



*They Gonna Cry Mercy!*

# Crédits

*Graphismes, relecture, mise en page et design des cartes, administration, relations commerciales :*

*- Elodie Bardèche -*

*Conception, peinture et production des figurines et accessoires,*

*Création des profils, développement, réalisation et rédaction des règles :*

*- William Mordefroy, Emmanuel Pontié -*

*Sculpture :*

*- William Mordefroy, Nicolas Nguyen,*

*Stéphane Nguyen Van Gioi, Emmanuel Pontié -*

*Remerciements :*

*À Michel Romuald et Didier Méresse, pour leurs conseils d'infographistes,*

*À David Gautier, pour son oeil avisé.*

*Aux D6D pour leurs nombreuses parties de test.*

*Briskars est un jeu de TGCM.*

*Retrouvez-nous sur [www.tgcmcreation.com](http://www.tgcmcreation.com)*

*Vous souhaitez distribuer Briskars ou les produits de la gamme TGCM :*

*Contactez Elodie Bardèche / [tgcmcreation@gmail.com](mailto:tgcmcreation@gmail.com)*

*8 rue Véronèse, 59000 LILLE*

# Sommaire

<b>1. Généralités</b>	<b>9</b>	<b>Comment gérer une action</b> . . . . .	<b>15</b>
But du jeu, conditions de victoire . . . . .	9	<i>Les Points d'Actions ou PA</i> . . . . .	15
Explication sur le D10. . . . .	9	<i>Déplacements</i> . . . . .	15
<i>Jets critiques</i> . . . . .	9	- Marche . . . . .	15
<i>Échec et Réussite Critiques</i> . . . . .	9	- Course . . . . .	15
<i>Booster un jet</i> . . . . .	10	- Assaut . . . . .	15
Recrutement d'une Bande de Briskars. . . . .	11	- Sauter par dessus un obstacle . . . . .	15
<i>Désignation du Leader.</i> . . . . .	11	- Réception . . . . .	16
Une partie de BRISKARS . . . . .	11	- Grimper / escalader . . . . .	16
<b>2. Le Jeu</b>	<b>12</b>	- Se relever . . . . .	16
Déroulement d'un tour. . . . .	12	<i>Modificateurs de terrain</i> . . . . .	16
<i>Séquence d'activation</i> . . . . .	12	<i>Les Actions d'attaque</i> . . . . .	17
Présentation d'un profil . . . . .	12	- Attaque . . . . .	17
<i>Les caractéristiques générales</i> . . . . .	12	- Botte . . . . .	17
- Constitution . . . . .	12	<i>Les Actions de défense</i> . . . . .	17
- Dextérité . . . . .	12	- Défendre . . . . .	17
- Force . . . . .	12	- Esquive . . . . .	17
- Mental . . . . .	13	- Contre . . . . .	17
- Mouvement . . . . .	13	<i>Le Jet d'Armure</i> . . . . .	18
- PA . . . . .	13	<i>Actions de combat</i> . . . . .	18
- PV . . . . .	13	- Ceinturer un adversaire . . . . .	18
- Armure . . . . .	13	- Donner un coup de boule . . . . .	19
- Coût de recrutement . . . . .	13	- Donner un coup de pied . . . . .	19
- Logo de Faction . . . . .	13	- Interrompre une incantation . . . . .	19
<i>Zone de Contrôle</i> . . . . .	14	<i>Actions génériques</i> . . . . .	19
<i>Les caractéristiques offensives</i> . . . . .	14	- Déplacer une pièce d'artillerie . . . . .	19
- Attaque . . . . .	14	- Lancer un objet . . . . .	20
- Botte . . . . .	14	- Ôter son armure . . . . .	20
- Tir . . . . .	14	- Nager . . . . .	20
- Action . . . . .	14	- S'agenouiller . . . . .	20
<i>Les caractéristiques défensives</i> . . . . .	14	- Crocheter . . . . .	20
- Défense (passive) . . . . .	14	- Lire / déchiffrer . . . . .	20
- Esquive . . . . .	14	- Convaincre / négocier . . . . .	21
- Contre-attaque . . . . .	14	- Détruire un objet / briser une porte . . . . .	21
<i>Équipements et règles spéciales</i> . . . . .	14	- Visée . . . . .	21
		- En Garde ! . . . . .	21
		- Creuser . . . . .	21
		- Voir / repérer . . . . .	21
		- Porter / transporter . . . . .	21
		- Se restaurer . . . . .	21
		- Se cacher . . . . .	21
		- Dernier Espoir . . . . .	21
		<b>Couverts et environnements</b> . . . . .	<b>22</b>

<b>Les Tirs. . . . .</b>	<b>.22</b>
<i>Servant de pièces d'artillerie. . . . .</i>	<i>.22</i>
<i>Résolution d'un tir . . . . .</i>	<i>.23</i>
<i>Tir à effet de Zone . . . . .</i>	<i>.24</i>
- Effets des tirs de zone sur les décors	25
- Endommager l'artillerie et le décor	25

<b>Cas particuliers. . . . .</b>	<b>.26</b>
<i>Gestion d'un corps-à-corps. . . . .</i>	<i>.26</i>
- Simple	26
- Multiple	26
- Allonge	26
- Le désengagement	26
<i>Interactions avec l'environnement. . . . .</i>	<i>.27</i>
- Collision	27
<i>Gestion des blessures. . . . .</i>	<i>.28</i>
- Perte de tous les PV	28
- Briskar « au sol »	28
- « État assommé »	28
- « État prostré »	28
<i>Moral . . . . .</i>	<i>.29</i>

<b>3. La Magie</b>	<b>30</b>
- L'Esotérisme	30
- L'Alchimie	30
- La Bonne Fortune	30
- L'Élémentalisme	30
- La Symbiose	30
- Le Totémisme	30
<i>Les sorts passifs . . . . .</i>	<i>.32</i>
<i>Les sorts actifs . . . . .</i>	<i>.32</i>
- Face à un résultat de l'adversaire	32
- Face à une caractéristique	32
<i>Coût d'un magicien . . . . .</i>	<i>.32</i>

<b>Liste des sorts génériques . . . . .</b>	<b>.32</b>
---	------------

<b>4. Annexes</b>	<b>34</b>
<i>Quel Briskar peut s'équiper? . . . . .</i>	<i>.34</i>
<i>Limitation par bande. . . . .</i>	<i>.34</i>
<i>Armes de Corps à Corps . . . . .</i>	<i>.35</i>
- Épissoir	35
- Stylet	35
- Main gauche	35
- Pique	35
- Dussack	35
- Hache d'abordage	35
<i>Armes de Tir . . . . .</i>	<i>.35</i>
- Dirk	35
- Tomahawk	35
- Tromblon	35

- Mousqueton	35
- Pistolet à silex	35
- Pistolet à canons multiples	35
- Pistolet de poche	35
- Harpon	36
<b>Armures . . . . .</b>	<b>.36</b>
- Armure de Cuir	36
- Armure de Maille	36
- Armure de Plaque	36
<b>Objets divers . . . . .</b>	<b>.36</b>
- Viatique	36
- Gargousse et boulets	36
- Filet de pêche	36
- Grappin	36
- Carte au trésor	36
- Rhum	36
- Grimoire	37
- Parchemin	37
- Grigri	37
- Fiole de poison	37
- Cataplasme	37
- Tricorne de « Georg le Fou »	37
- Tonnelet de poudre noire et mèche	37
- Racine de mandragore a mâchouiller	37
- Compas magique	37



**C**'est sans doute la bonne fortune, qui avait décidé le Capitaine O'Relly à faire accoster « la Murène » dans le petit port de Nafou, pour y faire réparer une avarie mineure sur sa coque. La Murène était une caraque de 18 mètres, dans laquelle j'avais embarqué 11 jours plus tôt... Toujours est-il que nous étions à terre pour trois jours, l'équipage avait quartier libre, et se réjouissait de pouvoir dépenser leur maigre solde dans les bordels du quartier de la poudrière. Ce quartier était une sorte d'amas de tout ce qui avait pu se construire au fil des ans autour du port, répondant aux besoins engendrés par les invasions venues de L'Orénaque, plusieurs années auparavant, on y avait installé un arsenal, qui avait sauvé la ville grâce à ses bouches à feu, et, par voie de conséquence, fini par donner son nom à la zone qui l'entourait.

J'ai suivi les marins, puis j'ai bien vite pris la tangente lorsque le groupe que j'accompagnais s'est dirigé vers un établissement haut en couleurs, dont l'enseigne annonçait « les plus belles sirènes sont à terre... », je n'étais pas à bord depuis suffisamment longtemps, et de toute façon pas là pour ça... Non, je n'étais pas matelot comme eux, mais écrivain, je venais à la recherche d'aventures, de légendes et d'histoires fabuleuses de pirates que je pourrais coucher sur le papier. J'avais hâte d'en croiser, des vrais pirates ! Mais pour l'heure je me disais qu'il faudrait se contenter de se rencarder auprès du taulier en poussant la porte du « Hareng Bleu » dont les effluves, de rhum et de vin aux épices m'attiraient comme une invitation au voyage.

- « Pour sûr t'es pas d'ici mon gars ! » m'avait lancé comme une évidence le patron quand je lui avais demandé s'il connaissait quelques histoires croustillantes... Puis voyant briller la pièce en or que je lui tendais pour m'affranchir de ce rhum vieux que je lui avais commandé, ces yeux ce sont rétrécis en même temps qu'ils devenaient plus brillants...

Mon gars, tu devrais pas sortir des grosses pièces comme ça à tout bout de champs, avait-il chuchoté, sinon t'auras pas besoin qu'on te raconte d'histoires de pirates... Mais si t'en as une à offrir au vieux Crimp, alors lui saura te faire tourner la tête avec tout ce qu'il a vu...

- Pardonnez-moi, où, pourrais-je trouver ce « vieux Crimp ? » »

Son regard s'est perdu au dessus de mon épaule, et d'un léger haussement de tête m'a désigné le fond de la taverne ; je me retournais alors lentement, pour y découvrir un vieux singe, le regard presque entièrement masqué par son tricorne, qui, comme sa redingote, avait dû connaître des jours meilleurs.

Je laissais ma pièce au tenancier en conservant la bouteille qu'il avait laissée sur le comptoir, et, après avoir réclamé un deuxième verre, m'avançais prudemment vers le fond de la salle, vers la table où siégeait le « vieux Crimp »... Je n'oublierai jamais cette rencontre, ni tout ce qu'il m'a révélé cette nuit là...

# Anthropia

## Les Territoires Inexplorés

Thulée

Maoki



# REGLES DE BASE



# 1. Généralités

## But du jeu, conditions de victoire

Lors d'une partie de BRISKARS, gagner la partie est évidemment le but du jeu !

En absence de scénario, la partie s'achève sur une victoire, remportée par la bande qui aura éliminé ou mis en déroute la totalité de l'effectif adverse.

## Explication sur le D10

Lors d'une partie, vous aurez souvent à déterminer la réussite ou l'échec d'une action donnée.

Pour cela, vous serez amenés à utiliser un dé à 10 faces, ou D10, dont le résultat sera ajouté à la caractéristique sollicitée.

Si comme dans la plupart des cas, le D10 est numéroté de 0 à 9, on considérera que le « 0 » équivaut à un résultat de 10.

Pour pouvoir moduler certaines caractéristiques, il sera parfois précisé d'utiliser « 1D5 » au lieu de « 1D10 » ; les dés à 5 faces n'existent pas, il suffira alors de jeter 1D10 et de diviser le résultat par 2, arrondi au supérieur, soit :

Résultat du D10	Valeur
1 ou 2	1
3 ou 4	2
5 ou 6	3
7 ou 8	4
9 ou 10	5

Il pourra aussi être précisé, par exemple « 1D10-2 », dans ce cas on retranchera 2 au résultat du jet de dé.

Enfin, lorsqu'il s'agira de déterminer le résultat d'un « Pile ou Face », ne prenez pas votre D10, mais votre « pièce de huit » préférée !

### Jets critiques :

Un jet dit « CRITIQUE » est le meilleur ou le moins bon résultat d'un jet donné par un dé. Typiquement, dans le cas de BRISKARS, les actions étant résolues à l'aide de dés à 10 faces (notés D10), sans modificateurs particuliers :

- le 1 est un « ÉCHEC CRITIQUE » ou « EC »
- le 10 (ou 0) est une « RÉUSSITE CRITIQUE » ou « RC »

Toutefois, cette règle est inversée lors d'un jet de moral (Cf. « Moral » p.29).

