

Ici vous pourrez trouver les réponses à vos questions concernant Briskars, les situations de jeu, les cas particuliers et de nombreux points de détails expliqués.

En rouge les dernières questions.

Sommaire

Créer sa Bande de Briskars	2
Les Actions.....	2
Les Décors.....	3
Moral	3
Le Combat.....	3
Les Bottes	5
Les Pièces D'artillerie.....	7
La Magie	7
Les Équipements	9
Les Relances	10
Questions Diverses	10
FAQ Briskars – Sundars.....	11
FAQ Briskars – Bannis.....	12
FAQ Briskars – Quintors	16
FAQ Briskars – Mercenaires	19
FAQ Briskars – Màoxx	23
FAQ Briskars – Les Celks	28
<i>Les Celks peuvent être recrutés via des contrats et des alliances et peuvent normalement recruter des mercenaires, en revanche, ils ne font appel à aucune autre faction.</i>	<i>28</i>
Mode Campagne	28

Créer sa Bande de Briskars

Si un Briskar peut recruter plus de génériques que le leader, prend-on sa limitation, celle du leader ou celle inscrite sur les profils des génériques ?

Torquemada, même s'il n'est pas le leader de la bande, permet le recrutement de 4 miliciens.

Yuanshi, même s'il n'est pas le leader de la bande, restreint le recrutement des disciples à 4.

On ne peut pas dépasser la limitation inscrite sur la carte de profil d'un générique, sauf compétence ou profil précisant clairement le contraire.

Peut-on recruter deux magiciens dans la même équipe ?

Rien n'empêche d'en recruter 2 voir plus.

Il est précisé dans la saison 2 qu'il faut être cavalier pour monter sur une monture. Mais on est d'accord si on prend le cavalier Quintors sur la monture Màoks c'est tout à fait possible non?

En l'état ce n'est pas faisable: la monture à un logo de faction. Elle n'est recrutée que dans celle-ci.

On ne peut pas passer de contrat ou d'alliance pour recruter une monture seule.

Rien n'empêche de passer un contrat avec un cavalier et de le faire chevaucher une monture de la faction qui l'a recruté.

Dans le cadre d'une alliance le cavalier peut venir avec une de ses montures de faction.

Dans ton exemple la faction principale sera la faction Mào et recrutera par contrat Valdès qui pourra alors chevaucher Feyhua ou alors tu fais une alliance pour que Valdès et Razorback viennent donner un coup de main.

Les Actions

Qui gagne en cas de jet d'opposition ?

Lors d'un jet d'opposition, le défenseur gagne en cas d'égalité. Lors d'un désengagement, le défenseur est celui qui tente de retenir son adversaire.

Faut-il s'agenouiller pour être à couvert ?

Non. L'action de s'agenouiller permet de bénéficier du bonus de couvert, même si on voit plus de la moitié du Briskar.

Il faut cependant que l'action de s'agenouiller serve à se dissimuler derrière quelque chose.

Un Briskar agenouillé doit-il faire une action pour se relever ?

Se relever est gratuit quand on est agenouillé.

L'action Convaincre/négocier fonctionne-t-elle sur un Briskar adverse, car rien ne précise son utilisation ?

Cette action est à utiliser lors de certains scenarios, selon les conditions décrite dans le scenario.

Doit-on être au contact d'un mur pour pouvoir effectuer l'action "grimper" ?

Si le déplacement d'un Briskar ne débute pas au pied de l'obstacle, mesurez la distance totale qu'il devra parcourir, (grimpeuse comprise), et cochez les PA nécessaires.

Si on lance un objet sur un autre objet, y a-t-il collision entre les deux objets ?

Oui, il y a bien collision entre les deux éléments, s'ils n'ont pas de Points de Structure, ils seront donc détruits tous les deux.

Pour la visée, quel Briskar à genoux est à prendre en compte ? Celui qui vise parce que c'est plus stable ou celui qui est visé parce qu'il se cache moins bien ?

Le tireur, en s'agenouillant, réussit automatiquement à viser sa cible, et par là même à annuler le bonus de couvert de sa cible.

