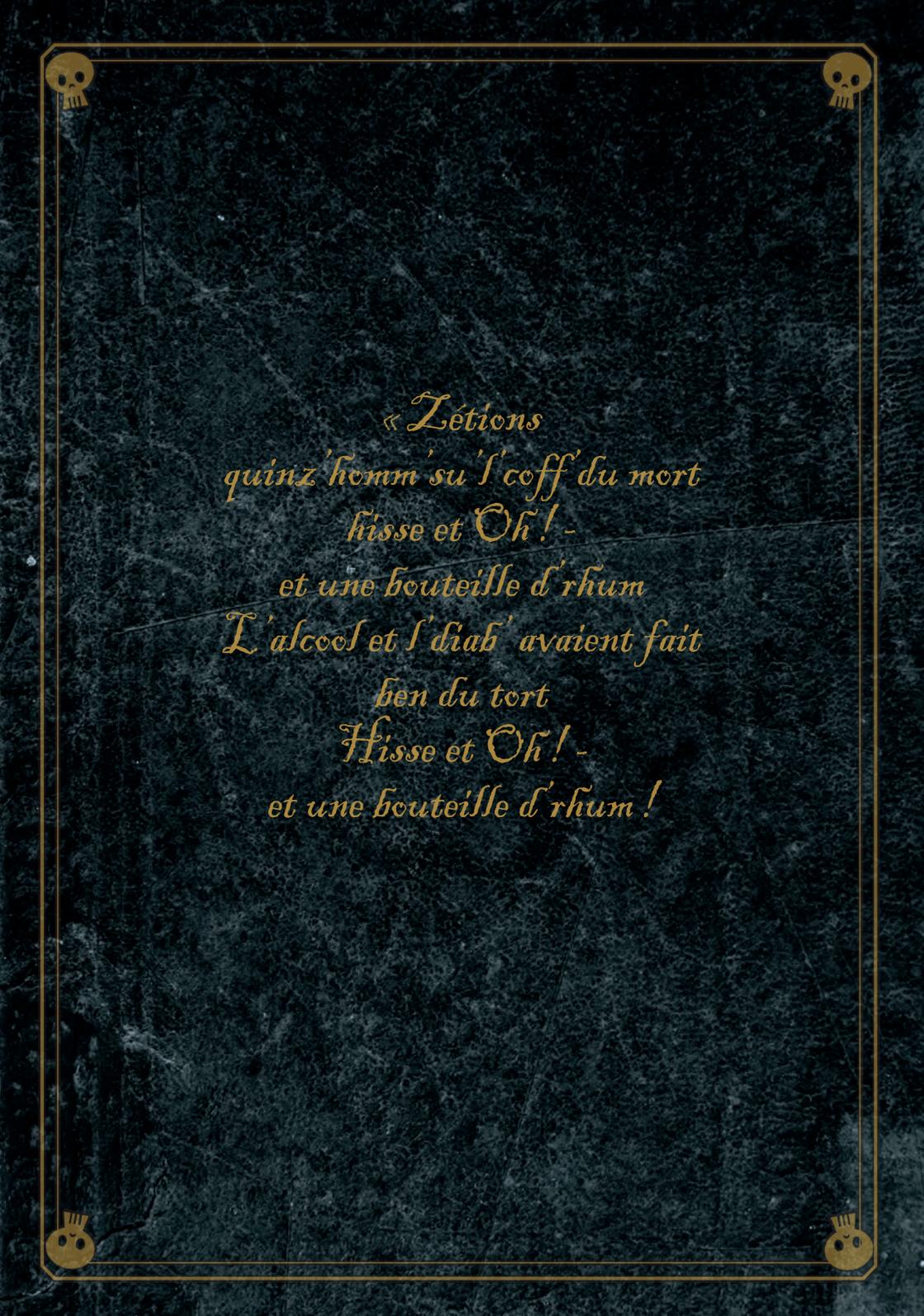


*Poudre, Rhum
et petits Trésors*



Briskars



*« Létions
quinz 'homm' su 's' coff' du mort
hisse et Oh! -
et une bouteille d' rhum
L' alcool et s' diab' avaient fait
ben du tort
Hisse et Oh! -
et une bouteille d' rhum !*

*Soif d'or, de pierres précieuses
et de trésors en tout genre,
Simples moussaillons
ou dangereux pirates,
Prêts à sillonner les mers
et traverser les pires tempêtes,*



Bienvenue sur Anthropia !