### Échec et Réussite Critiques :

**Quelle que soit l'action entreprise, un EC définira toujours une action ratée :**

Le Briskar s'y est pris comme un manche ; il en paye le prix !

De plus les EC ne sont pas pris en compte dans le calcul du montant total lors d'un jet à plusieurs dés (Cf. « Booster un Jet » p.10).

Il y a des actions plus difficiles à réaliser que d'autres, des armes qui s'enrayent plus facilement, ou dont la lame est plus émoussée... pour le symboliser il sera décrit dans les caractéristiques que l'EC intervient non pas sur un 1 naturel au jet de dé, mais sur 1 et 2 par exemple.

**A l'inverse de L'EC une RC définira toujours une action réussie.**

Le Briskar a réussi une passe d'arme particulièrement impressionnante, un lancé ou un tir hors du commun, il s'en vantera sans doute toute sa vie durant dans les tavernes d'Anthropia !



### Parole de Crimp !

La "pièce de huit" était frappée par les Espagnols avec l'argent venu des Amériques. Cette pièce valait 8 Réaux, d'où son nom. Pour le "Pile ou Face", n'importe quelle pièce fera l'affaire !

## Règles de base

Une RC est réalisée lorsqu'un 10 naturel (le 0 sur le D10) est obtenu, cependant certaines armes légendaires ou dévastatrices, certaines actions évidentes... verront leurs critiques réalisés sur 9 et 10, voire sur 8, 9 et 10.

C'est par exemple le cas d'une attaque réalisée lors d'un mouvement d' « Assaut »; les jets critiques sont obtenus sur 9 et 10.

De plus, une RC peut-être relancée (ce n'est pas obligatoire, mais seuls les Briskars prétentieux ne profiteront pas de l'aubaine de rendre un coup ou une action quasiment imparable).

-si le résultat de la relance n'est pas un EC, il est additionné au total du lancé de dés.

-si le résultat de la relance est un EC, l'action est quand même réussie, mais rien n'est ajouté au total du lancé.

-si le résultat est une nouvelle RC, le dé est à nouveau relancé.

Et ainsi de suite...

**Dans le cas d'une attaque ou d'une botte, chaque RC permet d'ajouter la valeur de FORCE aux dégâts naturels de l'arme utilisée.**

Ex: Abeliï, qui a une Force de 5, assène un coup de Galdikas à son adversaire, et obtient 10 à son premier jet, il le relance et obtient à nouveau 10, puis enfin, 4. L'adversaire devra donc défendre contre un jet d'une valeur de :

$F \times 2 + 10 + 10 + 4$  soit 34 !!!

Si il ne parvient pas à défendre; Abeliï lui infligera 1D10 points de dégâts + 5 pour la première RC, et encore 5 pour la 2<sup>ème</sup>, soit 1D10 + 10 dégâts au total.

On se souvient souvent longtemps de la fureur du Major!

**Dans le cas d'un tir ou d'une botte de tir, chaque RC permet d'augmenter les dégâts comme suit :**

**1 RC double les dégâts de l'arme**

**2 RC triplent les dégâts de l'arme, etc**

Ex: Marten, qui a une Dextérité de 5, tire avec son mousquet, et obtient 10 à son premier jet, il le relance et obtient à nouveau 10, puis enfin, 4. L'adversaire devra donc défendre contre un jet d'une valeur de :

$D \times 2 + 10 + 10 + 4$  soit 34 !!!

Si son adversaire ne parvient pas à défendre; Marten lui infligera 1D5 + 3 points de dégâts + 1D5 + 3 points de dégâts pour la première RC, et encore 1D5 + 3 points de dégâts pour la 2<sup>ème</sup>, soit 3D5 + 9 dégâts au total.

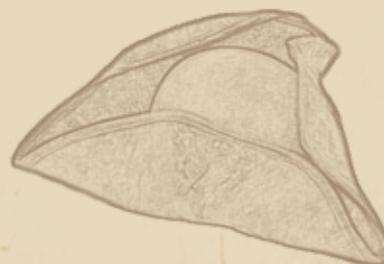
Si vous ne possédez pas de D10, votre revendeur préféré se fera un plaisir de vous en céder une poignée pour quelques piécettes.

### Booster un jet

Pour symboliser le fait qu'un Briskar peut décider de se surpasser pour réaliser une passe d'arme ou une action, le joueur a la possibilité d'investir une partie des PA de sa figurine dans le « BOOST » du jet en cours :

- **Pour 1 PA**: il peut augmenter de 1 le jet final, un 1 naturel au jet de dé reste toujours un échec et le seuil de réussite reste inchangé.

- **Pour 2 PA**: il peut relancer 1 dé de son jet, le dé relancé remplace automatiquement l'ancien.



## 1. Généralités

- **Pour 3 PA** : il peut ajouter un dé à son lancé, dans ce cas tous les dés sont comptés en simultanés, les échecs critiques sont éliminés du décompte final et l'action est automatiquement ratée si tous les dés indiquent un EC.

Les réussites critiques sont relancées et comptabilisées de façon normale. On peut ainsi réaliser un plus grand nombre de RC sur un même jet. Il n'y a pas de limitation au nombre de dés supplémentaires qu'une figurine peut se voir attribuer, à part bien sûr, son nombre total de PA au début de l'action.

Ajouter des points au résultat de son jet ou ajouter un ou plusieurs dés pour effectuer son jet s'annonce toujours avant le lancer.

La relance, bien évidemment, se décide aux vues du résultat. On peut effectuer plusieurs relances successives en en payant le coût.

### Recrutement d'une Bande de Briskars :

Chaque Briskar possède sur son profil un coût exprimé en pièces d'or, englobant son salaire de recrutement ainsi que l'entretien de son équipement de base pour une partie.

Lors du recrutement de votre bande, additionnez les coûts de chacun de vos Briskars.

La plupart des Briskars sont uniques, leur nom a fait le tour des tavernes d'Anthropia.

Cependant, certains hommes de main, dont tout le monde ignore le nom, et qui sont donc désignés uniquement par leur rôle, pourront être recrutés en plusieurs exemplaires. Dans ce cas, une limitation de recrutement apparaît sur le profil du Briskar concerné.

Pour une partie équilibrée, votre adversaire et vous-même devrez tomber d'accord sur un budget à ne pas dépasser pour le recrutement, à moins que vous décidiez de jouer un scénario précisant le contraire.

Il vous paraîtra parfois nécessaire de combler une trop grande disparité de coût de recrutement, il vous sera alors possible d'acquérir des objets ou

des équipements supplémentaires, détaillés dans la section « Annexes » p.34, dont il vous suffira d'additionner le coût à votre bande actuelle pour en déterminer le budget final.

Ce n'est pas une obligation, mais BRISKARS est conçu pour être totalement jouable avec 2 starters de base en 300 pièces d'or. Quelle que soit la valeur de bande choisie pour la partie, les joueurs ne peuvent strictement pas dépasser ce montant. Il ne peut pas non plus y avoir plus de 5% de différence entre les 2 bandes (sauf description contraire dans le scénario).

Ex: en 500 Pièces, les joueurs devront avoir une valeur de bande comprise entre 475 et 500.

### Désignation du Leader

Chaque bande de Briskars est menée par son leader, et c'est le Briskar valant le plus cher en pièces d'or qui endossera naturellement ce rôle.

(N'oubliez pas de prendre en considération le coût de l'équipement additionnel).

## Une partie de BRISKARS

Chaque joueur prenant part à l'affrontement additionne les « PA » de chacun de ses Briskars. En cas d'égalité, il ne vous reste plus qu'à jeter une pièce en l'air.

Le joueur remportant le « pile ou face » ou qui possède le plus de PA dans sa bande décidera qui se déploie en premier. La première bande déployée commence la partie.

Certains équipements, pouvoirs ou effets de jeu peuvent modifier cette phase.

Il est communément fait référence à des parties de BRISKARS opposant deux adversaires, cependant, il est tout à fait possible qu'une partie voit s'affronter plus de 2 bandes.

Malheur à ceux qui s'attireront les foudres des autres bandes en présence !

## 2. Le Jeu

### Déroulement d'un tour

Lors d'un tour de jeu de BRISKARS, chaque joueur participant à l'affrontement pourra activer alternativement chacun de ses Briskars et dépenser tout ou partie de ses points d'action.

Une fois que tous les combattants ont été activés, un nouveau tour commence, et ainsi de suite, jusqu'à l'obtention de la victoire d'un des camps.

### Présentation d'un profil

#### Les caractéristiques générales



Fig.1: La carte de caractéristiques d'un Briskar.

- **Constitution (C)**: représente la stature physique du Briskar, sa corpulence et sa taille, elle est utilisée seule ou en combinaison pour le calcul de plusieurs actions.

Pour un jet de défense, par exemple.

- **Dextérité (D)**: représente l'agilité, la minutie ou la vivacité du Briskar; elle est utilisée seule ou en combinaison pour le calcul de plusieurs actions.

Pour un jet de tir, par exemple.

- **Force (F)**: représente la force physique, la puissance d'un Briskar; elle est utilisée seule ou en combinaison pour le calcul de plusieurs actions.

Pour un jet d'attaque, par exemple.

#### Parole de Crimp !

Pour tenir facilement le compte des PA restants d'un Briskar, vous pouvez glisser sa carte dans un protège-carte et cocher simplement les PA utilisés dessus, à l'aide d'un marqueur effaçable.

Un nouveau tour débute toujours par l'activation d'un adversaire de la dernière figurine activée au tour précédent, sauf si la Bande du dernier joueur est en sous-nombre.

Après l'activation d'une figurine, il est nécessaire de tenir le compte de ses PA restants. Car ils pourront être dépensés pour améliorer ses défenses

lors du tour de jeu d'un de ses adversaires, par exemple.

Chaque Briskar conserve ainsi le compte de ses points d'action jusqu'au début de son activation suivante, où il se voit allouer à nouveau la totalité de ses points, comme indiqué sur son profil.

#### Séquence d'activation

C'est dans cet ordre que se déroulent les différentes étapes d'un tour de jeu, quel que soit le Briskar:

- 1 - Début d'activation
- 2 - Rhum (Cf. « Objets divers » p.36)
- 3 - Jet de Moral
- 4 - Effets persistants (Saignements, poison...)
- 5 - Actions diverses du Briskar. (Attaques, tirs, bottes...)

## 1. Généralités

- **Mental (M)**: représente l'intelligence d'un Briskar, et, par extension la capacité à maîtriser le lancement de sorts, à comprendre un mécanisme, à négocier lors de certains scénarii, mais aussi sa capacité à résister à certaines situations déstabilisantes.

Pour le lancement d'un sort par exemple.

- **Mouvement**:  en Brasse, soit la taille du socle d'un Briskar.

- **PA**:  la réserve de points d'action (PA) qui peut être dépensée par le combattant pour agir d'un tour sur l'autre.

- **PV**:  correspond au total de blessures qu'un Briskar peut encaisser; dès qu'ils tombent à 0 il est retiré du combat. Les pièces d'artillerie, ainsi que certains éléments de décors « destructibles » possèdent des points de structure (PS), ce point sera détaillé plus loin.

- **Armure**:  l'armure d'un Briskar constitue les équipements qui peuvent lui permettre de minimiser les dégâts subis au cours de la partie (un plastron, une bonne veste en cuir...). Si le Briskar n'a pas d'armure décrite sur sa carte, c'est qu'il aurait mieux fait d'enfiler un pantalon pour partir au combat, en tout cas il ne pourra pas tenter de protéger une partie des dégâts subis.

- **Coût de recrutement**:  c'est la valeur en pièces d'or d'un Briskar; inscrite dans la pièce en bas à droite de la carte, majorée du montant de ses équipements et sorts additionnels. Le total donne le coût de recrutement.

Ce montant, sauf règle spéciale, est remporté par l'adversaire lorsque le combattant concerné est défait ou mis en déroute.



- **Logo de Faction**: il définit l'appartenance du Briskar à son peuple.

Certains traits comme « Fraternité » (Rotumah, Zhàn Bào...) décrits sur les cartes de personnages, permettent d'être recruté par plusieurs factions.



regroupe les habitants de Sundaria. Tous les Briskars affichant ce logo sur leur carte de caractéristiques peuvent être recrutés ensemble.



regroupe les habitants de Quinto Real. Tous les Briskars affichant ce logo sur leur carte de caractéristiques peuvent être recrutés ensemble.



regroupe tous les Briskars qui ont élu domicile sur l'Archipel du Banni. Tous les Pirates affichant ce logo sur leur carte de caractéristiques peuvent être recrutés ensemble.

