P11)	

NOM	Soldado	
HDA	10	MOV 20cm [8"]
POT	9	BLD 8 Armadura
FDV	9	
RES	81	
ARM	Rifle de Asalto 3D6 (P11) 2 Granadas 2D6 (P9)	

NOM	Soldado	
HDA	10	MOV 20cm [8"]
POT	9	BLD 8 Armadura
FDV	9	
RES	81	
ARM	Rifle de Asalto 3D6 (P11) 2 Granadas 2D6 (P9)	

NOM	Soldado	
HDA	10	MOV 20cm [8"]
POT	9	BLD 8 Armadura
FDV	9	
RES	81	
ARM	Arma Pesada 2D6 (P9) 2 Granadas 2D6 (P9)	

BICHOS

NOM	"Pequeño"	
HDA	5	MOV 30cm [12"]
POT	7	BLD 8 Natural
FDV	7	
RES	49	
ARM	Garras y Dientes 2D6	

NOM	"Pequeño"	
HDA	5	MOV 30cm [12"]
POT	7	BLD 8 Natural
FDV	7	
RES	49	
ARM	Garras y Dientes 2D6	

NOM	"Pequeño"	
HDA	5	MOV 30cm [12"]
POT	7	BLD 8 Natural
FDV	7	
RES	49	
ARM	Garras y Dientes 2D6	

NOM	"Pequeño"	
HDA	5	MOV 30cm [12"]
POT	7	BLD 8 Natural
FDV	7	
RES	49	
ARM	Garras y Dientes 2D6	

NOM	"Grande"	
HDA	12	MOV 15cm [6"]
POT	12	BLD 12 Natural
FDV	10	
RES	120	
ARM	Garras y Dientes 3D6	

NOM	"Grande"	
HDA	12	MOV 15cm [6"]
POT	12	BLD 12 Natural
FDV	10	
RES	120	
ARM	Garras y Dientes 3D6	

MODIFICADORES A LOS CHEQUEOS DE REACCION

CONDICION	MODIF.
Líder	+2
Líder a 7cm [3"] y en LdV.	+1
Por cada amigo, hasta 3, a 7cm [3"] y en LdV.	+1
A mayor altura que todos los enemigos.	+1
A cubierto.	+1
Atacando a alguien por detrás.	+2
Siendo atacado por detrás.	-2

CHEQUEO de "AHORA ¿QUE?"

Cada vez que un blanco entre en LdV saliendo de una posición oculta (como un bicho saliendo de un agujero) un personaje no activo debe pasar un chequeo de "Ahora, ¿qué?".

Pasa a la 1ª Dispara o ejecuta la acción deseada.

Pasa a la 2ª Chequeador y blanco lanzan 1D6 + FDV. El ganador mueve/dispara primero. Tira otra vez si hay empate.

Falla ambas El que chequea se paraliza y no hace nada.

CHEQUEO de "BAJO FUEGO"

Si una figura es disparada por alguien debe pasar un chequeo de "Bajo Fuego".

Pasa a la 1ª Termina su movimiento.

Pasa a la 2ª Agacharse!

Falla ambas Huir.

CHEQUEO de "CARGANDO"

Si intentas cargar a un enemigo debes pasar un chequeo de "Cargando". También aplica a CUALQUIER movimiento que acabe en CaC.

Pasa a la 1ª Completa la carga.

Pasa a la 2ª Se detiene y dispara al Blanco.

Falla ambas Agacharse.

CHEQUEO de "HERIDO"

Si una figura es herida debe pasar de inmediato un chequeo de "Herido"

Pasa a la 1ª Sigue combatiendo

Pasa a la 2ª Retrocede 2cm[1"]. -1 a FDV y sigue luchando si está en CaC. -1 a FdV y Agacharse si está bajo fuego.

Falla ambas Huir.

CHEQUEO de "ASALTADO"

Cuando un personaje que haya superado su chequeo de carga está asaltando, debe detenerse a la mitad de su movimiento y su blanco debe pasar un chequeo de "Asaltado".

Pasa a la 1ª Aguarda el asalto y dispara si puede.

Pasa a la 2ª Aguarda el asalto pero no dispara.

Falla ambas Huir.

CHEQUEO de "LIDER MUERTO"

Si una figura pierde a su líder (muerto o huido) y este estaba en LdV y en un radio 30cm[12"], deberá pasar un chequeo de "Líder muerto"

Pasa a la 1ª Sigue adelante.

