

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

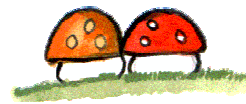


"regole" per "I Cuccioli di Lulù",
cuccioli un po'
"particolari"...



Castoro Ninja

versione 1.0



Funghetti



Rufus

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

Queste sono regole create esclusivamente per divertimento proprio ed altrui. Dopo aver plasmato i primi "Cuccioli" ci siamo divertiti a dar loro un nome ed una personalità.

Poi molti dei nostri animaletti sono finiti in case di gente dalla mentalità ludica e da queste persone siamo stati spinti a scrivere un piccolo regolamento che permettesse di utilizzare i nostri Rufus, Gastone, Corky e tutti gli altri non solo come oggetti da collezione ma anche per qualche serata divertente con gli amici.

Ecco il risultato e buon divertimento!
Regolamento scritto da Marzio Foggetti della Fog' s Soldiers.

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it

DISPOSIZIONE DEGLI "ESERCITI"

I giocatori si alternano nella scelta di un "Cucciolo" alla volta fino a comporre la loro "gang" di animaletti.

Si consiglia una gang dai tre ai cinque elementi per un terreno di 30cm per 30cm.

Disponete a scelta qualche elemento scenico, alberi, cespugli ed altro. Deve assomigliare ad un boschetto frequentato da animaletti alquanto particolari...

Poi scegliete come volete chi inizia a disporre il primo "Cucciolo" e da quale lato del terreno di gioco entro 10cm dallo stesso ed il giocatore avversario fa lo stesso dal lato opposto con un suo animaletto e così via finchè non vengono tutti disposti sul terreno di gioco.

SEQUENZA DI GIOCO

Chi ha disposto per primo inizia a muovere un suo animaletto e poi, se desidera ed è nel raggio d' azione delle sue capacità speciali, o sempre se finisce in contatto con un "Cucciolo" avversario, combatte. Poi tocca al secondo giocatore con un suo animaletto e così via alternandosi finchè tutti gli animaletti hanno effettuato le loro azioni. Poi si comincia un nuovo turno.

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

In questo gioco si finisce sempre al tappeto addormentati e quando ci si risveglia ci si mette solo un po' di pomata contro i dolori...

La "rissa" continua finchè tutti i componenti di una gang non sono ko.

MOVIMENTO

Il numero sulle schede dei personaggi indica quanti cm può muovere l' animaletto. Il terreno viene contato detraendo i cm necessari per superarlo o per aggirarlo.

ABILITA' SPECIALI/COLPI SEGRETI

Ogni "Cucciolo di Lulù" ha le sue abilità speciali, riguardanti il movimento od il combattimento, od entrambi, e sono indicate sempre nelle schede del personaggio.

COMBATTIMENTO

Il combattimento può essere una mischia, ossia quando due o più

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

personaggi avversari sono in contatto, oppure l' utilizzo di un colpo segreto, sia in contatto che a distanza.

La mischia si risolve con il tiro di dado indicato sulla scheda del personaggio attaccante raffrontato con il tiro di dado in difesa del difensore. Attenzione che sulle schede dei "Cuccioli" sono indicati i tipi di dado da utilizzare sia per la mischia che per la difesa. Se il tiro di dado dell' attaccante è superiore a quello del difensore allora il difensore è adagiato per terra inconscio fino alla fine della partita.

I colpi segreti sono rappresentati da due caratteristiche, oltre alla descrizione del colpo stesso. La prima parte, a sinistra della barra, indica il tipo di dado da utilizzare ed il valore minimo di riuscita perché il colpo vada a buon fine, mentre il secondo tipo di dado indica il raggio d' azione dello stesso. In caso di successo del colpo segreto si applica la procedura di mischia con la stessa metodologia, ossia raffrontando il tiro di dado in attacco e quello in difesa.

VITTORIA

A meno di condizioni speciali dettate dallo scenario scelto vince la parte che ha messo ko tutti gli animaletti avversari.

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

SCHEDE DEI PERSONAGGI

| Ombroso Gatto tenebroso | | Grigino Gatto intrigino | | Sheepy Pecora blacky | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|----------------------|
| movimento | 10 | movimento | 9 | movimento | 8 |
| colpo segreto | Assalto al 1° turno 1d6 2+/1d6 | colpo segreto | Assalto al 1° turno 1d6 3+/1d6 | colpo segreto | Carica 1d6 2+/1d8 |
| mischia | 1d6 | mischia | 1d6 | mischia | 1d8 |
| difesa | 1d8 | difesa | 1d6 | difesa | 1d6 |

| Dina Pecora canterina | | Corky castoro...i tronchi noi tagliam...lalalalà... | | Castoro Ninja | |
|---------------------------------|----------------------|--|---|----------------------|-------------------------|
| movimento | 6 | movimento | 7 | movimento | 14 |
| colpo segreto | Carica 1d6 3+/1d8 | colpo segreto | Colpo di coda a racchetta 1d10 4+/1d8 | colpo segreto | Sgambetto 1d6 2+/1d6 |
| mischia | 1d4 | mischia | 1d8 | mischia | 1d4 |
| difesa | 1d6 | difesa | 1d8 | difesa | 1d6 |