Certains de leurs leaders pourront en plus recruter des membres d'autres factions; ce trait sera alors mentionné sur leur carte.



regroupe tous les mercenaires d'Anthropia, ces derniers peuvent former une bande à part entière ou être recrutés par les autres factions.

S'ils intègrent une autre faction, ils ne peuvent en aucun cas être plus nombreux que les membres de cette faction au sein de la bande.

Ex: je peux recruter 1 mercenaire maximum dans une bande de 3 Briskars, 2 dans une bande de 4 ou 5, 3 dans une bande de 6, etc...



### Parole de Crimp !

La brasse est une unité de mesure marine qui équivaut à 6 pieds, soit 1,829 mètres. En jeu, elle correspond à 4 cm, soit la taille d'une case ou d'un socle de Briskar.

### Zone de Contrôle

La «zone de contrôle» est la zone autour d'un Briskar dans laquelle il peut interagir avec son environnement. Elle est de moins d' 1/2 brasses en règle générale et de moins de 2 brasses si il possède «Allonge».

Si un adversaire entre dans cette zone de contrôle, il est alors considéré comme engagé.

Ex: Juan de Leon qui est à 1 brasses d'un Birgus (qui possède allonge avec sa lance) est engagé au corps à corps.

Le Birgus n'étant pas dans la zone de contrôle du Vicomte n'aura pas à se désengager pour se déplacer librement.

Un Briskar qui acquiert «allonge» grâce à une arme peut s'en servir pour attaquer à moins de 2 brasses.

Cela ne lui permet pas de réaliser d'autres actions que l'attaque ou la botte (avec cette arme uniquement) à cette distance.

Si les caractéristiques physiques du Briskar lui procurent «allonge» (comme le Major Abelii), sa zone de contrôle est à moins de 2 brasses quelle que soit l'action entreprise.

Les actions de «ceinturer» et «donner un coup de boule» ne s'effectuent pas dans la zone de contrôle mais socle à socle avec un adversaire.

Les alliés ne bloquent ni les déplacements, ni les lignes de vue.

### Les caractéristiques offensives

- **Attaque:**  Fx2

- **Botte:**  F+D (1 seule fois par activation)

- **Tir:**  Dx2 (idem pour une botte de tir)

- **Action:** les caractéristiques générales à employer pour une action donnée, seront décrites plus tard, dans la section «Actions Génériques».

### Les caractéristiques défensives

- **Défense (passive):** C, seule la constitution est ajoutée au jet de dés pour déterminer le seuil de défense obtenu par le Briskar.

- **Esquive:** C+D

- **Contre-attaque:** F+D

### Équipements et règles spéciales

Regroupe les techniques de combat ou aptitudes personnelles du Briskar, ainsi que les équipements ayant une influence sur ses caractéristiques, sur sa façon de se battre, etc...

Un équipement est symbolisé par ce pictogramme: 

Les coûts et effets des équipements sont décrits dans la section «Annexes» p.34.

Si l'effet spécifique d'un équipement est décrit sur le profil d'un Briskar, cet effet prévaut sur les règles génériques et ne coûte pas de pièces d'or supplémentaires.

Une caractéristique spéciale est symbolisée par ce pictogramme: , appliquez les effets spécifiques inscrits sur la carte.

Un personnage «éthéré» ne peut ni attaquer ni être attaqué. Il peut se déplacer et entreprendre uniquement les actions décrites dans son profil.



### Comment gérer une action

#### Les Points d'Actions ou PA

Les points d'actions représentent le temps que demande une action à être réalisée.

On comprend alors qu'une attaque n'est pas simplement un coup porté à l'adversaire mais une suite de passes d'arme jusqu'à la touche, qu'un tir sous-entend le temps de viser et non pas le simple fait d'appuyer sur la gâchette, que l'incantation d'un sort prend un certain laps de temps, que marcher soit plus long, si l'on va plus loin!!!

Et ainsi de suite pour toutes les actions qu'un Briskar peut avoir à entreprendre...

Lors de son activation, un Briskar sera inévitablement poussé à entreprendre des actions, quelles qu'elles soient (il est payé pour ça, tout de même!). Il devra disposer de suffisamment de PA pour entreprendre cette action; les dépenser, et déterminer la réussite ou l'échec de l'action entreprise. Vous trouverez plus loin la liste exhaustive des actions possibles, leur coût en PA, ainsi que leur(s) effet(s).

#### Déplacements

Dès qu'un Briskar décide de se déplacer, il se réfère à sa caractéristique de mouvement: **J**

- **Marche:** le plus classique, où le Briskar pourra se déplacer de la totalité de sa caractéristique de mouvement, tout en jetant un œil à ce qui se passe autour de lui, les armes au clair. Il est possible d'entreprendre plusieurs fois cette action lors de son activation.

**La première «marche» ne coûte aucun PA  
Les marches suivantes coûtent 2 PA.**

- **Course:** permet de se déplacer du double de son mouvement pour **2 PA**.

Le Briskar décide de courir, soit pour se mettre à couvert, soit pour se rapprocher du combat; quoiqu'il en soit, il s'essouffle et ne pourra donc rien entreprendre d'autre pendant son activation. Il conserve cependant sa réserve de PA restants

pour se défendre et réagir jusqu'au début de son tour suivant.

- **Assaut:**

**coût en PA = coût du mouvement + attaque.**

L'Assaut est une action de mouvement combinée à une action offensive, appuyée par la vitesse de la charge.

S'il s'agit du premier mouvement, seul le coût de l'attaque sera compté.

Le bénéfice de l'assaut augmente la capacité du Briskar à réaliser un coup critique, le seuil de RC (Cf. «Échec et Réussite Critiques» p.9) est donc augmenté de 1 durant toute l'activation.

Ex: Si le seuil de RC était de 10, il passera à 9 et 10.

Si le seuil de RC était de 9 et 10, il passera à 8, 9 et 10; et ainsi de suite.

Une fois au contact, un Briskar ne peut plus effectuer d'assaut avant de s'être débarrassé de son adversaire.

Pour pouvoir bénéficier de ce bonus, il devra avoir parcouru au moins la moitié de son mouvement (arrondi à l'inférieur) afin qu'il ait suffisamment d'élan; soit au moins 2 brasses, s'il a un mouvement de 5, par exemple.

- **Sauter par dessus un obstacle: 0 PA**

Si le saut à effectuer n'excède pas 1 Brasse, il n'y a aucun malus.

Entre 1 et 2 brasses (inclus), le mouvement coûtera 1PA supplémentaire; soit 1 PA si c'est le premier mouvement de l'activation, 3 PA sinon.

Au-delà de 2 Brassess, sauter un obstacle est impossible, il faudra grimper.

Et pour sauter vers le bas d'une hauteur de plus de 2 brasses un «jet de réception» sera nécessaire.

### - Réception: 0 PA.

$CONSTITUTION + DEXTÉRITÉ + 1D10$  supérieur ou égal à 13.

**Soit  $C+D+1D10 \geq 13$ .**

Ce seuil de 13 augmente de 2 par brasse supplémentaire, soit :

- 2 brasses = seuil de 13
- 3 brasses = seuil de 15
- 4 brasses = seuil de 17, etc.

Ce saut pourra entraîner des blessures :

- Jusqu'à 5 brasses = 1D10 points de dégâts en cas d'échec.
- Entre 5 et 7 brasses = 2D10 points de dégâts en cas d'échec.
- Au-delà de 7 brasses = 1D10 points de dégâts en cas de réussite; la chute est fatale en cas d'échec. Peu d'hommes survivent quand ils chutent de la vigie d'un Galion !

### - Grimper / escalader: 2 PA.

Le mouvement est divisé par 2 lorsqu'un Briskar grimpe ou monte un dénivelé, (mur, cordage, mât...)

Ex: Si il possède un mouvement de 6, il ne pourra grimper que de 3 brasses pour 2 PA dépensés.

**Le premier mouvement n'est pas gratuit.**

- **Se relever:** Un Briskar à terre, couché ou tombé, volontairement ou non, ne peut effectuer aucune autre action « se relever ».

Suite à certains événements, il peut être amené à se relever pour pouvoir agir normalement; et sacrifie alors son mouvement gratuit, si il ne l'a pas encore dépensé dans le tour. Dans le cas contraire, cette action lui coûte 1 PA.

## Modificateurs de terrain

Les terrains encombrés ont une influence sur la vitesse de déplacement:

Ces modifications se cumulent avec les différents effets des actions de mouvement.

Les caractéristiques propres à un profil, prévalent toujours sur les modificateurs présentés ci-dessous.

Ces modificateurs s'appliquent après les effets d'éventuel(s) sort(s), cris, ou changements induits par une action de jeu.

- **sur le sable:** ou dans une eau peu profonde, le mouvement du Briskar est réduit de 1.

- **sur la glace:** son mouvement est réduit de 2.

- **dans l'eau:** (c'est à dire une eau suffisamment profonde pour y nager), le mouvement est divisé par 2; de plus, aucune action avec une arme ne peut être entreprise (sauf capacité décrite dans le profil du Briskar)

- **terrain difficile:** divise le mouvement par 2.



## 2. Le Jeu

### Les Actions d'attaque

- **Attaque:**  2 PA sauf si les caractéristiques de l'arme précisent un coût différent.

Le Briskar assène un coup en utilisant :  $FORCE \times 2 + 1D10$  soit **F X 2 + D10**.

Il n'a pas d'autres limitations au nombre d'attaques qu'il peut porter que la valeur de sa réserve de PA.

Chaque attaque peut être augmentée séparément (Cf. «Booster un jet» p.10).

- **Botte:**  3 PA ses effets sont décrits dans les caractéristiques de l'arme.

Le Briskar assène une botte en utilisant :  $FORCE + DEXTÉRITÉ + 1D10$  soit **F + D + D10**.

Une botte ne peut s'effectuer qu'une seule fois par activation.

Si aucun dégât n'est mentionné pour la botte du Briskar (comme celle de Pablo Cortes par exemple) elle ne pourra infliger de dégâts que grâce à d'éventuelles RC.

Chaque botte peut être augmentée (Cf. «Booster un Jet» p.10).

### Les Actions de défense

Le défenseur décide la façon dont il défend une fois le résultat de l'attaque obtenu.

Une action de défense réussie sera supérieure ou égale au jet de l'attaquant.

- **Défendre:** 0 PA.

Un Briskar (qui n'est pas «ceinturé» ou «assommé») peut toujours se défendre en réponse à un coup porté par son adversaire, même s'il ne lui reste plus de PA pour tenter mieux.

Cela représente le fait que ces vieux loups de mer ne sont pas des agneaux, ils ne vont pas attendre de prendre des «baffes» en tendant la joue gauche...

On calcule un jet de défense en comptant :  $CONSTITUTION + 1D10$  soit **C + D10**.

Chaque défense peut être augmentée séparément (Cf. «Booster un Jet» p.10).

- **Esquive:** 2 PA.

Le Briskar va tenter de réagir de façon défensive à l'attaque qui lui est portée.

En cas de réussite, il peut rompre le combat en se déplaçant jusqu'à la moitié de son mouvement ( $MVT/2$ ).

Une Esquive se résout de cette manière :

$CONSTITUTION + DEXTÉRITÉ + 1D10$  soit **C + D + D10**.

Chaque esquive peut être augmentée séparément (Cf. «Booster un Jet» p.10).

- **Contre:** 3 PA.

Le Briskar va tenter de réagir de façon offensive à l'attaque qui lui est portée.

En cas de réussite, il pourra à son tour porter une attaque classique sans coût supplémentaire; cependant, après la résolution de cette attaque éventuelle, le tour reprend normalement et c'est la figurine active qui continue d'agir.

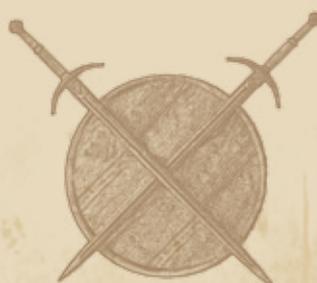
Un contre se résout de cette façon :  $FORCE + DEXTÉRITÉ + 1D10$  soit **F + D + D10**

Chaque Contre peut être augmenté séparément (Cf. «Booster un Jet» p.10).



#### Parole de Crimp !

N'oubliez pas qu'en réaction à un tir, le mouvement gratuit obtenu grâce à une esquive ne permet pas de se rapprocher du tireur, sauf pour se mettre à couvert.