Pasa a la 2ª Agacharse!

Falla ambas Huir.

MODIFICADORES

+2	Líder
+1	Líder 7cm[3"] en LdV
+1...	Aliados 7cm[3"] en LdV
+1	Mayor Altura
+1	A Cubierto
+2/-2	Ataca/do por detrás

TABLA DE ARMAS

Arma	Alcance Efectivo	Máximo	Blancos	Daño	Potencia
Pistola	Hasta 15cm [6"]	30cm [12"]	1	1D6	5
Rifle de Asalto	Hasta 80cm [32"]	160cm [64"]	3	3D6	11
Granada	Hasta 10cm [4"]	NA	ILIM	2D6	11
Arma Pesada	Hasta 80cm [32"]	160cm [64"]	ILIM	2D6	9

EXPLICANDO LA TABLA

- **Alcance Efectivo:** Cualquier distancia por encima es Largo Alcance.
- **Máximo:** Alcance máximo del arma.
- **Blancos:** Número de blancos contra el que puede usarse el arma en un disparo. Los blancos deben estar a 5cm [2"] uno de otro. Se consideran blancos individuales a efectos de daño.
Las granadas y armas pesadas impactan a todos los blancos situados bajo una plantilla de impacto de 7cm [3"] de radio.
- **Daño:** Lanza el número indicado de D6 y suma los resultados para determinar el daño causado por el arma.
- **Potencia:** La potencia de parada del arma. Cuanto más alto, mejor.

LÍNEA DE VISIÓN

Aunque los alcances de las armas son grandes, recuerda que no puedes disparar a lo que no ves. Una línea recta desde el tirador a su blanco se llama Línea de Visión (LdV). La LdV abarca todo el tablero y puede bloquearse por edificios, terreno y, a veces, por otras figuras.

HOJAS DE PERSONAJE

Cada personaje tiene una hoja de control usada para registrar su progreso en "¡Bichos!". Echa un vistazo a las hojas al final del reglamento a medida que explicamos su significado:

- **NOM:** Nombre del personaje. Úsalo para distinguir a las figuras.
- **HDA:** Habilidad de Armas.
- **POT:** Potencia.
- **FDV:** Fuerza de Voluntad. Decrecerá durante la batalla.
- **RES:** Resistencia. Decrecerá durante la batalla.
- **BLD:** Tipo de armadura y valor de blindaje.
- **ARM:** Arma que lleva la figura junto con su Daño y Potencia.
- **MOV:** Tasa de movimiento de la figura.

ACTIVACION, FUERZA DE VOLUNTAD Y MOVIMIENTO VOLUNTARIO

Al inicio de cada turno los jugadores mueven a sus figuras en orden decreciente de FDV. Cuando le toca a una determinada figura se dice que está "Activa".

Las figuras con la misma FDV deben lanzar 1D6 para ver quién se activa primero. El más alto actúa primero.

Las figuras con gran FDV pueden ser designadas como Líderes ANTES de la batalla. Cuando les toca activarse, cualquier personaje amigo en un radio de 7cm [3"] puede activarse también pero sólo si no ha sido activado ya en este turno. La activación motivada por el líder anula la activación de la figura cuando le tocara el turno por orden de FDV.

01

02

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

03

04

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

05

06

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

NOM	
HDA	MOV
POT	BLD
FDV	
RES	
ARM	

IMPACTANDO

La única diferencia entre el combate a distancia y el combate cuerpo a cuerpo es el alcance de las armas. Las armas CaC sólo pueden usarse en contacto con el enemigo mientras que las armas a distancia pueden dispararse hasta su alcance máximo indicado en la tabla de armas.

Para impactar, declara primero quién ataca y quién es el objetivo. Lanza 2D6 y consulta la Tabla de Disparo. **NO ES NECESARIO CALCULAR NINGUN MODIFICADOR ANTES DE LANZAR YA QUE LOS MODIFICADORES YA ESTAN INCLUIDOS EN LA TABLA DE IMPACTOS.**

Suma los valores de los dados y consulta el resultado en la Tabla de Disparo al final del reglamento para ver si has impactado.