1 L'embarquement

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60 cm

Quinto Real – Port de Fortaleza

Les pontons grouillaient de monde où se mêlaient porteurs, marins, mendiants et personnages peu recommandables. De l'animation du chargement des navires, on sentait vibrer l'excitation de l'exploration...

Disposez à plus de 3 brasses d'un bord de table dans votre moitié de terrain, 3 malles (socle de 40mm) numérotées de 1 à 3 (nourriture, armes, Rhum) notez secrètement le contenu des malles. Les malles ont 2 points de structure. Déployez vos Briskars à 1,5 brasse max de votre bord de table. Les Briskars doivent détruire les malles adverses. Les Briskars devront identifier le contenu de la malle avant de la détruire.

Conditions de victoire

Le premier joueur qui a détruit les 3 malles adverses gagne la partie à la fin du tour même si ce n'est pas le 6^e. Si toutes les malles sont détruites à la fin du même tour c'est une égalité. À la fin du 6^e tour, la bande ayant infligé le plus de dégâts aux malles adverses gagne la partie.

Actions spécifiques

Identifier le contenu (distance 1 brasse) : 1PA (1/tour) C + M + D10 ≥ 12

Même si les 2 premières malles sont identifiées, vous devez identifier la 3^e avant de la détruire.

Détériorer une malle : 2PA (1/tour - la malle perd 1 PS)

le Briskar doit être libre

Difficultés :

- Malle contenant la nourriture : $F + C + D10 \geq 12$
- Malle contenant les armes : $F + C + D10 \geq 14$
- Malle contenant le rhum : $F + C + D10 \geq 16$

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.
- Détruire la malle adverse contenant la nourriture vous apporte 1 pièce d'or.
- Détruire la malle adverse contenant les armes vous apporte 2 pièces d'or.
- Détruire la malle adverse contenant le rhum vous apporte 3 pièces d'or.



2 Explosion imminente

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60cm

Quinto Real – Port de Fortaleza

La pagaille régnait. Les malles et caisses détruites jonchaient le pont. On n'avait pas dit notre dernier mot !

Votre bande de Briskars vient de piéger le bateau adverse, la bande adverse a fait de même. Les 2 mèches sont placées au contact de votre bord de table et à 2 brasses du côté (elles sont représentées par un socle de 30mm). Elles sont allumées au début de la partie. À chaque début de tour, à partir du premier, elles se consomment et avancent de 3 brasses en ligne droite vers le bord de table adverse. Placez 3 seaux d'eau sur la ligne médiane, le premier au centre, les 2 autres à 2 brasses du premier. Pour ramasser un seau il faut être à ½ brasse et cela coûte **1PA**. Vous devez attribuer une bouteille de rhum gratuite à un de vos Briskars (1 seule bouteille par bande, pas d'achat possible).

Conditions de victoire

Pour gagner, votre mèche doit atteindre le bord de table adverse, où se trouvent les tonnelets de poudre noire qui en explosant détruiront le bateau adverse. Si les 2 bateaux explosent lors du même tour c'est une égalité, si un seul bateau explose lors d'un tour, la partie s'arrête. Si à la fin du 6^e tour aucun bateau n'est détruit, la mèche allumée la plus près du bord de table adverse apporte la victoire à sa bande.

Actions spécifiques

Lancer un objet : 2PA

- **Lancer un seau d'eau** (2 brasses) : **F + C + D10 ≥ 15** (si réussi = mèche éteinte)

- **Lancer une bouteille de rhum** (2 brasses, 1 bouteille par bande) : **F + C + D10 ≥ 14** (si réussi = la mèche avance de 2 brasses immédiatement si elle est allumée)

Allumer la mèche au tir : 3PA (Visée + tir, 1/tour, 5 brasses) **D x 2 + 1D10 ≥ 18**

Éteindre la mèche : 3PA (1/tour, 1/2 brasse)

Allumer la mèche : 3PA (1/tour, 1/2 brasse, Attention, le Briskar doit être libre pour allumer la mèche)

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.
- Bateau détruit, 3 pièces d'or.
- 1 seau d'eau lancé, 1 pièce d'or.

3 La Tempête

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60 cm

Au Nord de Quinto Real – Après 6 jours de mer...

Leur navire n'était plus qu'à quelques encablures. L'abordage était imminent. Des nuages de tempête s'accumulaient dans le ciel. Le tonnerre se mit à gronder. La mer semblait vouloir participer...

