Briskars

Cpt. de Lapoisse

70

Cpt. de Lapoisse

Déf.	Contre			
C 4	D 4	F 4	M 4	4
Esquive				

PA 9

PV 27

Arme: **Coup de bouteille / 1D5 dégâts.**
Assomme en cas de RC.

- ***Tonneau de Rhum:*** *les Briskars de la bande du Captain (lui compris) peuvent relancer leur jet de moral raté (1 fois), tant qu'ils sont à moins de 4 brasses de lui.*
- ***Micro:*** *ne rate un jet de «convaincre/négocier» que sur un EC.*
- ***Spécial:*** *pas de malus de rechargement avec une arme de tir..*

© TGCM - Briskars 2012 - 2015

Sang de Dragon

Tournée du Patron : ***2 PA / 1 fois par partie.***
Quand il paye sa tournée, tous les Briskars sur le terrain se dirigent immédiatement de leur MVT dans sa direction, dans l'ordre de son choix (règle de « collision »).

Cul Sec : ***1 PA / 1 fois par partie.***
Chaque Briskar à moins de 5 brasses du Captain jette 1 dé :
1 - 2: Boisson d'Homme*, dépense tous ses PA en MVT aléatoires (règle de « collision »).*
3 - 4 : Pas pour les fillettes ! *perd 3 PA à vomir.*
5 - 6: C'est du bon ! *annule tous les tests de moral durant 1 tour.*
7 - 8 : Ça requinque ! *gagne + 1 C pour le tour.*
9 - 10 : Coup de fouet*, + 2 PA pour la prochaine activation.*

Réservé au Captain

© TGCM - Briskars 2012 - 2015