Los resultados posibles son los siguientes:

- **iHerida Crítica!** El atacante ha causado serios daños al objetivo. El daño se calcula como sigue: toma el HDA del atacante, suma el valor de Daño del arma y resta el BLB del objetivo. El resultado se resta inmediatamente del total de RES del objetivo. Además, el atacante puede lanzar 2D6 y consultar en la Tabla de Impactos.
- **iHerida Leve!** El atacante ha causado rasguños al objetivo. El daño se calcula como sigue: toma el HDA del atacante, suma el valor de Daño del arma y resta el BLD del objetivo. El resultado se resta inmediatamente del total de RES del objetivo.
- **iFallo!** El atacante no ha impactado a su objetivo.
- Otros resultados aplican a ciertas armas o situaciones. Por ejemplo, una tirada de 9 es un Fallo si el blanco ha movido 30cm [12"] o más, o bien si se estaba disparando a larga distancia. En el resto de caso, es una herida leve.

Después de que un personaje no activo haya sido atacado en CaC y haya logrado un resultado de ADELANTE en su Chequeo de Reacción, puede atacar de inmediato al personaje Activo. Esto sólo aplica en Combate Cuerpo a Cuerpo. Para devolver el fuego contra un objetivo hay que superar un Chequeo de Reacción.

CUERPO A CUERPO

Los personajes pueden ser atacados por más de una figura a la vez. Hasta tres enemigos pueden atacar a una misma figura: dos de ellos en el arco frontal y el tercero por la espalda.

Durante cada turno de combate cuerpo a cuerpo, el primer ataque siempre irá al personaje Activado.

IMPACTOS y POTENCIA

Si se inflige una Herida Crítica en combate (CaC o a distancia) se debe lanzar 2D6 y consultar la Tabla de Impactos. Una Herida Crítica es una herida potencialmente mortal. El atacante suma el valor de los dados y cruza el resultado en la tabla con la columna correspondiente al valor de POT del arma (o del personaje, si el combate es CaC). Si el resultado es un número, el valor del número se resta adicionalmente del valor de RES del objetivo y el cálculo de daño acaba. Si el resultado es una "H", se restan 10 puntos de la RES del objetivo, y la figura es derribada al suelo debiendo usar su siguiente turno para ponerse de pie. Además, deberá lanzar 2D6 en la Tabla de Heridas para ver si la herida ha sido mortal (ver debajo).

HERIDAS y FUERZA DE VOLUNTAD

Si una figura ha sufrido una Herida Crítica y ha obtenido un resultado de "H" en la Tabla de Impactos, debe lanzar 2D6 y sumar los resultados para luego comparar el total con su valor actual de FDV en la Tabla de Heridas. Si el resultado es un -1, resta 1 inmediatamente a su valor de FDV y el cálculo de daño termina. Si el resultado es una "M", la figura está muerta. Muerta, muerta. La Tabla de Heridas está al final del reglamento.

MUERTE y RESISTENCIA

Cuando la RES de una figura llega a 0, la figura Huye inmediatamente. La combinación de heridas y stress ha dado como resultado que la figura ha perdido la voluntad de combatir. Cuando esto ocurre, el FDV de la figura se reduce también a 0. Sin embargo, aunque la figura tenga una RES de 0 puede seguir recibiendo daño. El daño acumulado se registra como valores negativos. Si el valor negativo de RES llega a ser igual al valor original (positivo) de RES, la figura está muerta. Muerta, muerta.

COMO CHEQUEAR REACCIONES

El Chequeo de Reacción representa el efecto de varias situaciones estresantes sobre la capacidad de una figura de llevar a cabo ciertas tareas. Un Chequeo de Reacción se lleva a cabo sobre el FDV de la figura más/menos ciertos modificadores (ver la lista de Tablas de Reacción al final del reglamento). Hecho esto, lanza 2D6 y compara la suma con el FDV modificado del personaje. Si el resultado es menor o igual que el FDV modificado, el personaje ha pasado el chequeo a la primera. Si es mayor, lanza 2D6 de nuevo. Si el nuevo resultado es menor o igual que el FDV modificado, el personaje ha pasado el chequeo a la segunda. Si es mayor, ha fallado. En función del resultado, lleva a cabo las acciones indicadas en la Tabla correspondiente bajo las líneas "Pasa a la 1ª", "Pasa a la 2ª" o "Falla ambas".