Divisez le terrain en 9 zones égales, disposez au centre de chaque zone, un tonnelet de poudre noire (socle de 40mm). Au début de chaque tour, avant l'activation des Briskars, les 9 tonnelets se déplacent de 1D5 brasses dans la direction indiquée par la pointe du dé. Si un des tonnelets percute un Briskar, un décor ou un autre tonnelet, il provoque 1D10 + 2 dégâts lors de son explosion, tous les Briskars à 2 brasses du tonnelet subissent les dégâts et ils sont plongés dans l'état « assommé ». Après les mouvements des tonnelets, avant l'activation des Briskars, déplacez les Briskars aléatoirement de 1D5 brasses (ce déplacement remplace le mouvement gratuit), les Briskars subiront des dégâts s'ils entrent en collision avec un décor, un Briskar ou 1 tonnelet. 2 Briskars engagés restent engagés, lancez un seul dé pour les 2. Les Briskars sont déployés à 3 brasses max de leur bord de table.

Conditions de victoire

La bande adverse est hors combat. Dès que tous les Briskars de votre adversaire sont hors de combat vous gagnez la partie. Si à la fin du 6^e tour, il reste des Briskars dans chaque bande, la bande ayant le plus de PV non cochés gagne la partie, les PV des Briskars prostrés ne vous apportent aucun point.

Actions spécifiques

Collision : 1D5 PV de dégâts (si un Briskar rencontre un autre Briskar, les 2 subissent les blessures, si un Briskar rencontre une pièce d'artillerie, elle subira 1D5 -2 PS de dommage)

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.

4 Sabotage

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

Quinto Real – À l'est de Manila (port de la baie des naufragés)

Pour éviter l'armée régulière Quintor, nous avions, en vue d'un approvisionnement, mouillé près d'une plage... pas si déserte que ça !

Chaque joueur dispose de 4 tonnelets de poudre noire (gratuits) et d'un youyou* avec 12 points de structure (dimension du youyou = 6x15 cm), le youyou est situé à plus de 2 brasses de son bord de table et les Briskars à 1,5 brasse max. Les Briskars qui peuvent porter de l'équipement peuvent porter jusqu'à 2 tonnelets de poudre noire, ils subissent 1 brasse de malus par tonnelet transporté et ne peuvent pas utiliser d'armes s'ils portent 2 tonnelets. Ils peuvent poser les tonnelets. **Poser un ou plusieurs tonnelets : 1PA, Ramasser un ou plusieurs tonnelets : 1PA.** Les tonnelets suivent les règles citées ci-dessous. Les tonnelets transportés par un Briskar ayant été mis hors de combat, sont posés au sol. Les youyous ne peuvent être endommagés que par les explosions des tonnelets.

Conditions de victoire

Le premier joueur qui détruit le youyou adverse sans perdre le sien dans le même tour, gagne la partie. La partie s'arrête après la destruction du premier youyou, on termine juste le tour. Si à la fin du 5^e tour, aucun youyou n'est détruit, le joueur ayant infligé le plus de dégâts au youyou adverse gagne la partie.

Tonnelet de poudre noire (Utilisation unique).

Permet à un Briskar de poser un ou plusieurs pièges à une brasse de lui pour **1PA**. Durant la partie, un jet est effectué à chaque début de tour, sur 5 ou plus le tonneau explose (ce jet ne peut pas être boosté), tous les Briskars qui sont à 2 brasses ou moins du tonnelet subissent 1D5 + 2 points de dégâts (l'explosion les plonge dans l'état «prostré») et les youyous ainsi que les équipements ayant des points de structures (PS) perdent 1D5 + 1 PS. **Un tonnelet posé à 1 brasse ou moins d'un youyou ne peut plus être ramassé au-delà du premier tour.**

Terrain : toute la table

Sable : tous les Briskars se déplacent avec un malus de 1 Brasse, cumulable avec le transport des tonnelets.

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.
- Chaque tonnelet qui a explosé vous apporte 2 pièces d'or,
- Le youyou adverse détruit vous apporte 4 pièces d'or.

*Youyou : n. m. petit canot court et large utilisé pour la navette entre les bateaux au mouillage et les quais.

5 Le bateau Fantôme

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

Sud-est de l'archipel du Banni

Le glas d'une cloche lugubre semblait résonner à travers le brouillard. Il nous apparut lentement et nous glaça le sang. Une auréole lumineuse l'irradiait. Une chance de le détruire enfin s'offrait à nous !