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

| Gastone Gatto arancione | | Gnagno Ragno Mo' te sdreno po' te magno | | Ciccio Riccio Ogni riccio un capriccio | |
|----------------------------|-------------------------------------|--|---|---|----------------------------------|
| movimento | 8 | movimento | 6 | movimento | 4 |
| colpo segreto | Alito puzzo- lente 1d6 3+/1d4 | colpo segreto | Ragnatela im- pacchettante 1d8 3+/1d8 | colpo segreto | Palla rotolante 1d8 4+/1d8 |
| mischia | 1d6 | mischia | 1d4 | mischia | 1d10 |
| difesa | 1d6 | difesa | 1d10 | difesa | 1d8 |

| Uga la tartaruga | | Tino il maialino | | Tobia Prende l'osso e lo porta via | |
|------------------|-----------------------|------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--|
| movimento | 4 | movimento | 7 | movimento | 10 |
| colpo segreto | Beccata 1d8 4+/1d6 | colpo segreto | Peto Asfissiante 1d12-1 4+/1d8 | colpo segreto | Salto e atter- raggio 1d10 3+/1d10 |
| mischia | 1d4 | mischia | 1d8 | mischia | 1d10 |
| difesa | 1d12 | difesa | 1d8 | difesa | 1d6 |

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

| Rufus Il gufo | | Ento Ssserpento | | Evelina Mucca biricchina | |
|------------------|-------------------------------|-----------------|----------------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| movimento | 14 | movimento | 5 | movimento | 8 |
| colpo segreto | Scagazzamento 1d10 4+/1d20 | colpo segreto | Lancio con la coda 1d8 2+/1d6 | colpo segreto | Carica 1d10 3+/1d8 |
| mischia | 1d6 | mischia | 1d6 | mischia | 1d8 |
| difesa | 1d6 | difesa | 1d4 | difesa | 1d8 |

| Tinko Pinko ornitorinko | | Cernina Cerniera | | Dana la rana | |
|----------------------------|---|--|----------------------------|---------------|------------------------|
| movimento | 6, a terra 10, in acqua | movimento, 3 turni max consecutivi non in acqua | 14, in acqua 4, a terra | movimento | 14 |
| colpo segreto | Beccata 1d6 3+/1d4 a terra, 1d8 in acqua | colpo segreto | Pinnata 1d8 3+/1d6 | colpo segreto | Zompata 1d6 2+/1d10 |
| mischia | 1d4 | mischia | 1d6 | mischia | 1d4 |
| difesa | 1d6 | difesa | 1d6 | difesa | 1d6 |

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it

Fog' s Soldiers

AFFARI DA PINZELLACCHERI
"regole" per "I Cuccioli di Lulù"

| Ramona Foca giocherellona | | Bianca Fochina | | Batto Pipistrello matto | |
|------------------------------|-------------------------------------|----------------|---------------------------------|----------------------------|--------------------------------------|
| movimento | 5, a terra 9 in acqua | movimento | 5, a terra 10 in acqua | movimento | 20 |
| colpo segreto | Pallonata col muso 1d6 3+/1d8 | colpo segreto | Doppia pinnata 1d8 3+/1d4 | colpo segreto | Stridio Assordante 1d6 2+/1d10 |
| mischia | 1d6 | mischia | 1d6 | mischia | 1d4 |
| difesa | 1d8 | difesa | 1d6 | difesa | 1d6 |

| Teo il leone con la testa nel pallone | | Ukka Zukka | | Ugo Bruco | |
|--|--|---------------|-----------------------------------|---------------|------------------------------|
| movimento | 6 | movimento | 5, lunghissi- me radici... | movimento | 4 |
| colpo segreto | Ruggito spaventevole 1d6 2+/1d20 | colpo segreto | Ramo sgam- betto 1d6 3+/1d4 | colpo segreto | Bava bavosa 1d8 3+/1d8 |
| mischia | 1d10 | mischia | 1d4 | mischia | 1d4 |
| difesa | 1d8 | difesa | 1d6 | difesa | 1d4 |

www.fogsoldiers.it

fogsoldiers@libero.it