ENCUENTROS y AGUJEROS DE BICHOS

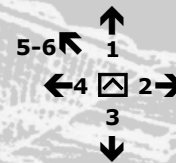
Aquí hay algunas ideas para escenarios:

- Los soldados están escoltando a un número equivalente de civiles de un extremo a otro del tablero. Objetivo: proteger a los ciudadanos.
- Los soldados están defendiendo un pequeño asentamiento de un ataque de bichos. Objetivo: proteger a los ciudadanos.
- Los soldados asaltan un Nido de Bichos. Objetivo: matar a los bichos.

El "encuentro básico" funciona así. Una vez que los humanos hayan movido verifica si hay algún agujero de bichos cerca. La probabilidad básica es un 9. A este número se le añaden los siguientes modificadores:

-
- +2 Jungla o Pantano
 - +1 Terreno despejado
 - +1 Por cada agujero ya en el tablero
 - 1 Terreno rocoso
 - 2 Terreno montañoso
 - 2 En ciudad o asentamiento
 - 1 Por cada soldado en el escenario (Máx. 6)
-

Tras ello lanza 2D6. Si el resultado es menor o igual que la probabilidad modificada, aparece un agujero de bichos. Si es mayor, no hay agujero.



Si se genera agujero, lanza 1D6. Si sale 1, el agujero está delante del grupo. Con un 2, a la derecha, con un 3 detrás y con un 4 a la izquierda. Un 5 ó 6 indican que hay "temblores" y el agujero aparecerá en el próximo turno. Vuelve a lanzar resultados de 5 ó 6 en turnos sucesivos.

Una vez determinada la dirección del agujero, lanza 3D6, y salvo que sean iguales, multiplica el resultado por 5cm [Distancia en pulgadas]: Tira 2D6 y multiplica los resultados]. Esta es la distancia a la que aparecerá un agujero de 7cm [3"] de radio. Cualquier figura situada sobre un agujero cuando este se abre, muere.

En el turno de creación del agujero aparece 1 bicho al azar. En los siguientes turnos aparecerán 1D6 bichos.

El número de bichos atacantes es igual al de personajes humanos +1D6. Para determinar el tipo de bicho lanza 2D6 y consulta esta tabla:

2, 3, 10, 11, 12:	Grandes
4, 5, 6, 7, 8, 9:	Pequeños

Ejemplo: Tres soldados escoltan a dos ciudadanos. El encuentro base es 9 menos 3 por los soldados igual a 6. El encuentro es en espacio abierto así que hay que sumar +1, total 7. Se lanzan 2D6 y sale un 4 así que los bichos vienen. Hay 5 humanos. Se obtiene un 4 en 1D6 así que el agujero tiene 9 bichos. Un resultado de 1 indica que el agujero está frente al grupo. Un resultado de 6 (4, 1 y 1) indica que está a 30cm [o, sistema en": un 6 y un 2, 6x2 = 12"]. Un resultado de 3 indica que un bicho grande sale en primer lugar. Una vez que los humanos acaben con los bichos, el procedimiento sigue hasta que la batalla termine por cumplimiento de objetivos.

TERRENO

Para determinar el terreno del tablero lanza 1D6 y consulta debajo:

-
- 5, 6, 7, 8: Despejado:** Terreno llano con algunos elementos de escenografía sin efecto.
 - 4, 9: Jungla, Pantano:** Terreno plano con un 50% de vegetación o marismas que reduce la LdV a 30cm [12"] y el movimiento a la mitad.
 - 3, 10: Rocosos:** Terreno plano con un 50% de elementos rocosos que bloquean la LdV" y reducen el movimiento a la mitad.
 - 2, 11, 12: Montañoso:** Terreno plano con 75% de terreno impasable que bloquea la LdV. Los pasos de montaña pueden llevar de un extremo a otro del tablero.
-

Obviamente, puedes crear el terreno a tu gusto y emplear elementos urbanos también.

TABLA DE ARMAS					
Arma	Alcance Efectivo	Máximo	Blancos	Daño	Potencia
Pistola	Hasta 15cm [6"]	30cm [12"]	1	1D6	5
Rifle de Asalto	Hasta 80cm [32"]	160cm [64"]	3	3D6	11
Granada	Hasta 10cm [4"]	NA	ILIM	2D6	11
Arma Pesada	Hasta 80cm [32"]	160cm [64"]	ILIM	2D6	9

TABLA DE DISPARO	
2D6	Resultado
2	iHerida Crítica!
3	Larga Distancia: Fallo. Resto: Herida Leve.
4	iFallo!
5	Tirador movió 30cm [12"] ó más, fallo para el segundo o tercer blanco. Herida Crítica al resto.
6	HA=5 o menos: Fallo. Resto Herida Leve.
7	iFallo!
8	Blanco a cubierto o tercer blanco: fallo. Resto: Herida Crítica.
9	Blanco ha movido 30cm [12"] ó más, o Larga Distancia = Fallo. Resto, Herida Leve.
10	iFallo!
11	HA=9 o más: Herida Crítica. Resto: Herida Leve
12	Larga distancia: Fallo. Resto: Herida Crítica.