2 bandes de Briskars se retrouvent sur le pont du bateau fantôme, leur but, détruire ses 2 mâts. Les mâts ont 60 pts de structure, ils sont représentés par des socles de 40mm, ils sont placés sur la ligne médiane, chacun à 3 brasses d'un côté. L'action se déroule en plein orage, la foudre frappe les mâts à chaque début de tour sur un 5+ (à partir du 2^e, faire un jet différent pour chaque mât), si la foudre frappe, tous les Briskars à 2 brasses ou moins du mât touché doivent tenter un «shiver me timbers», en cas d'échec, ils subissent 1D5 + 2 dégâts et sont assommés. Ce navire est protégé par des sirènes.

Conditions de victoire

La bande qui a détruit le plus de points de structure gagne la partie. La partie s'arrête à la fin du tour où le dernier mât perd son dernier PS même si ce n'est pas le 5^e. Le dernier point de structure d'un mât compte double.

Actions spécifiques

Détruire un objet (mât) : 2PA (2/tour - Libre) – F + C + 1D10 \geq 12, si le Briskar n'est pas libre la difficulté est augmentée de 2, si le mât a été frappé par la foudre la difficulté est réduite de 2.

(si réussi : le mât perd 3 PS, en cas de RC (RC sur 10 uniquement) il perd 3 PS supplémentaires).

L'artillerie peut endommager les mâts, elle fait perdre des PS qui ne seront pas comptabilisés dans les conditions de victoire. Le tir d'artillerie sur les mâts est limité à 1 par tour et elle ne peut endommager qu'un seul mât par tour.

Chute d'un mât : lors de la perte de son dernier PS, le mât tombe, lancez 1D10, suivez la pointe du dé pour la direction et multipliez par 2 le résultat pour les dégâts. Tous les Briskars se trouvant à 1 brasse ou moins et dans la trajectoire (mouvement du socle jusqu'au bord de table) subissent les dégâts s'ils ratent leur «shiver me timbers» et se retrouvent prostrés.

Chant des sirènes : avant l'activation de chaque Briskar, un test d'enchantement est obligatoire. Test d'enchantement : **1D10 < C + M**

- si réussi : Le Briskar s'active normalement

- si échec : Le Briskar s'active avec la moitié de ses PA (arrondi au supérieur)

- si échec et RC : Le Briskar succombe au chant et quitte le navire (il est retiré de la table)

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.

- La destruction d'un mât vous rapporte 3 pièces d'or.

6 La Grotte

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60cm

Thulée – non loin de Gutuak

Le bruit de nos pas raisonnait sur le sol caillouteux. Faiblement éclairées par nos torches, les stalactites semblaient danser dangereusement. Devant nous, quelques éclats mystérieux nous attiraient inexorablement.

Divisez le terrain en 9 zones égales, la bande du défenseur sera déployée dans la case centrale, attribuez 3 pierres précieuses à votre bande (pas de restriction). L'attaquant doit répartir ses Briskars de manière équitable (en nombre de figurines) dans les 4 coins. Les 2 bandes se retrouvent dans cette grotte à la recherche de pierres précieuses. Chaque tir provoque une chute de pierres (un tir d'artillerie provoque 2 chutes de pierres), lancez 1D10 pour déterminer la zone qui subira la chute de pierres. Tous les Briskars se trouvant dans cette zone subiront 1D5 + 1 dégâts et seront assommés s'ils échouent à leur test «shiver me timbers». En cas de réussite placez le Briskar au sol dans la zone adjacente la plus proche.

Conditions de victoire

La bande ayant le plus de pierres précieuses à la fin, gagne la partie.

Actions spécifiques

Pour l'attaquant uniquement

Voir/repérer : 1 PA (1/tour) - difficulté **C + M + 1D10 ≥ 12** (dans la zone où se trouve le Briskar)

Creuser : 2 PA (libre) - difficulté **C + C + 1D10 ≥ 12** (dans une zone repérée lors du même tour). En cas de réussite, le Briskar découvre une pierre, sur un 5 + c'est une pierre précieuse. **L'attaquant peut découvrir 9 pierres précieuses maximum.**

Pour l'attaquant et le défenseur

quand un Briskar portant des pierres précieuses est mis hors de combat, un autre Briskar peut le fouiller pour **1 PA** et récupérer les pierres – difficulté **C + M + 1D10 ≥ 12**

Un Briskar ne peut être fouillé qu'une seule fois avant d'être retiré de la table. Tant qu'il n'est pas fouillé son corps reste sur le terrain, un Briskar peut être fouillé par un allié.

