

Règles Hôpital de campagne

Attraper les chiens chiens à leurs mémères :

« Des cristaux de données vitales ont été par mégarde envoyés dans un hôpital de proximité et mélangés à la nourriture des chiens chiens des pensionnaires.

L'ennemie a eu vent de ces informations et il se prépare à capturer les pov'toutous en vu de récupérer les cristaux.

Vous devez l'en empêcher et ramener le plus de cristaux possible. »

Conditions de victoire :

Les armées doivent être déployé selon le schéma ci-dessous.

Les 2 joueurs jettent 1D6, le plus élevé choisi son coter de déploiement et dispose toute sont armé, ensuite l'adversaire fait de même.

Celui qui c'est déployer le premier jouera en premier.

La partie dure 6 tours.

Celui qui possèdent le plus de chienchiens a la fin de la partie gagne...tout autres résultats est une égalité.

Esprit chevaleresque :

Si l'équipe gagnant la partie pose genoux à terre devant la bannière du CCD et déclare

-« Nous faisons don de la victoire à nos valeureux adversaires »

Elle auras alors l'honneur de baiser la main de la noble dame en livrée blanche

Règles spéciales :

Il y a 5 chiens sur la table, chacun d'entre eux doit être placé à plus de 12Ps des zones de déploiement et à plus d 12Ps les uns des autres.

A 6Ps du chien doit ce trouver un Vieux.

A chaque tour de chaque joueur, les chiens et leurs maîtres ce déplace de 1D6Ps dans la direction indiqué par le D de dispersion ; ce mouvement est effectué avant les mouvements des armées.

Pour capturer un chien, une figurine doit finir sont mouvement en contact avec le chien; la figurine qui tien le chien ne peut rien faire d'autre que le tenir et se déplacer, mais elle pourra attaquer au corps à corps et comptera comme étant équipé d'une seule arme de corps à corps quelque soit sont équipement.

A la fin de chaque tour du joueur ses figurines tenant l chien doivent réussir un test de force pour ne pas avoir à lâcher le chien (c'est à dire obtenir un résultat égale ou inférieur à sa force sur 1D6, tout résultat de 6 étant toujours un échec) ; un chien lâché se déplacera à nouveaux selon les règles standards, et même s'il était embarqué dans un véhicule, on imagine qu'il trouve le moyen d'en sortir par une écoutille etc...

Notez que si un chien entre en contact socle à socle avec une figurine il n'est pas capturer, et est placé à 1ps de celle-ci, il faut que ce soit une figurine d'une des 2 armées qui rentre en contact avec le chien durant son mouvement et pas l'inverse.

Attraper un simple chien est un déshonneur, de ce fait seule les figurines a 1PV peuvent l'attraper, c'est le travail des « troufions » de se salir les main, et pas celui d'un chef, quant aux marcheurs ils sont si peut discrets que jamais le chien ne se laisserai attraper.

Lorsqu'un chien est capturé alors son maître fera tout pour le défendre, et attaquera immédiatement après la phase de mouvement de l'unité, l'empêchant de ce fait de tirer et d'avoir son mouvement durant la phase de corps a corps. A partir de ce moment, le maître devient un ennemi et peut être prit pour cible ; sinon aucune armée ne perdra du temps à éliminer ses vieux qui ne présente aucune menace.

Dès qu'il est activer le maître utilise ses règles et profile ci-dessous, mais tant qu'il n'est pas activer, il ne peut être aucunement attaquer et retirer comme perte, même une déviation malheureuse ne lui ferai rien (zavion conu la guerr' nou zot')

Les Maîtres :

Ils sont au même nombre que les chiens, il y a 2 vieilles, 2 vieux et une infirmière, tous suivent les règles génériques ci-dessous :

-Vin dieu !!!: Immunité a la psychologie et au moral.

-Po touch a mon ptit bou'd chou : touche toujours a 3+ au corps a corps quelque soit la CC

-Survivant des 2 guerres : leur sauvegarde est invulnérable

-Explosion de couche/sang toxique : quand un maître meurt placez le petit gabarit d'explosion...toutes figurines en dessous subi une touche sur 4+, autorisant les sauvegarde d'armure (les maîtres et les chien y sont immunisés).

Les vieilles :

Nom	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Svg
Vieille	2	2	3	3	2	2	Spé	-	4+

Armes : Canne / Déambulateur (compte comme arme lourde)

Règles spéciales : Attaque Parkinson : 1D6 attaque définies a chaque tour de corps a corps, +1 en charge.

Haleine Fétide : Gabarit de lance flamme, blesse toujours sur 4+, sauvegardes normales.

Les vieux :

Nom	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Svg
Vieux	2	2	3	3(4)	2	2	2	-	4+

Armes : Fauteuil roulant (+1 E comme une moto), poigne de fer.

Règles spéciales : Attaque de Fauteuil : 1D6 touches d'impacts de force 4, avant les attaques de corps a corps.

Haleine Fétide : Gabarit de lance flamme, blesse toujours sur 4+,
sauvegards normales.

Poigne de fer : Le vieux vous bloque avec ses mains, et vous mord, -1A
pour tout adversaire en contact socle a socle avec le vieux.

L’Infirmière :

Nom	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	Svg
I.D.E	4	4	3	3(4)	2	4	Spé	-	4+

Armes : Seringue (compte comme pistolet a aiguille au tir et comme Lame empoisonnée au
corps a corps).

Règles spéciales : Embonpoint : +1 E, comme sur une moto.

Droguée : 1D6 attaques, définies à chaque phase de corps a corps, +1 en
charge.

RAPPELS :

Armes lourdes : Réduit la sauvegarde maximum de l’adversaire au corps a corps a 4+.

Pistolet a aiguilles : Portée 12Ps, 1D6 tirs, blesse toujours sur 4+, PA 6, pistolet.

Lame empoisonnée : Blesse toujours sur 2+ au corps a corps.