TABLA DE IMPACTOS - POTENCIA											
2D6	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
12	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	10
11	H	H	H	H	H	H	H	H	H	10	9
10	H	H	H	H	H	H	H	H	10	9	8
9	H	H	H	H	H	H	H	10	9	8	7
8	H	H	H	H	H	H	10	9	8	7	6
7	H	H	H	H	H	10	9	8	7	6	5
6	H	H	H	H	10	9	8	7	6	5	4
5	H	H	H	10	9	8	7	6	5	4	3
4	H	H	10	9	8	7	6	5	4	3	2
3	H	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

TABLA DE HERIDAS - FUERZA DE VOLUNTAD											
2D6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
11	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
10	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
9	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
8	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
7	M	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1	-1
6	M	M	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1	-1
5	M	M	M	M	M	M	M	-1	-1	-1	-1
4	M	M	M	M	M	M	M	M	-1	-1	-1
3	M	M	M	M	M	M	M	M	M	-1	-1
2	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	-1

MODIFICADORES A LOS CHEQUEOS DE REACCION	
Condición	Modif.
Líder	+2
Líder a 7cm [3"] y en LdV.	+1
Por cada amigo, hasta 3, a 7cm [3"] y en LdV.	+1
A mayor altura que todos los enemigos.	+1
A cubierto.	+1
Atacando a alguien por detrás.	+2
Siendo atacado por detrás.	-2

CHEQUEO de "AHORA ¿QUE?"

Cada vez que un blanco entre en LdV saliendo de una posición oculta (como un bicho saliendo de un agujero) un personaje no activo debe pasar un chequeo de "Ahora, ¿qué?".

Pasa a la 1ª Dispara o ejecuta la acción deseada.

Pasa a la 2ª Chequeador y blanco lanzan 1D6 + FDV. El ganador mueve/dispara primero. Tira otra vez si hay empate.

Falla ambas El que chequea se paraliza y no hace nada.

CHEQUEO de "BAJO FUEGO"

Si una figura es disparada por alguien debe pasar un chequeo de "Bajo Fuego".

Pasa a la 1ª Termina su movimiento.

Pasa a la 2ª Agacharse!

Falla ambas Huir.

CHEQUEO de "CARGANDO"

Si intentas cargar a un enemigo debes pasar un chequeo de "Cargando". También aplica a CUALQUIER movimiento que acabe en CaC.

Pasa a la 1ª Completa la carga.

Pasa a la 2ª Se detiene y dispara al Blanco.

Falla ambas Agacharse.

CHEQUEO de "HERIDO"

Si una figura es herida debe pasar de inmediato un chequeo de "Herido"

Pasa a la 1ª Sigue combatiendo

Pasa a la 2ª Retrocede 2cm[1"].
-1 a FDV y sigue luchando si está en CaC. -1 a FdV y Agacharse si está bajo fuego.

Falla ambas Huir.

CHEQUEO de "ASALTADO"

Cuando un personaje que haya superado su chequeo de carga está asaltando, debe detenerse a la mitad de su movimiento y su blanco debe pasar un chequeo de "Asaltado".

Pasa a la 1ª Aguarda el asalto y dispara si puede.

Pasa a la 2ª Aguarda el asalto pero no dispara.

Falla ambas Huir.

CHEQUEO de "LIDER MUERTO"

Si una figura pierde a su líder (muerto o huido) y este estaba en LdV y en un radio 30cm[12"], deberá pasar un chequeo de "Líder muerto"

Pasa a la 1ª Sigue adelante.

Pasa a la 2ª Agacharse!

Falla ambas Huir.