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.
- Chaque pierre précieuse découverte vous apporte 1 pièce d'or.
- Chaque pierre précieuse en votre possession à la fin de la partie vous apporte 2 pièces d'or.

7 La chasse au trésor

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60 cm

Sud-est de l'archipel du Banni – L'île de Yungal

Leur avidité et leur cupidité les mèneront-ils tous à leur perte ? La folie les guette.

Chaque joueur dispose de 4 coffres, un seul contient un trésor. Disposez les coffres dans votre moitié de terrain à plus de 2 brasses d'un bord de table et à plus de 2 brasses d'un autre coffre. Notez secrètement le coffre contenant le trésor. Les coffres sont représentés par des socles de 40mm. Déployez vos Briskars à 1,5 brasse de votre bord de table.

Conditions de victoire

Le premier joueur qui amène un de ses Briskars portant le trésor adverse à 1 brasse de son bord de table gagne la partie (la partie s'arrête à la fin de ce tour même si ce n'est pas le 6^e). Le Briskar portant le trésor ne peut pas courir et il est limité à 2 mouvements par tour. À la fin du 6^e tour, si les trésors se trouvent toujours en jeu, le Briskar portant le trésor le plus près de votre bord de table vous fait gagner la partie.

Actions spécifiques

Déchiffrer un code : au début de son activation, le Briskar peut essayer de déchiffrer le code pour $1PA/M \times 2 + 1D10 \geq 13$, si le jet est réussi, il pourra crocheter les coffres durant ce tour.

Crocheter : $2PA/D + M + 1D10 \geq 14$, le Briskar doit être libre pour crocheter et au contact du coffre. Si le jet est réussi et que le coffre contient le trésor, le Briskar peut transporter le trésor (les 2 socles – Briskar/coffre – doivent être en contact, le trésor suivra les déplacements du Briskar).

Si à un moment le Briskar n'est plus en contact avec le trésor pour une de ces raisons – assommé, mis au sol ou hors de combat – alors un autre Briskar peut récupérer le trésor en le contactant, il doit arrêter son déplacement à son contact et dépenser 1PA pour le ramasser.

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.
- Chaque coffre crochété vous apporte 2 pièces d'or.
- Le trésor découvert vous apporte 4 pièces d'or.

8 La taverne du Hareng bleu

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 5 tours – table 60x60cm

Sundaria – Port de Nafou

Se détendre dans une ambiance chaleureuse, un verre de rhum à la main, entonnant des chansons paillardes et ...une joyeuse bagarre. Que demander de plus ?

Placez à tour de rôle 4 tables (1 carte) dans la taverne, les tables doivent se trouver à plus de 2 brasses des bords de table et des autres tables. Placez ensuite 4 tabourets (socle de 30 mm) au contact de chaque table. Déployez vos Briskars dans votre moitié de terrain à plus de 4 brasses des bords de table. L'artillerie ne peut pas entrer dans la taverne elle restera collée aux bords de table toute la partie, par contre elle pourra tirer (on imagine qu'elle tire à travers les fenêtres ou les portes). A chaque fois qu'un de vos Briskars a lancé un ou plusieurs objets durant son activation (tabouret ou table), il recevra une bouteille (2 dégâts + 1 dégât de saignement) en pleine tête, lancée par le patron de la taverne. Il subira les dégâts s'il échoue à un jet pur de difficulté 6, en cas d'EC il sera assommé.

Conditions de victoire

A la fin du 5^e tour, la bande de Briskars ayant marqué le plus de points de victoire gagne la partie.

- Infliger des dégâts avec un lancé de tabouret : 2 PV
- Infliger des dégâts avec un lancé de table : 3 PV
- Un Briskar mis hors de combat suite à des dégâts de table ou tabouret : 2 PV
- Un tir d'artillerie dans la taverne : - 3 PV

Actions spécifiques

Lancer un objet : 2PA (pour lancer un objet, il doit se trouver dans votre zone de contrôle naturelle)

- **Lancer un tabouret** (4 brasses max) : $F + C + D10 \geq 12 + 1/\text{brasse}$
(Tabouret : F=2 - Dégâts = 2)
- **Lancer une table** (4 brasses max) : $F + C + D10 \geq 12 + 1/\text{brasse}$
(Table : F=5 - Dégâts = 6)

Victoire : 3 pts • Égalité : 1 pt • Défaite : 0 pt

Bonus

- chaque point de victoire vous apporte 1 pièce d'or.