Peut-on courir après une action (un autre mouvement ou une attaque à distance) ?

Oui rien ne l'empêche, sauf mention contraire, d'enchaîner les actions comme on le souhaite. Dans la limite des PA disponibles bien entendu.

Les Décors

Il est indiqué que les décors n'ayant pas de PS sont détruits au premier dégât subit, du coup un mur est-il détruit, lors d'une collision ?

** Si l'élément, est un objet de décor amovible (que l'on peut retirer de la table), oui il sera détruit.*

** Si l'élément, est un objet de décor fixe (que l'on ne peut pas retirer de la table), alors il ne pourra pas être détruit.*

Moral

Si un Briskar devient Seul survivant en étant à 2 Brasses du dernier allié retiré du jeu, et que son total de PV est tombé en dessous de 10 avant son activation, doit-il effectuer 3 jets de Moral, ou un unique test ? Et si on ne doit faire qu'un unique test, profite-t-on du bonus de "vengeance"?

Ça n'arrive pas souvent, mais ça s'est vu, le pauvre doit réussir un seul jet de moral pour surmonter tous les effets. La vengeance s'applique si l'une des raisons qui pousse le Briskar à tester son moral est la perte d'un allié à moins de 2 brasses.

Le Combat

Dans le cas d'une attaque ratée (due à un EC), le défenseur doit-il quand même choisir une défense ?

Si l'attaquant fait un EC lors de son attaque, l'attaque échoue automatiquement/elle n'a jamais eu lieu. Le défenseur n'a donc pas le droit de choisir une défense et ne peut pas à en faire.

Si la cible ne peut pas se défendre, rate-t-on l'attaque uniquement sur un EC ?

Oui, tout à fait.

Un Briskar prend pour cible un combattant engagé au Corps à Corps avec une arme de tir. Lorsque la cible "esquive", se retrouve-t-elle libre d'effectuer son mouvement d'esquive et de se désengager du Corps à Corps ?

Oui, grâce au mouvement conféré par une esquive réussie, elle peut sortir de la zone de contrôle ennemie dans laquelle elle était, sans avoir à se désengager. Attention cependant pour les tirs suivants Le Briskar ne bénéficiera plus du bonus de défense dû au corps à corps puisqu'elle n'y est plus.

Les effets d'attaques ou de capacités Spéciales sont-ils cumulatifs ?

Oui, tous les effets à part le Poison et le feu, sont cumulatifs. De plus tous les effets sont cumulatifs entre eux. Par exemple un Briskar peut souffrir de 4 saignements en simultané mais ne pourra être empoisonné qu'une seule fois. Un autre Briskar peut être empoisonné, saigner et être "en feu".

Doit-on réaliser un jet de désengagement pour pouvoir se déplacer dans la zone de contrôle d'un Briskar adverse ?

Non, lorsqu'un Briskar est dans une Zone de Contrôle adverse, il n'a pas besoin de se désengager pour se déplacer à l'intérieur de la ZDC, par contre, il ne peut pas en sortir sans se désengager, feinter, esquiver, etc.

Si un Briskar utilisant 2 armes de Corps à Corps effectue un contre, peut-il riposter avec les 2 armes en cas de contre réussi, ou doit-il posséder la compétence "Riposte" comme le Vicomte De Leon ?

Un Briskar qui n'en a pas la capacité spéciale ripostera toujours avec une seule arme au choix (et avec une attaque de base) lors d'un contre réussi. La capacité du Vicomte De Leon lui permet de riposter avec ses 2 armes, mais en faisant un contre classique, donc 3PA pour le contre, qui donne droit à 1 attaque de chaque arme en retour. Ces attaques sont séparées, elles se boostent et se défendent donc séparément.

Peut-on contrer un contre ?

Oui et non. Je m'explique. Lorsque l'on contre, on a le droit à une attaque gratuite. L'adversaire peut contrer cette attaque gratuite. Il est possible d'enchaîner les contres dans la limite des PA disponibles.