MODIFICADORES

+2	Líder
+1	Líder 7cm[3"] en LdV
+1...	Aliados 7cm[3"] en LdV
+1	Mayor Altura
+1	A Cubierto
+2/-2	Ataca/do por detrás

RESUMÉN

ACTIVACIÓN Y FDV // MOVIMIENTO VOLUNTARIO

A) Activación: Orden decreciente de FDV. No es simultanea, resuelve los empates con 1D6. **A1)** Activación del LÍDER, los aliados en un radio de 7cm [3"] también pueden activarse si no actuaron con anterioridad en el turno.

B) Acciones Voluntarias, una figura activa puede: MOVER Y DISPARAR si lo desea o; QUEDARSE QUIETO Y CAMBIAR LA ORIENTACIÓN si lo desea o; CARGAR A COMBATE CaC (1.5 MOV).

CHEQUEAR REACCIONES // MOVIMIENTO INVOLUNTARIO

C) Chequeo de Reacción: Ajusta la FDV con los Modificadores de Reacción. Lanza 2D6. **C1)** 2D6 Resulta \leq FDV modificado. PASA. **C2)** 2D6 Resulta \geq FDV modificado. FALLA. **C3)** CHEQUEAR 1 ó 2 VECES. Y llevar a cabo las acciones indicadas en la Tabla correspondiente bajo las líneas "Pasa a la 1ª", "Pasa a la 2ª" o "Falla ambas".

D) Acciones involuntarias motivadas por chequeos de Reacción: **D1)** AGUANTAR: Mantener la posición y prepararse para combate cuerpo a cuerpo. Quizá también pueda disparar. **D2)** CARGAR: 1.5 MOV para entrar en combate. **D3)** AGACHARSE: Alejarse del enemigo hacia la cobertura más próxima y ponerse a cubierto, o alejarse a velocidad de carga. **D4)** ADELANTE: Llevar a cabo la acción voluntaria deseada. **D5)** HUIR: Correr hacia extremo del tablero, velocidad de carga. RES y FDV = 0. Si huye de CaC recibe un ataque gratis por la espalda. **D6)** RETIRADA: Para ser forzado a "retirarse" debe estar CaC. Mueve 5cm [2"] hacia atrás, y FDV -1. **D7)** SEGUIR: Personajes que hagan Retirarse a enemigos deben Seguirles 5cm[2"] y permanecer en contacto. **D8)** PERSEGUIR: MOV+(1/2D6: 2/5/7cm) [1/2D6"]. Ataque gratis si permanecen en contacto. Tras turno completo de persecución, perseguidor chequea FDV cada turno hasta detenerse. Si acierta se detendrá, si falla perseguirá otro turno a 1/2MOV. Divide MOV cada turno hasta detención o MOV a 2cm [1"].

SELECCIÓN DE OBJETIVOS // IMPACTANDO // CUERPO A CUERPO:

E) Si el arma lo permite puede, disparar a más de un blanco si está en un radio de 5cm [2"] del blanco inicial o bajo la plantilla de explosión. Se consideran blancos individuales a efectos de daño.

F) Impactar, 2D6 en Tabla de Disparo: **F1)** HERIDA CRÍTICA! (HDA+Daño del Arma)-BLD = RES perdida. Atacante puede lanzar 2D6 en la Tabla de Impactos. **F2)** HERIDA LEVE! (HDA+Daño del Arma)-BLD = RES perdida. **F3)** Fallo. **F4)** OTROS RESULTADOS, indicaciones en Tabla de disparo.

G) Personaje no activo que haya logrado un ADELANTE en el Chequeo de Reacción, después de ser atacado en CaC, puede inmediatamente atacar al personaje activo. Esto sólo se aplica en Combate CaC. Para devolver el fuego contra un objetivo hay que superar un Chequeo de Reacción.

H) CaC: Hasta 3 enemigos pueden atacar a una misma figura. Durante cada turno de combate CaC, primer ataque siempre irá al personaje Activado.

IMPACTOS Y POT // HERIDAS Y FDEV // MUERTE Y RESISTENCIA

I) Si al disparar/atacar se causó una Herida Crítica, lanza 2D6 en la Tabla de Impactos en columna de POT del arma (o del personaje, en CaC): **I1)** UN "Nº". Daño adicional (RES-Nº). **I2)** UNA "H". Daño adicional (RES-10). La figura es DERRIBADA, y debe usar el próximo turno para levantarse. Además, lanzar 2D6 en la Tabla de Heridas.