Malus (il faut bien rembourser le patron de la taverne)

- chaque tabouret que vous avez lancé vous fait perdre 1 pièce d'or.
- chaque table que vous avez lancé vous fait perdre 2 pièces d'or.
- chaque tir d'artillerie vous fait perdre 3 pièces d'or.

9 L'affrontement

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 4 tours – table 60x60 cm

Sundaria – Port de Nafou, tard dans la nuit au détour d'une ruelle...

Imbibés de rhum et salement éméchés, nous redescendions vers le port, suivant notre capitaine, fer de lance de notre bande..

Placez vos 2 Leaders au centre de la table, à 2 brasses maximum l'un de l'autre, chacun dans sa moitié de terrain, le reste de votre bande est déployé à 1,5 brasse de votre bord de table. Les premières activations de chaque bande, au tour 1, doivent commencer par vos Leaders respectifs.

Conditions de victoire

Le premier joueur qui mettra hors de combat le Leader adverse avec le sien remporte la partie. La partie s'arrête à la fin du tour ou au moins un Leader est mis hors de combat même si ce n'est pas le 4^e.

Si un de vos tirs d'artillerie ou un de vos sorts, met hors de combat votre Leader suite à une déviation, votre adversaire gagne la partie.

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.
- Le Leader adverse hors de combat vous apporte 4 pièces d'or.

10 La chasse aux dodos

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

Sundaria – Forêt de Fonda

Raphus Cucullatus (plus communément appelé dodo) : Volatile non volant chassé pour devenir la mascotte de nombreux navires. Ce porte-bonheur devient vite indispensable pour braver les mers périlleuses d'Anthropia.

Une chasse aux dodos peut parfois prendre une ampleur épique !

Placez 6 dodos sur la ligne médiane (les dodos sont représentés par des socles de 40 mm). Déployez vos Briskars à 1,5 brasse du bord. Lorsqu'un dodo perd son dernier PV, il est capturé et transporté par le Briskar l'ayant mis hors de combat. Un Briskar peut également récupérer les dodos de ses adversaires en les mettant hors de combat, pour récupérer les dodos cela lui coûtera **2PA**, s'il ne peut pas payer le coût en PA, le ou les dodos se réveillent, ils récupèrent tous leurs PV et se déplacent immédiatement de 2 brasses aléatoirement.

Conditions de victoire

La bande transportant le plus de dodos à la fin du 5^e tour, gagne la partie. Si les deux bandes en transportent le même nombre c'est une égalité.

Actions spécifiques

Capter un dodo : 2PA (combat normal, voir carte des dodos). Les Briskars utilisent leurs mains, donc leur force naturelle lors d'un combat contre un dodo, les armes sont interdites, les Briskars ne peuvent pas tirer sur un dodo. Si un tir d'artillerie ou un sort, met hors de combat un dodo suite à une déviation, le dodo est retiré du terrain et ne reviendra pas.

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 capturé, 2 pièces d'or.
- dodo transporté à la fin de la partie par un de vos Briskars, 3 pièces d'or.

Memento Briskars

Leader : le Briskar le plus cher en points (équipements et sorts compris).

Qui commence : Celui qui a le plus de PA dans sa bande décide qui se déploie en premier. Jet de dés en cas d'égalité. Celui qui se déploie en 1^{er}, joue en 1^{er}.

Séquence d'activation :

- 1 • Début d'activation : récupère tous ses PA.
- 2 • Rhum (voir objet, 5 po/relance tous les jets de moral pendant 1 tour).
- 3 • Jet de moral.
- 4 • Effets persistants (saignements, poison...).
- 5 • Actions diverses du Briskar.

Booster un jet (impossible sur les dégâts et sur le jet de moral)

1PA : +1 au jet de dés (se décide avant le jet).

2PA : relance d'un dé.

3PA : +1 dé (se décide avant le jet).

Jet de moral

Test de moral : $1D10 < C + M$

- si PVs inférieurs à 10.
- si un allié meurt à moins de 2 brasses (si réussi : vengeance +2 à sa prochaine attaque).
- si seul sur le terrain.

-1 au dé si le leader est à moins de 5 brasses, +1 pour chaque adversaire dans sa zone de contrôle à partir du deuxième.