### Le Jet d'Armure

Comme nous l'avons vu dans les « caractéristiques générales », si le combattant possède une armure, elle est décrite dans son profil et sur sa carte.

#### Parole de Crimp !

En général, l'armure de dotation d'un Briskar (telle qu'elle apparaît sur son profil) ne confère pas de malus. Seules les armures acquises par le biais de l'équipement additionnel le peuvent.

Un jet d'armure ne coûte pas de point d'action. Tant qu'un Briskar possède une armure, il doit l'utiliser pour tenter de réduire les dégâts qu'il subit.

Ce n'est pas un objet inaltérable, et une armure finit par céder sous les coups répétés; pour symboliser ceci, dès qu'un Briskar en armure doit subir des dégâts, il coche une case d'armure et effectue son jet.



Fig.2: Le cartouche d'une armure sur une carte.

Lorsque le cartouche de l'armure n'a plus de case vide, l'armure est considérée comme inefficace, on ne pourra donc plus s'en servir pour protéger les dégâts.

Les éventuels malus inhérents à celle-ci continueront de s'appliquer tant que le Briskar portera son armure.

Outre les compétences spéciales qu'elle lui confère, cette armure possède un seuil, indiqué par une flèche (➡) dans le cartouche de l'armure.

- En dessous de ce seuil elle protégera un certain montant de dégâts (1 dans le cas de l'armure de la Fig.2).

- A partir de ce seuil elle protégera mieux (le jet doit donc être supérieur ou égal au seuil pour qu'il soit effectif, 3 dans le cas de l'armure de la Fig. 2).

Une RC protégera toujours de tous les dégâts de base de l'attaque, c'est-à-dire de tous les dégâts hors bonus de critique.

Un EC ne protégera rien du tout et endommagera d'avantage l'armure, on cochera 1 case supplémentaire dans le cartouche.

De plus, l'armure peut protéger d'un tir d'artillerie, mais elle perdra alors toutes les cases de son cartouche.

Si les dégâts sont de type « Perce armure » on cochera 1D5 cases au cartouche en plus.



### Actions de combat

- **Ceinturer un adversaire: 0 PA.**

Les 2 Briskars concernés doivent être en contact socle à socle au début de l'action.

Un jet de force contre force doit être réussi, le Briskar ceinturé doit lâcher ce qu'il a d'autre dans les mains que son équipement habituel; aucun des 2 adversaires ne peut entreprendre d'autre action que celle de rompre la prise, même se défendre! (mais ils conservent leur décompte de PA).

Rompre la prise est automatique pour celui qui ceinture, par contre, un nouveau jet de F contre F doit être réussi, pour le ceinturé qui veut se libérer.

Ces jets peuvent être boostés.

## 2. Le Jeu

### - Donner un coup de boule: 2 PA.

Les 2 Briskars concernés doivent être en contact socle à socle au début de l'action.

Un jet de **FORCE + CONSTITUTION + D10** soit **F+C+D10** doit être réussi en opposition pour porter le coup de boule.

En cas de réussite, les dégâts sont égaux à **CONSTITUTION-2** soit **C-2**. En cas de RC, l'adversaire tombe au sol. Il devra en plus réussir un jet de moral avant de se relever.

Contrairement à un jet de moral classique, celui-ci peut être boosté.

### - Donner un coup de pied: 2 PA.

L'adversaire doit être dans la zone de contrôle du Briskar pour qu'il puisse lui donner un coup de pied.

Il devra alors réussir un jet en opposition de **DEXTÉRIÉTÉ + CONSTITUTION + D10** soit **D+C+D10** pour porter le coup de pied.

En cas de réussite les dégâts sont égaux à **DEXTÉRIÉTÉ-2** soit **D-2**.

En cas de RC, le Briskar a effectué une «Béquille», l'adversaire perd 1 point de mouvement pendant 3 tours. En cas de RC multiples, les malus de mouvement s'additionnent.

En cas d'EC, le Briskar actif, tombe et perd le reste de son activation à se relever.

Ces jets peuvent être boostés.

### - Interrompre une incantation:

Ceinturer, donner un coup de boule ou un coup de pied, peuvent permettre d'interrompre une incantation, si le Briskar est au contact du lanceur de sort au début de l'incantation

L'action est majorée de **+2 PA** si elle se résout pendant le tour de l'adversaire.

En cas de réussite, les points d'action dépensés pour le lancement du sort, sont perdus.

## Actions génériques

Toutes les actions qu'un Briskar peut être amené à réaliser en fonction de la situation ou d'un scénario donné.

### - Déplacer une pièce d'artillerie: 2 PA.

Comme pour «lancer un objet», on peut déplacer une pièce d'artillerie (un canon par exemple) une fois par activation.

Il est possible de déplacer l'engin avec un autre Briskar que le Servant désigné en début de partie.

Dans ce cas, on se réfère à la valeur inscrite devant la caractéristique «F=x» et on considère que l'engin effectue le même mouvement que le Briskar, mais une réorientation coûte en plus, 1 brasse de mouvement.

Ex: pour déplacer et réorienter «Bone Breaker», Maruti, qui a largement la force de le faire, dépensera 2 PA et pourra déplacer le canon de 3 brasses et le diriger dans la direction de son choix.  
Soit 3 points de mouvement et 1 point d'orientation.

Une pièce d'artillerie ne peut être déplacée ou réorientée que si aucun adversaire n'est présent à moins d'1 brasse de la pièce et du Briskar qui désire la déplacer (si vous jouez sur un terrain quadrillé, les cases adjacentes à la pièce et au Briskar doivent être libres de tout adversaire).



## Règles de base

### - Lancer un objet: 2 PA.

Un objet lançable sera décrit « F=x », ou x sera égal à la force minimum pour pouvoir le lancer.

(par défaut toute arme à une main, ou tout objet qui tient dans une main a une valeur: F=2, et F=3 pour une arme à 2 mains.)

De plus, il faut réussir un jet de FORCE + CONSTITUTION + D10 supérieur ou égal à un seuil correspondant à 12 + 1 par brasse de distance soit  $F + C + D10 \geq 12 + 1$  / brasse.

Ex: un Coffre F= 3 nécessitera une force de 3 au minimum pour être lancé.

Et, pour le lancer à 4 brasses, il faudra réussir un jet à 16 et plus.

Cela représente autant la difficulté de lancer un objet lourd, que celle de viser un adversaire distant avec un projectile improvisé.

Cette règle s'applique aussi aux pièces d'artillerie, il faut juste être un peu plus costaud pour les lancer!

Objet	Force nécessaire	Dégâts	Effet
Bouteille	1	1	saignement pendant 2 tours
Tabouret	2	2	
Seau	3	3	
Tonneau	3	3	
Coffre	3	4	
Caisse	3	4	
Sac de céréales	3	3	2 dégâts sur les figurines adjacentes
Rack de boulets	4	5	la victime tombe sur 4+
Ancre de marine	5	7	la victime est assommée
Table	6	5	gabarit de 1 carte
Pièce d'artillerie	6	3 + PS	la pièce perd 4PS lors de la chute

Pour ce qui est de lancer un autre Briskar, il faut d'abord pouvoir le faire, et avoir donc une FORCE au moins égale à la CONSTITUTION du Briskar lancé.

La même difficulté que pour lancer un objet s'applique.

Si l'action est réussie, la règle « Collision » (P.27) s'applique.

En cas d'échec le « Briskar-projectile » reste en place et l'action est terminée.

De plus si une figurine est la cible de ce lancé, elle peut bien sûr effectuer une défense ou une esquive.

Attention si le Briskar est lancé, il doit effectuer un test de « Réception ».

### - Porter/transporter: 0 PA.

Difficulté: Automatique.

Dans ce cas, on considère la force du Briskar.

- si F supérieure ou égale à 4, alors, un malus de - 1 mouvement s'applique.
- si F inférieure ou égale à 3, alors, un malus de - 2 mouvement s'applique.

Cette action permet de porter une charge jusqu'à environ 50kg; un tonneau, un coffre, une malle, etc...et de continuer à agir normalement.

Attention le Briskar ne peut se servir que d'une seule arme à la fois lorsqu'il porte quelque chose.

### - Déposer / ramasser un objet: 1 PA ou sacrifice de son mouvement gratuit.

Certaines situations de jeu, comme le désarmement ou des effets dus aux scénarios, obligent à lâcher des équipements ou des objets au sol.

Ceux-ci peuvent être ramassés pour 1 PA ou en sacrifiant son mouvement gratuit (bien sûr, les règles spécifiques à un scénario prendront le pas sur celle-ci).

On peut de la même manière déposer un objet au sol.

Un Briskar ne peut ramasser que si il a au moins une main de libre pour le faire. On peut ramasser un objet lâché par un autre Briskar.

## 2. Le Jeu

*N.B:* lorsqu'un objet est déposé par un Briskar, il choisit l'endroit où est lâché l'objet dans sa zone de contrôle.

Si il est désarmé ou perd un objet suite à l'action d'un adversaire, c'est l'adversaire qui choisit l'endroit où est posé l'objet mais toujours dans la zone de contrôle du propriétaire.

### - **Détruire un objet/briser une porte: 2 PA.**

Difficulté:  $F + C + D10 \geq 12$ .

Permet de briser une porte, un tonneau, des chaînes...

### - **Se restaurer: 2 PA (+ 1 à 4 PV).**

Si une boisson ou une source de nourriture se trouve dans la zone de contrôle du Briskar, il peut se restaurer pour regagner  $1D10/3$  PV (arrondi au supérieur).

Ex: Jet de 7 sur le  $D10 = 7/3 = 2,333$   
arrondi au supérieur = 3 PV.

L'action de se restaurer n'est possible que si l'on n'est libre de tout adversaire

### - **Ôter son armure: 3 PA.**

Le Briskar ne subit plus le malus de mouvement lié à son armure, par contre il ne peut plus bénéficier de sa protection.

Il est impératif d'ôter une armure qui octroie des malus de déplacement avant de pouvoir « nager ».

### - **Nager: 0 PA.**

Difficulté: Automatique.

Le mouvement est divisé par 2 et aucune arme ne peut être utilisée, sauf règles propre au Briskar.

### - **S'agenouiller: 1 PA.**

Difficulté: Automatique.

Un Briskar qui s'agenouille derrière un objet ou élément de décor d'au moins la moitié de sa taille est considéré comme à couvert.

### - **Visée: 1 PA/tir ou lancé.**

Difficulté:  $Dx2 + D10 \geq 10$ .

Annule le couvert d'une cible (la cible doit tout de même être partiellement visible par le tireur).

Réussite automatique si le Briskar a utilisé la compétence « S'agenouiller ».

### - **Se cacher: 1 PA.**

Difficulté: pas d'EC.

La figurine à couvert devient impossible à cibler par un tir

Un Briskar qui se cache empêche l'utilisation de la compétence « Visée » contre lui.

### - **Voir/repérer: 1 PA ~ 1x/tour.**

Difficulté:  $C + M + D10 \geq 12$ .

Cette action permet de détecter un Briskar caché, un mécanisme secret, etc...

### - **Crocheter: 2 PA.**

Difficulté: jet de  $D + M + D10 \geq 12$ .

Permet d'ouvrir ou de déverrouiller n'importe quelle serrure ou mécanisme.

### - **Lire/déchiffrer: 1 PA/document.**

Difficulté:  $Mx2 + 1D10 \geq 14$ .

Permet de comprendre un document / manuel.

### - **Convaincre/négocier: 2 PA.**

Difficulté:  $Mx2 + D10 \geq 13$ .

Permet de remporter une négociation, une discussion, etc...

### - **En Garde! : 2 PA.**

Difficulté: Automatique.

Ajoute un dé pour la prochaine action défensive effectuée et reste effectif jusqu'au déclenchement d'une autre action.

