

# La Course de Dodos

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 5 tours – table 60x60 cm

*Si les Briskars chassent le dodo avec tant de ferveur, c'est pour en faire leur mascotte. Ils l'entraînent en vue d'une compétition célèbre en Anthropia: La course aux dodos!*

Placez 1 dodo dans votre zone de déploiement (les dodos peuvent être représentés par des socles de 40 mm).

Déployez vos Briskars dans une bande de 1,5 brasses max sur votre bord de table.

Lorsqu'un dodo perd son dernier PV, il est assommé, le dodo se relèvera lors de sa prochaine activation avec tous ses PV et se déplacera immédiatement de 2 brasses aléatoirement.

## Conditions de victoire

A la fin du 5e tour, le dodo étant le plus éloigné de sa zone de déploiement apporte la victoire à sa bande.

## Actions spécifiques

**Assommer un dodo: 2 PA (combat normal, voir carte des dodos).** Les Briskars utilisent leurs mains donc leurs forces naturelles lors d'un combat contre un dodo, les armes sont interdites contre les dodos, les Briskars ne peuvent pas tirer sur un dodo. Si un tir d'artillerie ou un sort, tue un dodo suite à une déviation, le dodo est retiré du terrain et vous perdez automatiquement la partie.

**Effrayer un dodo adverse: 4 PA (1/tour – 1 brasse)** Pour effrayer un dodo, il faut réussir un test de moral en opposition avec le dodo pour qu'il se déplace aléatoirement de 2 brasses.

Pour 2 PA (1/tour) supplémentaires vous pouvez choisir le côté opposé qui détermine la direction du déplacement du dodo.

**Effrayer:** C+M+1D10 (Briskars) > C+M+1D10 (Dodo).

**Encourager un dodo: 2 PA (1/tour – 1 brasse)** Pour encourager un dodo, il faut réussir un test de moral en opposition avec le dodo pour qu'il se déplace aléatoirement de 2 brasses.

Pour 2 PA (1/tour) supplémentaires vous pouvez choisir le côté opposé qui détermine la direction du déplacement du dodo.

**Encourager:** C+M+1D10 (Briskars) > C+M+1D10 (Dodo)

• Un dodo assommé ne peut pas être effrayé ou encouragé. Vous ne pouvez pas assommer votre dodo. Un dodo est toujours considéré comme libre.

**Victoire : 3 pts - Égalité : 1 pt - Défaite : 0 pt**

## Bonus

- Chaque Briskar adverse hors de combat vous apporte 2 pièces d'or.
- Chaque Briskar de votre équipe sur la table qui n'est pas prostré vous apporte 2 pièces d'or.
- Dodo assommé durant la partie, 2 pièces d'or (pour chaque dodo assommé).
- Dodo le plus près de la zone de déploiement adverse, 5 pièces d'or.