Si échec au jet de moral : état prostré, si 2^e échec : il est retiré du jeu.

Actions

1^{er} mouvement du tour : Gratuit.

Mouvement (Marche) : 2PA.

Course : 2PA = Mouvement x 2 (ne peut plus faire d'action après)

Assaut : Mvt (0 ou 2PA) + attaque (2PA) : +1 au RC pour toutes les attaques de son activation si le Briskar se déplace de la moitié de son mouvement.

Sauter par-dessus un obstacle : 0PA si < 1 brasse de haut, de 1 à 2 brasses (max) 1PA supplémentaire (impossible si l'obstacle dépasse 2 brasses, il faudra grimper).

Grimper/escalader : 2PA (mvt divisé par 2) (le 1^{er} mvt n'est pas gratuit).

Réception : 0PA : $C + D + 1D10 \geq 13$, le seuil de 13 augmente de 2 par brasse supplémentaire. La difficulté de 13 est égale à 2 Brasses (si échec voir dégâts p. 18 des règles).

Attaque : 2PA (ou précisé par l'arme) : $Fx2 + 1D10$ (+1 au résultat pour soutien).

Attaque avec assonge : 2PA (ou précisé par l'arme) : $Fx2 + 1D10$ (+1 au résultat pour soutien) possibilité de rester à 2 brasses max, mais à plus d'1/2 brasse il ne bénéficiera pas de bonus de défense contre les tirs.

Botte : 3PA (ou précisé par l'arme - 1/tour) : $F + D + 1D10$ (1/tour). Si RC, l'adversaire ciblé par la botte, subit des dégâts, dégâts = F de l'attaquant + les effets de la botte.

Défense (passive) : 0PA : $C + 1D10$.

Esquive : 2PA : $C + D + 1D10$ (si réussite déplacement possible Mvt/2).

Contre-attaque : 3PA : $D + F + 1D10$ (réussite = attaque gratuite).

Désengagement : 2PA, jet en opposition : $C + D + 1D10$ contre $C + F + 1D10$ (pour l'adversaire) si réussi et RC (l'adversaire subi 1D5 dégâts), il est libre. Si échec : reste sur place. si EC : il tombe au sol. Si l'opposant fait un RC : 1D5 dégâts pour celui qui voulait fuir.

Donner un coup de boule : 2PA : Jet en opposition $F + C + 1D10$ (socles en contact) (si réussite : dégâts = $D - 2$ en cas de RC l'adversaire est assommé).

Donner un coup de pied : 2PA : jet en opposition $D + C + 1D10$ (si réussi dégâts = $C/2$ et si RC l'adversaire perd -1 en mvt pendant 3 tours (cumulable) si EC le Briskar actif tombe et son activation se termine).

Ceinturer un adversaire : 0PA : jet en opposition : $F + 1D10$ (si réussi : pas d'autres actions pour les 2) Rompre est automatique pour celui qui ceinture, l'autre doit réussir un jet en opposition. Peut-être boosté. Pas de défense pour les 2 Briskars. (**Action se déroulant socle à socle comme le coup de boule**)

Interrompre une incantation : ceinturer, coup de boule et donner un coup de pied si dans la zone de contrôle au début de l'incantation = +2PA si elle se résout pendant le tour de l'adversaire.

Tir : 2PA (ou précisé par l'arme) $Dx2 + 1D10$ (pas possible si au contact d'un adversaire) EC sur 1 et 2, si RC on cumule les dégâts. (+2 au tir si la cible est en dessous, +2 à la cible si le tireur est en dessous, si tir au corps à corps alors +3 en défense) (bout portant : en dessous de la portée mini : +1 aux dégâts, au-delà de la portée max : -3 aux dégâts).

Recharger : 3PA (ou précisé par l'arme).

Actions spécifiques

Déplacer une pièce d'artillerie : 2PA une fois par activation. Être à au moins une brasse. Avoir la force nécessaire (voir carte). déplacement identique au Briskar : une orientation coûte une brasse (possible avec une course mais pas d'action après).

Lancer un objet : 2PA La force de l'objet doit être \leq à la force du lanceur $F + C + 1D10 \geq 12+1$ par brasse de distance.

Lancer un Briskar : 2PA : la force du lanceur doit être \geq à la C du Briskar à lancer. Si échec le Briskar reste sur place, si réussite voir collision ou réception (la cible peut effectuer une esquive ou défense).