### - **Creuser: 2 PA.**

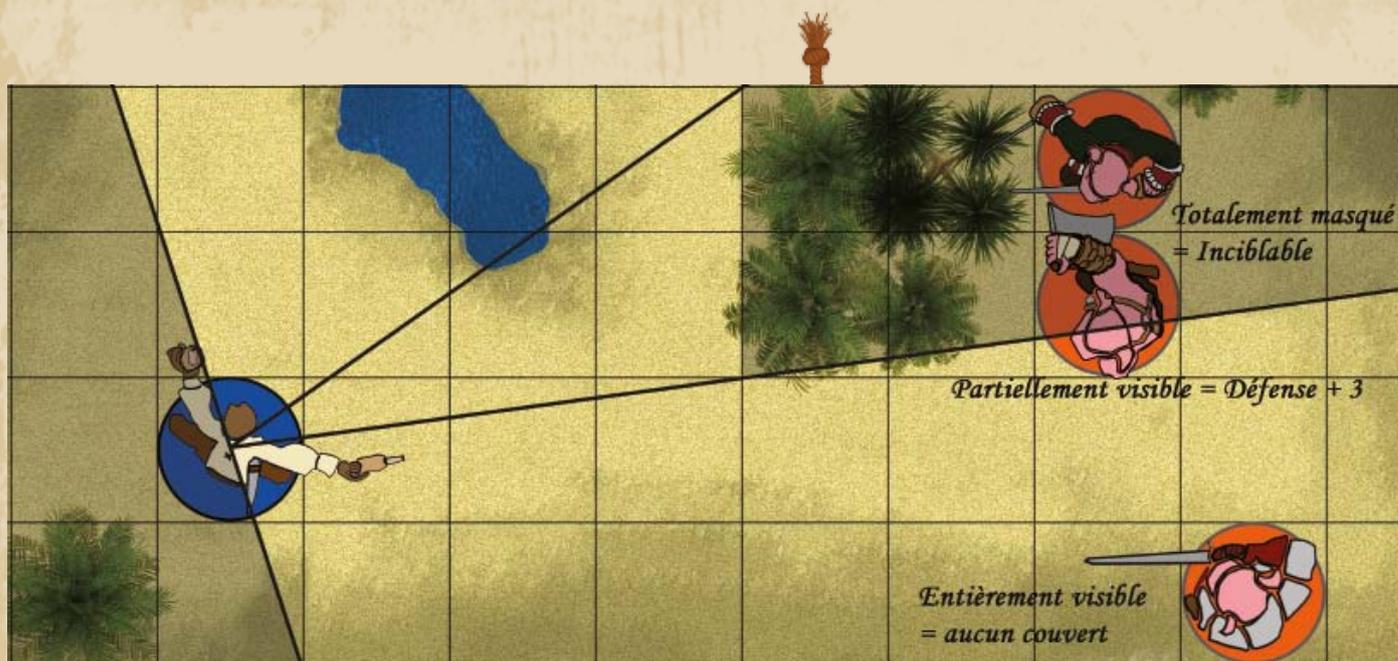
Difficulté:  $Cx2 + D10 \geq 12$ .

Fait des trous!

### - **Dernier Espoir:**

Difficulté:  $C + M + D10 \geq 10$ .

Si le combattant a moins de 10PV, il se jette à corps perdu dans la bataille et ne peut plus défendre ou profiter de son armure jusqu'à la prochaine activation. En contrepartie, toutes les attaques et/ou bottes coûtent 1 PA de moins avec un minimum de 1 PA.



**Fig.3:** Le principe des lignes de vue et des couverts.

## Couverts et environnements

Les affrontements entre bandes de Briskars sont violents et souvent mortels, et il n'est pas étonnant de voir la plupart d'entre eux se mettre à couvert quand la première détonation retentit.

Un Briskar peut utiliser son environnement pour se protéger de tout ou partie des tirs et sorts susceptibles de le prendre pour cible, en gros, se mettre à couvert.

Les charges, tirs directs et sorts sont concernés par cette règle.

Un sort visant un Briskar allié ne nécessite pas de ligne de vue.

Deux cas de figure sont à retenir:

1- le Briskar pris pour cible est entièrement masqué à la vue de l'attaquant

→ La résolution de l'action est impossible.

2- le Briskar est au moins à moitié masqué par son couvert

→ Un bonus de 3 sera additionné à sa défense contre cette action.

Le bonus ne s'applique, lors d'une esquive, que si le défenseur ne se déplace pas hors du couvert.

Certains esprits retors essayeront de masquer leur Briskar de 2,30m et 170kg derrière un tout petit tonneau de rhum, en espérant obtenir un bonus de défense... ça ne marche pas; à vous de faire des décors plus gros!

## Les Tirs

Chaque sort et arme de tir possède une caractéristique essentielle: sa portée, qui détermine jusqu'à quelle distance l'action est efficace, ou précise.

La première chose à faire lors de la résolution d'un sort ou d'un tir, est de vérifier que la cible est à portée, et au moins en partie visible du Briskar qui entreprend l'action.

### Servant de pièces d'artillerie

Quand vous incluez une pièce d'artillerie dans votre bande, un servant doit être désigné avant le début de la partie. Celui-ci sera le seul à pouvoir utiliser la pièce d'artillerie jusqu'à ce qu'il soit hors de combat. Dès lors, un nouveau servant est désigné.

### Parole de Crimp!

Le socle d'un Briskar représente l'espace qu'il occupe pendant qu'il combat, il est donc à prendre en compte lors de la détermination des lignes de vue.

## 2. Le Jeu

### Résolution d'un tir

Un tir se résout comme une attaque classique, c'est-à-dire, un jet de dés, en opposition entre le tireur et le défenseur.

Il se définit comme suit:

- son coût: déterminé par les caractéristiques de l'arme.
- sa cadence: le nombre de tirs pouvant être effectués avant recharge de l'arme.
- sa portée minimum et maximum.

Un Briskar ne peut pas utiliser une arme de tir s'il est dans la zone de contrôle de son adversaire, sauf si son profil le précise.

Cependant l'EC est un peu différent sur un tir, il est plus difficile de toucher à distance qu'au corps à corps; les résultats naturels de 1 et 2 par D10 détermineront donc des échecs critiques.

Une RC, obtenue dans le cas d'un tir, permet de cumuler l'ensemble des dégâts provoqués.

Ex.: Bogdan obtient une RC sur son tir de tromblon, il infligera donc deux fois les dégâts de son tromblon à sa cible, soit  $2x(1D5+1)$  dégâts.

Le Briskar, effectue son tir ( $Dx2 + D10$ ) qu'il peut décider de booster ou non, pour le coût en PA correspondant.

Le défenseur décide alors s'il défend ou s'il esquive et applique les modificateurs de couverts éventuels.

#### - Modificateur de tir:

- Le tireur a un bonus de +2 à son jet de tir si la cible est en dessous de lui.
- Le défenseur a un bonus de +2 à son jet de défense si le tireur est en dessous de lui.
- Lors d'un tir, si la cible est engagée au corps à corps, elle bénéficie d'un bonus de +3 en défense.

#### - Portée:

Pour chaque arme, une portée minimale et une portée maximale sont indiquées; elles ont une influence directe sur la puissance du tir, et de fait, sur les dégâts infligés:

- en dessous de la portée minimum, les dégâts de l'arme sont augmentés de 1. A bout portant, ça pique!!!
- entre les portées minimum et maximum, les dégâts de l'arme ne sont pas modifiés.
- au-delà de la portée maximale, les dégâts de l'arme sont réduits de 3.

Bien souvent, les dégâts seront quasiment nuls au-delà de la portée maxi, mais en même temps, un tromblon de pirate n'est pas une baliste de siège!

La modification des dégâts due à la portée est à appliquer après le bonus de la RC éventuelle.

Ex.: Bogdan tire au delà de sa portée maxi et obtient une RC sur son jet de tir, il infligera donc à sa cible deux fois les dégâts de son arme, moins 3. Soit  $((2x 1D5) + 2) - 3$ .

Les EC sont décrits dans les caractéristiques de l'arme concernée, le cas échéant.

#### - Recharge :

Une fois la cadence de tir de l'arme atteinte, le tireur doit recharger son arme pour 3 PA ou comme précisé sur sa carte de profil.

Il est tout à fait possible de recharger une arme avant qu'elle n'ait plus de munitions mais jamais de dépasser la cadence maximum de l'arme.

Lors d'un tir, le tireur et le défenseur peuvent tous 2 «booster» leur jet



#### Parole de Crimp !

Un Briskar pris pour cible peut toujours défendre ou tenter une esquive (pour 2PA) mais ne pourra en aucun cas tenter un contre, à moins que le tireur ne soit dans sa zone de contrôle.

### Tir à effet de Zone

Le tireur place son gabarit à l'endroit qu'il désire prendre pour cible et mesure la distance séparant le bord du socle de l'arme de tir au bord le plus proche du gabarit.

La difficulté à prendre en compte est celle inscrite entre parenthèse à droite de la portée concernée.

Ex: canon pirate (14) /5(12) /10(14)

Cela signifie :

- en dessous de 5 brasses, la difficulté du tir sera de 14.
- entre 5 et 10 brasses, la difficulté du tir sera de 12.
- au delà de 10 brasses, la difficulté du tir sera de 14.

Si le tir est une réussite, le gabarit reste en place.

Appliquez les dégâts aux malheureuses victimes qui sont couvertes par le gabarit, même partiellement.

En cas de RC, on ajoute un D10 aux dégâts provoqués pour chaque réussite critique obtenue.

Ex: Rotumah peut donc avec une RC, faire de 6 à 35 dégâts sur chaque figurine prise sous son gabarit.

Si le tir est un échec, laissez vos dés sur la table ! Il sera dévié dans le sens vers lequel le dé pointe, d'un nombre de brasses équivalent à la différence obtenue. Si le jet compte plusieurs dés, déterminez celui de déviation avant le lancé.

En cas d'EC, en plus des effets décrits sur le profil de la pièce d'artillerie, la règle suivante s'applique :

Centrez le gabarit sur la pièce d'artillerie, celle-ci perd immédiatement 1D5 points de structure (PS).

Les Briskars pris sous le gabarit, même partiellement, perdent 1D10 + 1 PV.

Ex: J'ai tiré avec une D de 3 et obtenu 3 au lancé, à 7 brasses de portée, soit 12 de difficulté. Mon tir est donc un échec.  $3 \times 2 + 3 = 9$  pour le tireur.

Je regarde la position de la pointe du dé de tir pour déterminer la direction, et je dévie le tir de  $(12-9)$  3 brasses dans cette direction.

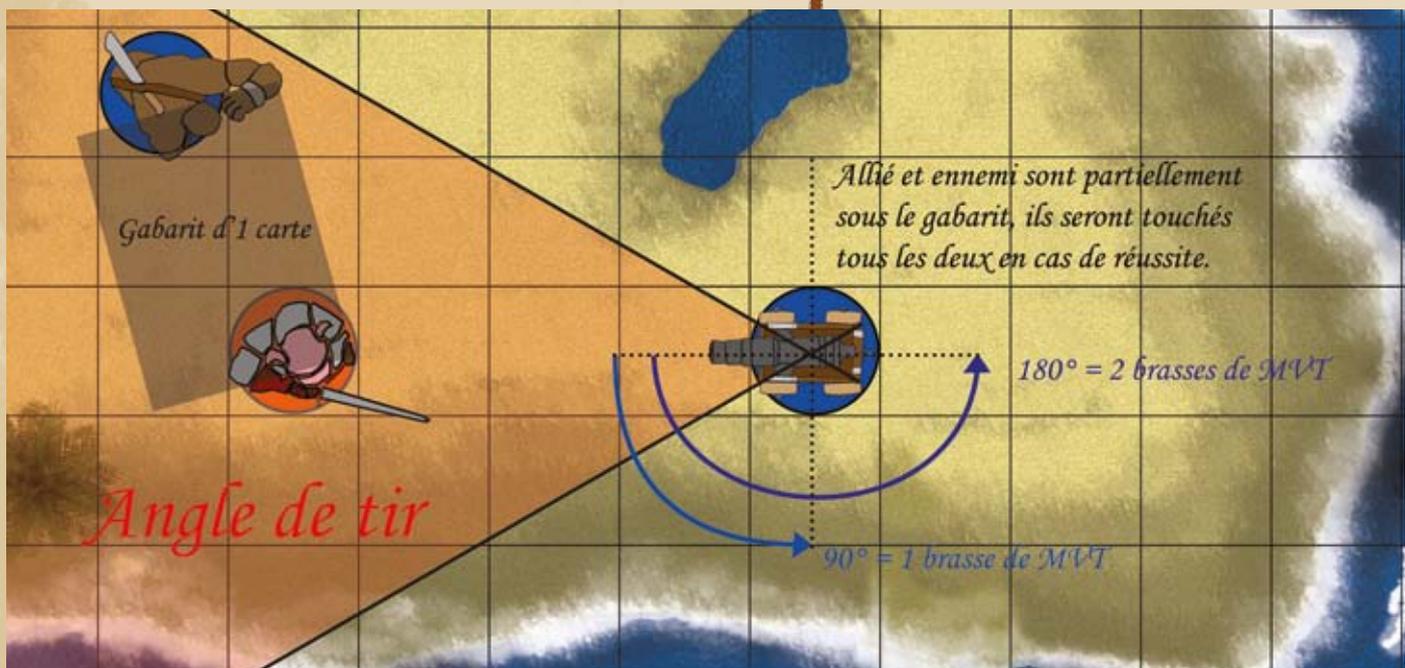


Fig.4: Principes du tir d'artillerie.

