

Trouver sa Mascotte

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

Placez 8 dodos sur la ligne médiane (4 dodos par bande, les dodos peuvent être représentés par des socles de 40 mm). Les 2 bandes de Briskars ont chacune 4 dodos numérotés de 1 à 4, votre adversaire note secrètement le numéro d'un de vos dodos après le premier mouvement aléatoire des dodos lors du 1er tour, ce dodo est votre mascotte et vous devez la récupérer à tout prix.

Un Briskar peut transporter 2 dodos maximum. Vos Briskars sont déployés à 1,5 brasses max de votre bord de table.

Lorsqu'un dodo perd son dernier PV, il est capturé automatiquement et transporté par le Briskar l'ayant mis Hors de combat. Un Briskar peut libérer les Dodos de ses adversaires en les mettant Hors de combat, le ou les dodos libérés se réveillent immédiatement, récupèrent tous leurs PV et se déplacent de 2 brasses aléatoirement.

Conditions de victoire

A la fin du 6e tour, votre adversaire dévoile le numéro de la mascotte, la bande ayant sa mascotte transportée par un de ses Briskars gagne la partie, si les 2 bandes ont récupéré leur mascotte, comptez le nombre de dodos transportés par votre bande, celle qui en a le plus gagne la partie, sinon c'est une égalité.

Actions spécifiques

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

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

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

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

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

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

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

• Vous ne pouvez capturer que vos propres dodos, par contre n'hésitez pas à libérer les dodos de votre adversaire. 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 à la fin de la partie, 2 pièces d'or.
- Mascotte capturée à la fin de la partie, 5 pièces d'or.