Convaincre/négocier : 2PA : $Mx2 + 1D10 \geq 13$.

Creuser : 2PA $Cx2 + 1D10 \geq 12$.

Grocheter : 2PA : $D + M + 1D10 \geq 12$.

Détruire un objet/briser une porte : 2PA : $F + C + 1D10 \geq 12$.

Lire/déchiffrer : 1PA par document $Mx2 + 1D10 \geq 14$.

Nager : 0PA automatique : $mvt/2$ et aucune arme ne peut être utilisée (impossible avec une armure).

Oter son armure : 3PA plus de malus de mvt et peut nager.

Se restaurer : 2PA : $1D10/3$ PVs (ex : si jet de $7/3 = 2,33$ soit 3PVs) seulement possible si libre, l'utilisation du viatique coûte aussi 2PA.

Voir/repérer : 1PA (une fois par tour) $C + M + 1D10 \geq 12$ permet de détecter un Briskar caché ou un mécanisme secret.

Porter/transporter : 0PA automatique $F \geq 4$ alors -1 en mvt , $F \leq 3$ alors -2 en mvt , Le porteur ne peut utiliser qu'une seule arme.

S'agenouiller : 1PA automatique (considéré comme à couvert).

Se cacher : 1PA difficulté : pas d'EC, la figurine devient à couvert et impossible à cibler par un tir (pas de visée possible contre lui).

Se relever : Utilisation du Mouvement gratuit ou 1PA si le mvt gratuit a déjà été utilisé.

Visée : 1PA (tir ou lancé) automatique si le tireur s'est agenouillé. $Dx2 + 1D10 \geq 10$ si réussi cela annule le couvert.

En garde : 2PA (automatique) et ajouter 1 dé à la prochaine action défensive.

Dernier espoir : $C + M + 1D10 \geq 10$ si moins de 10 PVs, il se jette dans la bataille et ne peut plus défendre ou utiliser son armure mais les attaques et la botte coûte 1PA de moins.

Couvert : à moitié masqué : +3 additionné à sa défense. Si esquive, bonus seulement si on ne sort pas de son couvert.

Tir à effet de zone : ex. (14)/5 (12)/10 (14)

< à 5 = 14 - entre 5 et 10 = 12 - > à 10 = 14

Réussite = le gabarit reste sur place, si RC + D10 aux dégâts

Échec = déviation du gabarit de la différence obtenue (jet de déviation), si EC - 1D5 pts de structure et les Briskars - 1D10 + 1 PV.

Réaction de la cible : « shiver me timbers » 1D10 \geq 10-PA dépensés s'il lui en reste, il doit tous les dépenser, si réussite, il quitte la zone en se jetant au sol par le chemin le plus court et devra se relever lors de sa prochaine activation.

Si tir d'artillerie ou corps à corps contre une pièce d'artillerie : lors de RC doublez les points de structure perdus. (les tirs classiques n'endommagent pas les structures).

Jet d'armure : 0PA, 1D10 seuil \geq au chiffre dans la flèche noire) : cocher 1 DV de l'armure à chaque utilisation. (RC annule tous les dégâts subis sauf les dégâts provoqués par les RC, EC ne protège rien et 2 DVs à cocher sur l'armure). Un Briskar doit toujours utiliser son armure.

Jet d'armure contre de l'artillerie : perte de tous les DVs pour une seule utilisation.

Perce-armure : on coche 1D5 à la DV de l'armure.

Collision : 1D5 PVs de dégâts.



Les états et effets persistants

Assommé : Aucune défense possible, le Briskar doit se relever lors de son activation avec son mouvement gratuit.

Prostré : un Briskar prostré ne peut effectuer aucune autre action que celle de se défendre.

Empoisonnement : perd 1D5 PVs par tour (les effets ne sont pas cumulables) (seul cataplasme et soin magique peuvent annuler l'empoisonnement).

Saignements : perd 2 PVs par blessure et par tour les effets (cataplasme, magie, viatique.) permettant de regagner des PVs annulent le saignement.

Magie

Magie : X PA (voir carte du sort).

Sorts passifs : pas d'opposition : $Mx2 + 1D10 \geq$ difficulté (voir carte du sort).

Sorts actifs : vise un Briskar adverse : jet en opposition

si il y a un mage adverse possédant les sorts « annulation » ou « contre-sort »

$M \times 2 + 1D10 \geq$ difficulté (voir carte).



Dodo dodu





et vers l'aventure, le vent m'emporte. . .