## 2. Le Jeu

En cas d'EC du tir d'artillerie, on appliquera donc 1D5 PS en moins à la pièce d'artillerie **ET** 1D10 PV + 1 PV à tous les Briskars sous le gabarit, **tireur inclus**.

N.B: Dans le cas de Rotumah, comme son canon fait partie intégrante de sa carapace, il ne possède pas de PS propre, on applique donc pas les 1D5 PS, par contre sa carte dit «en cas d'EC, Rotumah perd 5 cases d'armure», elle perdra donc 1D10 PV + 1 et 5 cases d'armure...

Elle ne meurt bien évidemment pas quand elle n'a plus d'armure, mais se retrouve sérieusement exposée...et sans son canon!

Elle ne pourra donc plus «que» piétiner et donner des coups de bec.

Il en ira de même pour les «Tortues-canon» et autres artilleries vivantes.

On applique les dégâts dus au tir d'artillerie uniquement dans le cas d'un tir réussi ou dévié. Lors d'un EC, le projectile ne quitte pas l'arme, on ne pourra donc jamais infliger les dégâts de l'arme + les 1D10 + 1 dus à l'EC, sauf si c'est directement écrit sur le profil de l'artillerie.

Lors d'un tir à effet de zone, le jet du tireur peut être boosté (Cf. «Booster un Jet» p.10).

### - Effets des tirs de zone sur les décors:

Si le tir de zone touche un élément de décor, comme une caisse, une rangée de tonneaux, etc..., ceux-ci sont détruits et ne peuvent plus être utilisés comme couverts.

Dans le cas d'éléments hauts, comme un mât, une vigie, etc..., déterminez le sens de la chute de l'élément au moment de la destruction de sa base en suivant la direction indiquée par le dé. Tous les Briskars sur la trajectoire de l'élément de décor perdent (2D10 - Constitution) PV.

En réponse à un tir de zone ou à une chute d'un élément de décor haut, tout Briskar pris dans la zone ne peut tenter qu'une seule action: «**Shiver me timbers!**» il doit dépenser tous ses PA restants pour sortir de la zone dangereuse et se jeter au sol.

Cette action nécessite un jet à l'aide d'un D10 dont la difficulté est 10-PA dépensés.

Si l'on a plus de PA, il faudra faire 10! (10-0 PA), sinon la difficulté est définie par les PA restants.

A noter que, de ce fait, on ne tient pas compte du seuil établi par le tir pour résoudre l'action de «Shiver me timbers!».

En cas de réussite, le Briskar sort de la zone dangereuse par le chemin le plus court et devra «se relever» au début de sa prochaine activation pour agir normalement (voir la règle «se relever» dans la section «Déplacements» p.16).

### - Endommager l'artillerie et le décor:

Les pièces d'artillerie, comme les canons, sont référencées sur une carte de profil, sur laquelle apparaît, non pas des points de vie, mais des points de structure (PS).

Ce sera le cas également de certains éléments de décors, comme une coque de navire, une vigie, etc...

Pour chaque attaque de corps à corps ou tir d'artillerie réussie contre ce genre d'élément, retranchez 1 à la structure de l'élément.

Une fois le dernier PS perdu, l'élément est détruit mais reste sur le terrain, Il est considéré dès lors comme un terrain difficile.

En cas de RC, doublez les points de structure perdus.

Les tirs d'armes classiques n'endommagent pas les structures.

Les éléments de décors ne possédant pas de PS sont détruits à la première touche réussie contre eux.



## Cas particuliers

### Gestion d'un corps-à-corps

On considère au corps à corps tous les Briskars en état de se battre, c'est-à-dire qui sont debout et ne sont pas prostrés (Cf. « Se relever » p.16, « Donner un coup de boule » p.19, et « moral » p.29, et sur des cases adjacentes (dans le cas d'un terrain en cases) ou à portée d'armes de CàC.

- **Simple**: rien à signaler, 2 Briskars règlent leurs comptes !

- **Multiple**: si les attaquants sont en surnombre (soit plus de Briskars dans le camp de la figurine active), alors les jets d'attaques sont automatiquement boostés de 1 par soutien.

Si ce sont les défenseurs qui sont en surnombre (soit plus de Briskars dans le camp de la figurine qui reçoit l'attaque), alors les jets de défenses sont automatiquement boostés de 1 par soutien.

Ces effets de soutien ne changent pas la valeur d'un EC ou d'une RC lors des jets concernés.

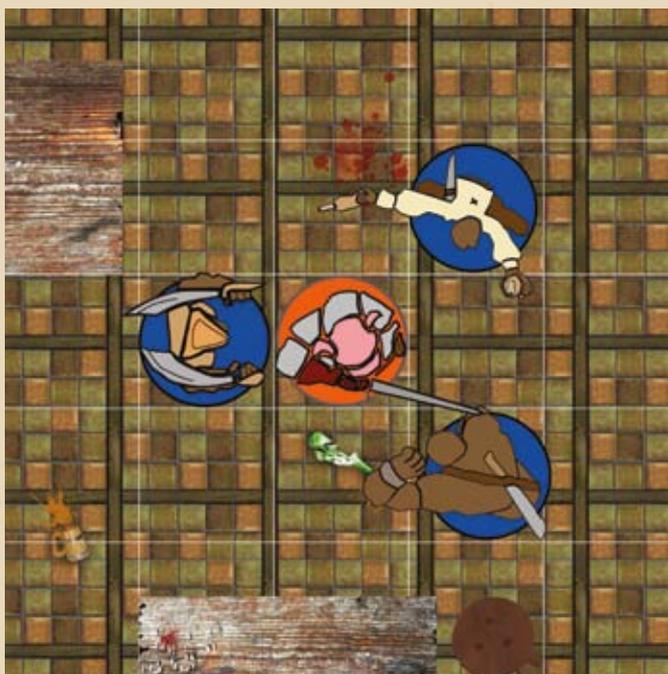


Fig.5: Un corps à corps multiple.

Ex: dans le cas d'un corps à corps à 4 contre 2, le soutien obtenu par le camp en surnombre sera de 2, en attaque comme en défense.

Dans le cas d'un corps à corps où s'affrontent plus de 2 bandes rivales ces modificateurs ne s'appliquent pas, c'est chacun pour sa peau !

- **Allonge**: Cf. zone de contrôle (p.14).

Certaines armes (qu'elles fassent partie intégrante du Briskar ou qu'elles soient de l'équipement additionnel) ont la caractéristique « allonge ».

Ces dernières permettent d'effectuer des attaques au corps à corps tout en pouvant être jusqu'à 2 brasses de son adversaire.

Cet avantage se traduit par le fait que votre adversaire est considéré comme engagé au corps à corps si vous n'êtes pas à son contact mais entre 0,5 et - de 2 brasses de lui.

Si 2 adversaires possèdent « allonge », ils sont tous les deux considérés comme engagés dès lors qu'ils sont à moins de 2 brasses de distance l'un de l'autre.

**NB**: un combattant qui possède « allonge » n'est pas considéré comme engagé tant qu'il est à plus d'une demi brasse de son adversaire. Il ne bénéficie donc pas du bonus de défense contre les tirs apporté par le corps à corps.

- **Le désengagement**:

Il arrive que la situation se gâte lors d'un corps à corps, ou que l'on ait intérêt à envoyer ses troupes vers d'autres options de combat; dans ce cas votre Briskar va devoir tenter de se « Désengager ».

Il ne s'agit pas d'une action simple mais d'un jet en opposition avec votre ou vos adversaires. Il est logique lors d'un échange de baffes en règle, que votre adversaire ne soit pas ravi de vous laisser partir.

## 2. Le Jeu

Une action de désengagement coûte **2 PA**.

Le Briskar qui souhaite quitter le corps à corps va effectuer un jet comme suit :

**CONSTITUTION + DEXTÉRITÉ + 1D10**

**Soit C + D + 1D10.**

Le Briskar qui va tenter de l'en empêcher lui oppose ce jet :

**CONSTITUTION + FORCE + 1D10**

**Soit C + F + 1D10.**

**NB :** Si plusieurs adversaires sont au corps à corps, le joueur choisit le Briskar qui va tenter d'empêcher le désengagement et il ajoutera 1 au résultat de son jet pour chaque combattant supplémentaire.

Lorsque qu'un Briskars quitte un corps à corps, il est automatiquement considéré comme libre, il ne bénéficie donc plus de bonus de défense contre les tirs, il ne compte plus dans le nombre de combattants engagés dans le corps à corps qu'il vient de quitter, il peut à nouveau charger un adversaire, il peut à nouveau tirer, se restaurer, recharger sans malus...



**Fig.6 :** Difficile de se désengager d'un Birgus...

Ce tableau résume l'ensemble des situations et des effets d'un test de désengagement :

Résultat	Celui qui veut se désengager	Son opposant
EC	Le Briskar tombe et devra « se relever ».	Inflige 1D5 dégâts à son adversaire en le retenant.
Echec	Le Briskar reste au corps à corps, l'action n'a pas abouti.	Reste sur place
Réussite	Le Briskar peut se déplacer librement de son mouvement.	Reste sur place
RC	Le Briskar peut se déplacer librement de son mouvement.	Subit 1D5 dégâts.

### Interactions avec l'environnement

Les actions possibles d'un Briskar ne se limitent pas à l'utilisation de ses armes.

Il pourra décider de passer par-dessus bord un ennemi affaibli, empoigner une caisse pour s'en servir de couvert mobile, boire un coup de rhum pour se sentir plus fort et moins ressentir la douleur...

Si le scénario ne précise pas le déroulement de ces actions, reportez-vous à la rubrique « Actions génériques » pour déterminer l'action la plus proche de celle à réaliser.

Il arrive parfois qu'un Briskar entre en collision avec un adversaire ou un élément de décor, dans ce cas on applique cette règle :

- **Collision :** Si une situation de jeu amène à une collision entre 2 Briskars (du fait d'un repoussement, comme pour la botte de Maruti par exemple, du souffle d'une explosion, d'un sort...) alors les 2 Briskars subissent 1D5 PV de dégâts.

Si un Briskar entre en collision avec un élément de décor ou une pièce d'artillerie, il souffre d'1D5 points de dégâts et l'élément subit (1D5-2) PV de dommage.

Dans le cas où un Briskar est amené hors des limites du terrain par un effet de jeu (repoussement, effet de souffle, etc...) mais sans être démoralisé ou voir le total de ses PV tomber à 0; alors celui-ci s'arrête au bord du terrain à la place.

Il subit automatiquement 1D5 PV de dégâts de collision.

On considère en effet que le terrain ne s'arrête pas au bord de la table de jeu mais qu'à cet endroit, il est entré en collision avec un obstacle.

Un Briskar ne peut donc jamais quitter la table autrement qu'en tombant à 0 PV ou en ratant 2 fois des jets de moral consécutifs.

### Gestion des blessures

Un Briskar est entraîné à recevoir des coups, il n'est donc pas facile à faire tomber, et ne se plaint pas.

Sauf exception décrite sur sa carte il ne subit aucun malus de blessure tant qu'il est au dessus de 10 PV.

Au-delà il faudra se reporter à la règle du «jet de moral» ci-contre.

Il existe deux types de blessure qui ont un effet persistant dans le jeu :

- **Le saignement** : un Briskar affligé de saignement perdra 2 PV par blessure et par tour, les effets sont cumulables. Les cataplasmes, soins magiques, vaticques, ou tout autre effet permettant de regagner des PV interrompent les effets de saignement.
- **L'empoisonnement** : un Briskar affligé d'empoisonnement perdra 1D5 PV par tour, les effets ne sont pas cumulables. Seul un cataplasme ou un soin magique peuvent annuler un effet de poison.

Les dégâts persistants s'appliquent au début de l'activation du Briskar qui en souffre.

Ils sont appliqués avant toute autre action du tour, de ce fait si ils amènent le Briskar en dessous de 10 PV, il devra alors effectuer un jet de moral à sa prochaine activation.