J) Si ha sufrido una Herida Crítica y obtuvo una "H" en la Tabla de Impactos, lanza 2D6 y compara con su valor actual de FDV en la Tabla de Heridas: **J1)** UN "-1" (FDV-1). **J2)** UNA "M". La figura está muerta. **K) Total de RES actual es:** 1) RES \leq 0, REDUCE FDV a 0 y HUYE INMEDIATAMENTE. **K2)** RES \geq -RES (valor negativo), la figura MUERE.

ENCUENTROS // AGUJEROS DE BICHOS

L) Probabilidad básica de Encuentro es 9. Modificadores por Terreno: +2 Jungla o Pantano, +1 Terreno despejado, -1 Terreno rocoso, -2 Terreno montañoso, -2 Ciudad o Asentamiento. Otros Modificadores: +1 Por cada agujero ya presente. -1 Por cada soldado en el escenario (Máx. 6). Tira 2D6: **L1)** 2D6 Resulta \leq Prob. Modif. de Encuentro. GENERA UN AGUJERO. **L2)** 2D6 Resulta \geq Prob. Modif. de Encuentro. NO HAY AGUJERO.

M) Agujeros de Bichos: M1), DIRECCIÓN del agujero respecto al grupo de humanos, 1D6: 1,2,3,4 Delante/Derecha/Detrás/Izquierda. 5 y 6 Aparecerá en próximo turno. Vuelve a lanzar resultados de 5 y 6 en turnos sucesivos. M2) DISTANCIA hasta el agujero: Se abre un agujero de 7cm [3"] de radio (figuras sobre el agujero mueren) a 3D6*x5cm [1D6x1D6"]. *Si resultan iguales no los multipliques. M3) CANTIDAD DE BICHOS, al generar el agujero 1 Bicho al azar (Lanza 2D6: 4 a 9 Pequeño, Grande con otros resultados). En siguientes turnos aparecen 1D6 bichos. El Nº total de bichos atacantes = Nº de humanos +1D6.

PERFILES DE PERSONAJE

HUMANOS

NOM Ciudadano			
HDA	5	MOV	20cm [8"]
POT	6	BLD	0 Ninguno
FDV	7		
RES	42		
ARM	Puños 1D6		

NOM Ciudadano			
HDA	5	MOV	20cm [8"]
POT	6	BLD	0 Ninguno
FDV	7		
RES	42		
ARM	Pistola 1D6 (P5)		

NOM Colono			
HDA	7	MOV	20cm [8"]
POT	7	BLD	0 Ninguno
FDV	9		
RES	63		
ARM	Rifle de Asalto 3D6 (P11)		

NOM Soldado			
HDA	10	MOV	20cm [8"]
POT	9	BLD	8 Armadura
FDV	9		
RES	81		
ARM	Rifle de Asalto 3D6 (P11) 2 Granadas 2D6 (P9)		

NOM Soldado			
HDA	10	MOV	20cm [8"]
POT	9	BLD	8 Armadura
FDV	9		
RES	81		
ARM	Rifle de Asalto 3D6 (P11) 2 Granadas 2D6 (P9)		

NOM Soldado			
HDA	10	MOV	20cm [8"]
POT	9	BLD	8 Armadura
FDV	9		
RES	81		
ARM	Arma Pesada 2D6 (P9) 2 Granadas 2D6 (P9)		

BICHOS

NOM "Pequeño"			
HDA	5	MOV	30cm [12"]
POT	7	BLD	8 Natural
FDV	7		
RES	49		
ARM	Garras y Dientes 2D6		

NOM "Pequeño"			
HDA	5	MOV	30cm [12"]
POT	7	BLD	8 Natural
FDV	7		
RES	49		
ARM	Garras y Dientes 2D6		

NOM "Pequeño"			
HDA	5	MOV	30cm [12"]
POT	7	BLD	8 Natural
FDV	7		
RES	49		
ARM	Garras y Dientes 2D6		

NOM "Pequeño"			
HDA	5	MOV	30cm [12"]
POT	7	BLD	8 Natural
FDV	7		
RES	49		
ARM	Garras y Dientes 2D6		

NOM "Grande"			
HDA	12	MOV	15cm [6"]
POT	12	BLD	12 Natural
FDV	10		
RES	120		
ARM	Garras y Dientes 3D6		

NOM "Grande"			
HDA	12	MOV	15cm [6"]
POT	12	BLD	12 Natural
FDV	10		
RES	120		
ARM	Garras y Dientes 3D6		