

INFIRMERIE



1. INSTALLEZ LES AMELIORATIONS DE L'INFIRMERIE

Sortez toutes les cartes Amélioration de l'Infirmerie de l'enveloppe « En Attente... » et insérez-les dans les emplacements appropriés de la page 33.

2. METTEZ AU REPOS LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE NON BLESSÉS

Déplacez les Membres d'équipage de l'Équipe de terrain qui n'ont aucune Blessure dans « Équipage inactif » (Boîtier B).

3. LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE RESTÉS À L'INFIRMERIE GUÉRISSENT

Déplacez chaque Membre d'équipage actuellement dans un emplacement Infirmerie d'un cran à droite.

Vous pouvez affecter 1 ou plusieurs Membres d'équipage disponibles en tant que Thérapeutes ; chaque Thérapeute vous permet de déplacer un Membre d'équipage d'un cran à droite (l'emplacement doit être vide). Un Membre d'équipage quittant un espace Blessures légères est totalement guéri : ajoutez-le aux Membres d'équipage disponibles du joueur de sa Section.

4. LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE BLESSÉS VONT À L'INFIRMERIE

Placez les Membres de l'Équipe de terrain Blessés (mais vivants) dans un emplacement Infirmerie vide correspondant au nombre de Blessures reçues :

- 3 Blessures — Blessures critiques
- 2 Blessures — Blessures modérées
- 1 Blessure — Blessures légères

Rangez toutes les cartes Blessure dans le paquet Blessure.

Remarque : Un emplacement de l'Infirmerie ne peut recevoir qu'un Membre d'équipage : quand un Membre doit aller à l'Infirmerie alors qu'aucun emplacement de son niveau de Blessure n'est libre, insérez-le dans un emplacement d'un niveau de Blessure supérieur ; s'il n'y en a pas, le Membre d'équipage meurt : retirez la carte de sa pochette de Rang, rangez la pochette de Rang dans son compartiment de Section, puis replacez le Membre sur son plateau Équipage.

Exemple : un Membre ayant reçu deux Blessures doit être inséré dans un emplacement Blessures modérées ; si aucun d'eux n'est libre, il doit occuper un emplacement Blessures critiques à la place ; si c'est impossible, il meurt !

5. EFFECTUEZ DES TESTS DE SURVIE

Un Membre d'équipage occupant un emplacement Blessures critiques doit effectuer un Test de Survie, : il lance 3 dés de Blessure.

S'il obtient 1 et 1 ou 2 il meurt : retirez la carte de sa pochette de Rang, rangez la pochette de Rang dans son compartiment de Section, puis replacez le Membre sur son plateau Équipage.

Certaines Améliorations de l'Infirmerie peuvent modifier les Tests de Survie.

6. ALLEZ EN PAGE 36 - MÉMORIAL