- **Perte de tous les PV** : Briskars « hors de combat »

Un Briskar dont le total de PV tombe à zéro ou qui est démoralisé est considéré comme « hors de combat ».

Il n'est pas forcément mort, mais blessé trop grièvement ou trop démoralisé pour prendre part activement à la suite de l'affrontement.

Dans tous les cas, il rapporte sa valeur en pièces d'or à l'adversaire, équipement additionnel compris.

- **Briskar « au sol »** : Un Briskar se retrouvant au sol suite à une action telle que « Shiver me Timber! », un désengagement raté, etc... peut se défendre normalement mais devra « se relever ».

- **« État assommé »** : Un Briskar assommé tombe au sol et n'est plus en mesure de se défendre jusqu'à ce qu'il se « relève » ( voir p.16).

- **« État prostré »** : Un Briskar prostré ne peut effectuer que des actions défensives, dans la limite de ses PA restants. Il doit réaliser un jet de moral pour sortir de cet état.

## 2. Le Jeu

### Moral

Il existe des situations où même le plus vaillant des Briskars sentira sa détermination à combattre s'évanouir, ses motivations changer de cap, ou au contraire sa rage l'envahir, comme la vue d'un vieux camarade de beuverie massacré, ou de son capitaine s'enfuyant à toutes jambes...

Trois cas de figure provoquent un jet de moral :

- Le total de PV d'un Briskar descend à moins de 10.
- Un Briskar allié à 2 brasses ou moins subit une blessure fatale.
- Un Briskar se retrouve le seul de son clan sur le terrain.

Un combattant sera amené à effectuer un jet de moral, **dès que ses points de vie passeront en dessous de 10**, et ce, à chaque nouvelle blessure dès qu'il aura franchi ce seuil.

Le jet de moral est à tester au début de l'activation.

Le Briskar doit alors obtenir un résultat inférieur à ses caractéristiques «C+M» à l'aide d'1D10.

- **Le résultat est minoré de 1** s'il se trouve à 5 brasses ou moins de son leader.
- **Le résultat est majoré de 1** par adversaire au corps à corps, au-delà du premier.

Un Briskar devant tester son moral et ayant 2 adversaires au corps à corps verra donc son jet majoré de 1.

Un 10 (ou 0 sur le dé) sera, dans le cas du jet de moral, toujours un EC.

Si un Briskar est **à moins de 2 Brasses d'un allié qui subit une attaque fatale**, il effectue aussi un jet de moral. Le jet de moral est à tester au début de l'activation.

En revanche, dans ce cas de figure, si le test est réussi, la règle suivante s'applique :

« **Vengeance** » : le Briskar voit tous ses jets d'attaque majorés de 2 lors de sa prochaine activation.

De plus, **si il se retrouve seul de son clan** sur le terrain, il devra effectuer un jet de moral, au début de son activation suivante, et encaisser le choc pour venger ses frères d'armes.

En cas d'échec d'un jet de moral, le Briskar est prostré, et ses adversaires au corps à corps sont considérés comme libres.

Son activation prend fin et la prochaine débutera par un jet de moral.

Dans le cas d'un nouvel échec, il est trop déstabilisé pour continuer l'affrontement, et est considéré comme perte, il rapporte sa valeur en pièces d'or au camp adverse. Il quitte alors le terrain.

On ne peut pas relancer un jet de moral.



## 3. La Magie

La magie dans Briskars, s'exprime de bien des façons. Selon les croyances et les recherches de chaque thaumaturge, ses aspects sont très variés, mais on peut globalement les classer en 6 voies distinctes:

### - L'Ésotérisme:

Ce sont toutes les disciplines occultes, qu'il s'agisse de réveiller les morts, d'en appeler aux esprits ou aux forces du mal, de traiter avec l'au-delà...

Son symbole est un crâne, sa couleur est le violet, comme les limbes d'où elles puisent leurs forces.

### - L'Alchimie:

On retrouvera dans cette catégorie de sorciers, tous ceux qui s'adonnent à la confection de potions, de poudres, d'onguents... et pour lesquels la transformation a été élevée au rang d'art.

Son symbole est une potion, sa couleur est le jaune comme l'or et les poisons qu'elle permet d'élaborer.

### - La Bonne Fortune:

On y retrouve toutes les disciplines comme la cartomancie, la chiromancie et les arts divinatoires, mais aussi les passionnés de la chance et du hasard, les jeteurs de malédictions et les oiseaux de mauvais augure...

Les pirates y croient plus que tout et c'est une alliée puissante à qui sait la séduire...

Son symbole est un dé à 10 faces, sa couleur est le vert comme la chance qui la représente.

### - L'Élémentalisme:

C'est le déchaînement des éléments, l'appel à la résistance de la terre, à la rapidité de l'air, à la fluidité de l'eau et à la force du feu...les élementalistes utilisent souvent des grimoires ou des parchemins mais se servent aussi des éléments à leur état brut pour les associer entre eux,

Son symbole est une étoile, sa couleur est le blanc comme le mélange de couleur de tous les éléments entre eux.

### - La Symbiose:

Regroupe la capacité d'employer le monde du Vivant, de modifier la structure moléculaire des êtres pour les affaiblir ou les renforcer, faire pousser des lianes qui entravent, ou contrôler un animal pour qu'il combatte à votre place...

Son symbole est une feuille, sa couleur est le bleu comme l'eau qui est nécessaire à la vie.

### - Le Totémisme:

Pratiqué par de nombreux chamans qui révèrent la puissance de chaque espèce animale et végétale, qui les iconisent en statuette d'os, de bois ou encore de pierre, qui façonnent des Totems mesurant plusieurs mètres de haut à l'effigie du Loup, du Hibou et bien d'autres, pour mettre en valeur et faire leurs, les forces de chaque race.

Son symbole est un Totem, sa couleur est l'orange comme la chaleur de la vie et l'énergie qui est dans chacun des animaux totémiques.

Il est parfois possible d'utiliser plusieurs méthodes pour obtenir un effet, et l'on pourra donc retrouver un même sort dans plusieurs magies différentes. Pour augmenter la défense d'un Briskar, l'un fera appel à la résistance de la terre, l'autre à une potion ou encore à un totem d'Ours...

Sur une carte de sort, les symboles de ces 6 voies sont représentés.

Si un symbole reste en filigrane, alors, il n'est pas accessible au Thaumaturge qui maîtrise cette voie, si par contre le symbole est en couleur, alors il est utilisable.

### 3. La Magie



Fig.7: Une carte de sort.

Les symboles élémentarisme, alchimie et totémisme sont colorisés, je pourrais acquérir le sort si je maîtrise l'une de ces 3 voies de magie.

Ainsi, un magicien sera versé dans tel ou tel art; les meilleurs en maîtriseront plusieurs et l'on retrouvera les symboles des voies de magie inscrits sur leur carte de référence.

De plus, en addition des sorts qui leur seront directement associés, ils pourront étoffer leur panoplie par des sorts issus de la liste générique. Bien entendu, ils ne pourront choisir que parmi ceux qui correspondent à leur(s) voie(s) de prédilection.

Bien que toutes ces arcanes soient très différentes et que leurs modes d'expression, (potions, grimoires, totems...) soient divers, on admettra l'acception de «Sorts» pour représenter les cartes qui décrivent tous les effets de la magie.

#### Une carte de sort se compose de 2 pages.

Sur celle de gauche seront décrites les caractéristiques du sort, c'est à dire:

- **La portée:** C'est la distance à laquelle le sort peut être lancé, notée en brasses, il est aisé de convertir cette mesure en cases de jeu ou en centimètres.

4 Brasses = 16 soit  $4 \times 4 \text{cm} = 4 \text{ cases}$ .

- **La durée:** C'est la période durant laquelle les effets du sort seront actifs, ils peuvent être immédiats (on résout l'effet sitôt le sort réussi), durables (durant 1 tour par exemple) ou permanents (dans ce cas les effets restent pour la partie). Dans le cas d'un mode «en Campagne», les effets d'un sort permanent ne restent pas d'une partie à l'autre.

- **La cadence:** Contrairement à une arme de tir, un sort n'a pas de munitions, par contre il a un coût en énergie en fonction de sa puissance. Un mage ne peut pas lancer 15 boules de feu à la minute, il y perdrait la vie en s'épuisant.

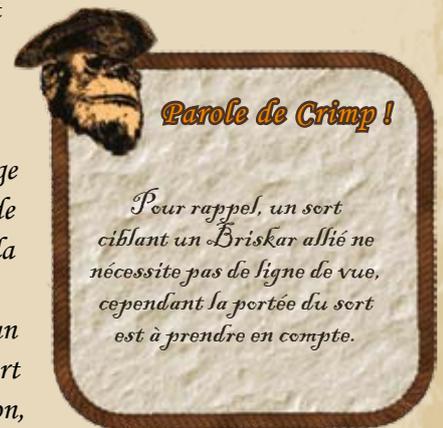
On ne peut donc lancer qu'un certain nombre de fois un sort donné durant son activation, voire durant plusieurs tours.

Ex: «2/tour» signifie qu'on peut lancer le sort 2 fois durant son activation, «1/4 tours» signifie qu'on ne pourra le lancer qu'une fois tous les 4 tours!

- **La difficulté:** Située dans le cachet en bas à droite de la 1ère page, c'est un seuil à obtenir avec un jet, il est parfois à réaliser en opposition. (Cf. « Les sorts passifs » et « Les sorts actifs » ci-après).

Sur la page de droite on retrouvera comme pour un Briskar ou une pièce d'artillerie:

- les effets des RC ou EC éventuels.
- une valeur en pièce d'or, qui servira à son acquisition pour la partie.



Il existe 2 types de sorts: les sorts **passifs** et les sorts **actifs**.

### Les sorts passifs

Ne se font pas en opposition; le lanceur doit simplement réussir à dépasser la difficulté imposée avec le double de son mental et le résultat du jet de dés.

Réussite =  $D10 + M \times 2 \geq$  difficulté.

Ex: mon magicien a 6 en Mental, et la difficulté est 16 nous avons donc:

$D10 + 6 \times 2 \geq 16$ , le sort sera réussi si le lanceur réalise 4 ou plus avec son dé.

Ce jet de dé peut être «boosté» de façon classique.

### Les sorts actifs

Se font en opposition et visent directement le résultat obtenu par le joueur adverse ou une caractéristique de l'adversaire.

#### - Face à un résultat de l'adversaire:

Il s'agira typiquement des sorts d'«Annulation» et de «Contre sort» qui se résolvent immédiatement après qu'un autre sort ait été lancé; ils doivent dépasser un seuil qui est déterminé par le résultat obtenu par le joueur opposé.

Ex: Un mage adverse lance un «Affaiblissement» sur un de mes combattants et obtient 19 au résultat de son jet, son sort est donc réussi, mon mage pourra alors immédiatement tenter de l'annuler.

Pour cela il devra obtenir 21 (soit  $19+2$ ) avec son propre jet.

#### - Face à une caractéristique:

Dans ce cas, le lanceur devra dépasser la caractéristique visée majorée d'1D10 lancé par l'adversaire, soit:

$M \times 2 + D10 \geq$  caractéristique + D10

Les 2 belligérants peuvent «booster» leur jet de dés.

Il est à noter que **seul** un sort qui cible un Briskar de son camp peut être contré ou annulé.

Par exemple, je ne peux pas annuler un sort qui augmente le mouvement ou la défense d'un guerrier adverse, je ne peux pas non plus contrer un sort qui va lui servir à augmenter son nombre de PA; par contre si le sort réduit le mouvement, l'attaque, les dégâts ou encore inflige des dégâts directs à un de mes Briskars, alors mon magicien si il a la possibilité de le faire (bonne voie de magie et nombre de PA suffisant) peut essayer d'annuler ou de contrer le sort.

### Coût d'un magicien

Lors du recrutement, et en fin de partie lors du calcul des pertes et des gains, le coût d'un mage comprend sa valeur personnelle ainsi que le montant de tous les sorts qu'il emmène avec lui au combat.

## Liste des sorts génériques

Ce tableau présente les sorts génériques que tout sorcier, mage, chaman, est sensé maîtriser lors du long et douloureux apprentissage de son art occulte.

Chaque «jeteur de sort» possède son propre grimoire, détaillé sur son profil, mais il pourra s'il le désire, enrichir son panel en choisissant un ou plusieurs sorts de cette liste dans l'arcane qu'il maîtrise.

Un chaman maîtrisant le Totémisme ne pourra pas choisir de sorts d'Ésotérisme, ça tombe sous le sens.

