



Un manchot de trop!



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

Un crime mineur a été commis par l'un des « Christmas Pinguins » : il a dérobé le bonnet de Quviasuvvik!!! Vos deux Capitaines se sont mis en quête du coupable, pour encaisser la prime. Celui-ci s'est caché parmi les autres membres de son peuple. Vos Capitaines ne doivent pas remémorer aux autres « Pinguins » qu'ils ont eux-mêmes tenté de dérober les cadeaux de Noël, il est donc hors de question de faire usage de la force. Il va falloir agir vite pour dénicher le coupable, avant que la situation ne dégénère...

Les deux bandes sont déployées chacune sur un angle de 3 brasses du même bord de table. Placez à tour de rôle 6 « Christmas Pinguins » sur la table, à 2 brasses max du bord de table opposé, et à plus de 2 brasses les uns des autres.

Conditions de victoire

La première bande à faire quitter la table à l'auteur du méfait en le portant gagne la partie. Si un joueur blesse ou tue un des cinq autres « Christmas Pinguins », il perd la partie automatiquement. Si le coupable est encore sur la table à la fin du cinquième tour, la partie se solde par une égalité.

Actions spécifiques

Identifier le coupable: 1 PA, 1 fois par activation / Portée 1 brasse / C + M + D10 \geq 14 .

Chaque « Christmas Pinguins » ne peut être identifié qu'une seule fois durant la partie. En cas de réussite, lancez 1D10, sur un résultat de 8+, vous avez identifié le coupable. Même le dernier doit être identifié, dans ce cas, il est forcément le coupable.

Lorsque le coupable est identifié, tous les « Christmas Pinguins » passent en mode « Berserk ».

- * **Affaiblir le coupable :** il doit être capturé vivant, les Briskars n'utilisent donc pas leurs armes contre lui, mais uniquement les coups de poings et coups de pieds. Si le coupable est blessé par un tir d'artillerie, le joueur auteur du tir perd la partie.
- * **Le coupable :** à la perte de son dernier PV, il est considéré comme assommé, et pourra être ramassé pour 2 PA. S'il est relâché, pour quelque raison que ce soit, (par exemple, le Briskar qui le porte est assommé, prostré, ou éliminé), il se réveille, récupère tous ses PV, et effectue immédiatement un mouvement gratuit.

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

Bonus

- Chaque Briskar adverse mis hors de combat rapporte 2 pièces d'or.
- Chaque Briskar de votre équipe encore sur la table et non prostré à la fin de la partie rapporte 2 pièces d'or (le porteur du « pinguin » recherché est comptabilisé comme s'il était encore sur la table).
- Chaque « pinguin » ceinturé à la fin de la partie rapporte 2 pièces d'or.
- Faire quitter la table au coupable rapporte 4 pièces d'or.