Les cartes de ces sorts sont à télécharger dans la rubrique «téléchargements» sur [www.tgcmcreation.com](http://www.tgcmcreation.com).

### 3. La Magie

	Esotérisme	Alchimie	Bonne Fortune	Elémentalisme	Symbiose	Totémisme
<i>A l'épreuve des balles</i>						
<i>Accélération</i>						
<i>Annulation</i>						
<i>Art du combat</i>						
<i>Barrière mentale</i>						
<i>Célérité</i>						
<i>Contre sort</i>						
<i>Corrosion</i>						
<i>Défense impénétrable</i>						
<i>Fébrilité</i>						
<i>Force des Anciens</i>						
<i>Invulnérabilité</i>						
<i>Mur</i>						
<i>Œil d'Aigle</i>						
<i>Onde revigorante</i>						
<i>Parade</i>						
<i>Peau de roc</i>						
<i>Rage destructrice</i>						
<i>Ralentissement</i>						
<i>Rapidité</i>						
<i>Régénération</i>						
<i>Relance</i>						
<i>Transfert</i>						
<i>Vent en Poupe</i>						
<i>Vent porteur</i>						

## 4. Annexes

**L**es équipements ci-dessous peuvent être acquis pour une partie et viennent compenser une différence de points entre deux bandes.

Certaines armes ne rentrent pas dans le savoir faire des Briskars qui se les verront attribuer.

Par exemple, un Briskar spécialisé au corps à corps se sentira mal à l'aise avec un mousquet, se demandant même parfois dans quel sens le tenir. Pour refléter ce fait évident, les armes à feu demanderont 5 PA de recharge au lieu de 3 à tout Briskar n'utilisant pas habituellement ce type d'armement.

Les armures présentant un encombrement ou un poids inhabituel pour le Briskar qui s'en équipe infligent un malus de MVT indiqué dans la description de l'armure en question.

### **Quel Briskar peut s'équiper?**

Sans avoir besoin d'imposer la règle du «WYSIWYG», c'est à dire de devoir jouer une figurine qui possède réellement l'équipement quelle utilise pour la partie (nous n'allons tout de même pas avoir un Skorbut différent pour chaque arme ou armure dont il pourrait s'équiper...); l'équipement se gère de façon logique, pour faire simple, on ne peut pas utiliser une arme issue des «Annexes», ou d'une autre source d'équipement sur une figurine qui ne possède pas de bras ou de main.

Par conséquent «Rotumah» ne peut pas avoir d'arme, de filet, de grappin, de carte au trésor... il en ira de même pour tous les Briskars qui n'auront pas de mains. En gros: «Pas de bras, pas de chocolat!»

Dans le cas du Birgus, comme il possède une pince et une main, il ne pourra jamais posséder 2 armes ou une arme à 2 mains, il en ira de même pour tous les Briskars n'ayant qu'une seule main préhensile.

D'autre part on ne peut empoisonner qu'une arme de corps à corps, on empoisonne pas une arme de tir, une pince, un bec ou un poing...

N'importe quel Briskar peut s'équiper d'une armure, mais dans ce cas elle remplace automatiquement l'armure de base décrite sur sa carte de référence. De plus, un Briskars ne peut pas voir son mouvement «MVT» réduit à «0» suite au port d'une armure.

Une pièce d'artillerie ne peut pas posséder d'armure, à moins d'être de l'artillerie vivante.

Enfin, un Briskar n'est pas un colporteur, il ne promène pas avec lui toute une armurerie, donc si il choisit un équipement différent de celui décrit dans son profil, c'est qu'il a laissé son arme habituel dans son hamac...il ne pourra donc pas en changer en cours de partie.

### **Limitation par bande**

Il n'y a pas de réelle limitation au nombre d'équipements qu'une bande peut emporter en terme de valeur en pièces d'or.

Vous conviendrez entre amis de la valeur de bande, c'est le scénario qui l'imposera et, lors de tournois, il faudra se plier aux impositions des organisateurs.

Cependant, de façon générale, tous les équipements décrits ci-dessous sont limités à 1 par bande, sauf si leur description précise le contraire.

## 4. Annexes

### Armes de Corps à Corps

- **Épissoir:** poinçon, 2 PA / 2 dégâts / 9 pièces d'or.

En cas de RC avec un épissoir, la victime souffre de saignement et perd 2 PV supplémentaires par tour, jusqu'à ce qu'elle bénéficie de soins, de n'importe quelle source.

Les effets de saignement sont cumulables, ainsi, un Briskar blessé à trois reprises par un épissoir sur des RC, perdra 6 PV au début de chacune de ses activations suivantes, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins, ou tout autre effet permettant de récupérer des PV.

- **Stylet:** long poignard effilé, 2 PA / 3 dégâts / 8 pièces d'or.

En cas de RC avec un stylet les dégâts infligés ne peuvent pas être soignés.

- **Main gauche:** remplace l'arme de la main gauche, 2 PA / 0 dégâts / 14 pièces d'or.

Permet de relancer les jets de contre ratés.

Un Briskar équipé d'une arme à deux mains ne peut pas s'équiper d'une Main gauche.

- **Pique:** pointe en métal au bout d'un long bâton, 2 PA / 4 dégâts / 16 pièces d'or.

Procure une allonge de 2 brasses. Remplace l'arme principale.

- **Dussack:** épée d'abordage, 2 PA / dégâts = F / 18 pièces d'or.

Dépensez normalement les PA de l'attaque, en cas de RC avec la Dussack, récupérez-les immédiatement.



- **Hache d'abordage:** 2 PA / dégâts = F / 18 pièces d'or.

Avec une hache d'abordage les actions « crocheter » et « détruire un objet » ne sont ratées que sur un EC.

### Armes de Tir

On considère que le Briskar qui s'équipe d'une arme de tir décrite ci-dessous dispose également des munitions nécessaires pour la durée de la partie, à moins que le contraire ne soit précisé.

- **Dirk:** petit couteau à lancer, 2 PA / 3 dégâts / 4 pièces d'or / portée 4 brasses.

Ce petit couteau est à usage unique si il est lancé.

- **Tomahawk:** hache de lancé, 2 PA / 4 dégâts / 6 pièces d'or / portée 5 brasses.

Cette hache est à usage unique si elle est lancée

- **Tromblon:** 2 PA / 1D5 dégâts / 17 pièces d'or / portée 5/8 brasses / recharge 3 PA / cadence 2.

- **Mousqueton:** 2 PA / 1D10 -2 dégâts (minimum 1) / 19 pièces d'or / portée 6/10 / recharge 3 PA / cadence 1.



- **Pistolet à silex:** 2 PA / 4 dégâts / 18 pièces d'or / portée 4/7 brasses / recharge 3 PA / cadence 2.

- **Pistolet à canons multiples:** 2 PA / 4 dégâts / 26 pièces d'or / portée 5/8 brasses / recharge 3 PA / cadence 4.

Les tirs peuvent être effectués de façon simultanée sur une même cible, dans ce cas le premier tir coûte 2 PA, les suivants 1 seul.

- **Pistolet de poche:** 1 PA / 3 dégâts / 12 pièces d'or / portée 4/6 brasses / recharge 3 PA / cadence 2.



### Parole de Crimp !

Il est conseillé de cocher les cases PV des blessures de stylet d'une couleur différente.

Ces PV ne peuvent pas être regagnés.

## Règles de base

- **Harpon:** 3 PA / 1D10/2 dégâts (minimum 1) / 18 pièces d'or / portée 5 Brasses.

Si la portée du tir de Harpon n'excède pas 5 brasses, le Briskar harponné peut être ramené en ligne droite dans la zone de contrôle ou sur une case adjacente au harponneur.

En cas d'EC la corde du harpon se rompt et le harpon est perdu.

### Armures

- **Armure de Cuir:** F = 2 min. / 19 pièces d'or.



- **Armure de Maille:** F = 3 min. / -1 au mouvement / 24 pièces d'or.



- **Armure de Plaque:** F = 4 min. / -2 au mouvement / 30 pièces d'or.



### Objets divers

- **Viatique:** 2 PA / restaure 1D5PV par utilisation / 8 pièces d'or.

Permet de se restaurer deux fois par partie.

Un Briskar ne peut pas utiliser de viatique si il est dans la zone de contrôle d'un adversaire.

Cet objet n'est pas limité.

- **Gargousse et boulets:** +2 munitions / 6 pièces d'or.

Permet au Briskar qui s'en équipe d'augmenter la capacité de munitions d'une pièce d'artillerie.

- **Filet de pêche:** portée 4 brasses / utilisation unique / 5 pièces d'or.

Empêche le Briskar pris pour cible d'effectuer des actions de MVT pendant sa prochaine activation.

Une action de « lancer » doit être réussie. Le filet de pêche ne peut en aucun cas être utilisé au-delà de sa portée maximum.

- **Grappin:** 5 pièces d'or.

Le grappin permet de faciliter le jet d'escalade, le mouvement n'est alors pas divisé par 2 mais le 1<sup>er</sup> mouvement n'est pas gratuit.

En outre, il permet de façon unique dans la partie, d'harponner un Briskar; dans ce cas, il a les caractéristiques 2 PA / 4 dégâts / portée 4 Brasses.

Son lancé se résout alors comme pour un tir c'est-à-dire avec D<sub>X</sub>2, et comme pour un tir, il ne peut être contré.

Limité à 1 par Briskar.

- **Carte au trésor:** effectuer une action de « Lire-déchiffrer » au début de la partie / 10 pièces d'or.

En cas de réussite, permet à la bande qui la possède de choisir sa zone de déploiement.

En cas de RC lors du déchiffrement, la bande met la main sur un trésor grâce à cette carte, elle remporte 5D10 pièces d'or à la fin de la partie.

- **Rhum:** utilisation unique / 5 pièces d'or.

Permet de relancer tous les jets de moral pendant un tour complet.

Exceptionnellement, un Briskar qui possède ce genre de boisson peut la consommer au tout début de son activation, même si son activation devait débiter par un jet de moral.

Cet objet n'est pas limité.



## 4. Annexes

- **Grimoire:** 15 pièces d'or + coût du sort.

Permet de choisir un sort dans une voie différente de celle maîtrisée. Un Briskar qui ne maîtrise aucune voie ne peut pas posséder de grimoire.

- **Parchemin:** 5 pièces d'or + coût du sort / utilisation unique.

Permet de choisir un sort dans une voie différente de celle maîtrisée. Un Briskar qui ne maîtrise aucune voie ne peut pas posséder de parchemin.

- **Grigri:** 6 pièces d'or / utilisation unique.

Permet de relancer un D10 sur n'importe quel jet.

Cet objet n'est pas limité.

- **Fiole de poison:** 15 pièces d'or.

Permet à un Briskar d'enduire une arme tranchante pour la partie, et d'infliger des blessures empoisonnées.

Limitée à 2 par bande.



- **Cataplasme:** potion de soin, 5 pièces d'or / utilisation unique.

Permet de soigner un Briskar allié de 1D5 PV. Grâce au cataplasme, l'empoisonnement et le saignement s'arrêtent.

Cet objet n'est pas limité.

- **Tricorne de «Georg le Fou»:** 9 pièces d'or.

À attribuer au Briskar qui tient le rôle de capitaine dans la bande, permet aux membres de la bande de relancer un jet de moral échoué, pour peu que le capitaine soit encore debout.

- **Tonnelet de poudre noire et mèche:** 19 pièces d'or / utilisation unique.

Permet à un Briskar de poser un piège dans sa zone de contrôle ou une case adjacente à la sienne.

Durant la partie, un jet est effectué à chaque début de tour; sur 7 ou plus le tonneau explose et tous les Briskars qui sont à 2 brasses ou moins du tonneau subissent 1D10+2 points de dégât, de plus, l'explosion les plonge dans l'état «prostré» et les victimes blessées doivent commencer leur prochaine activation par un jet de moral.

- **Racine de mandragore a mâchouiller:** 4 pièces d'or / utilisation unique.

Lorsqu'un Briskar est dans un état «prostré» suite à un jet de moral raté par exemple, il peut ignorer cet état durant 1 tour.

Cet objet n'est pas limité.

- **Compas magique:** 6 pièces d'or.

Permet de commencer la partie, même si le jet de déploiement a été perdu.



### Parole de Crimp !

L'Équipement est le seul moyen pour un Briskar non magicien de devenir le Leader d'une bande si son coût en pièces d'or est moins élevé que celui de ses compagnons.