Zone de contrôle et allonge :

Si un Briskar tape avec allonge à 2 brasses d'un adversaire sans allonge. L'adversaire peut-il contrer ? Ou juste esquiver ou parer ?

Il peut se défendre de toutes les manières qui existent. Cependant s'il contre il perdra l'attaque gratuite puisqu'il n'est pas à portée.

Lors de plusieurs tirs simultanés (la botte de Bog Dan V1 ou d'Hawkins ou les tirs de puckle, etc), comment un Briskar peut-il se défendre ?

Un Briskar peut se défendre normalement comme contre un tir classique (parade, esquive). Cependant il est à noter que tous les tirs partent en même temps donc même si on esquive la première munition et que l'on sort de la ligne de vue ou de la portée de l'arme, on considérera la position d'origine de la cible pour les munitions suivantes.

Comment gérons-nous les bonus de défense pour les Briskars qui peuvent tirer en étant au corps à corps?

La cible bénéficie toujours d'un bonus de +3 en déf dès lors que le tireur est engagé au CàC lorsqu'il tire. Ce Bonus est valable même s'il ne tire pas sur l'adversaire qui est à son contact. N'oubliez pas non plus que les bonus de couverts sont cumulatifs, donc si le Briskar qui tire fait feu sur un Briskar qui n'est pas dans son CàC et est à couvert celui-ci bénéficiera d'un bonus de +6 pour sa défense.

Comment fait-on pour placer un Briskar lancé s'il n'y a pas la place de le poser ? Par exemple lancer un Briskar sur un autre au sommet d'un mur ? Est-il possible de viser un point du mur ?

On le place au plus prêt de la cible initiale pour que la figurine tienne, quitte à pousser légèrement la cible.

Pour information il est impossible de lancer un Briskar à plus d'une brasse de haut. (La cible doit être au maximum une brasse plus haute que le lanceur).

Il faut une cible valide pour lancer un Briskar. Si le mur est destructible vous pouvez lancer le Briskar dessus.

Les Bottes

A quelle distance doivent être utilisées les bottes comme « intimidation » et « sentence »?

Alors au-delà de la définition qui est dans le LdR, le pictogramme des sabres croisés indique que c'est une action qui peut se réaliser en étant engagé.

Dans la plupart des cas c'est une attaque, elle sera donc effectuée dans la ZDC.

Dans d'autre cas c'est une aptitude il faudra se référer au wording pour connaître sa portée :

- Cible = n'importe qui ou quoi qui est susceptible de subir l'action.
- Briskar = cible uniquement un Briskar.
- allié = cible un Briskar ami.
- ennemi = cible n'importe qui ne faisant pas partie de son camp.
- adversaire = cible n'importe quel ennemi dans la ZDC

Maintenant que les éclaircissements sont donnés, prenons quelques exemples:

- Gustave Sledgehammer /

Dis pardon!, ce qu'il faut comprendre:

symbole des sabres du coup ça coûte 3PA, c'est une fois par activation, c'est en ZDC, elle se résout avec un jet F+D+D10. On ne peut pas faire plus basique c'est la règle des bottes (P21 du LdR) au passage plus de 80% des bottes fonctionnent sur ce modèle.

- Chimae /

Harpe, ce qu'il faut comprendre:

symbole des sabres du coup ça coûte 3PA, c'est 1 fois par activation, normalement c'est en ZDC mais là, une autre portée est précisée (5 ou 1D5+1 brasses) du coup je peux l'utiliser jusqu'à cette distance et même si je suis engagé (cf symbole des sabres). Normalement je devrais faire un jet D+F+D10, pour savoir si je réussis mon action, mais ce n'est pas une attaque et aucune indication de seuil n'est spécifiée, du coup c'est automatique.

la portée et la résolution ont été changées par rapport à la règle (P21 du LdR)

- Louis /

En-avant ce qu'il faut comprendre:

symbole des sabres du coup ça coûte 3PA, c'est 1 fois par activation, normalement c'est en ZDC mais là, une autre portée est précisée (un serviteur, sans indication de portée, c'est donc un serviteur n'importe où sur la table) et même si je suis engagé. Normalement je devrais faire un jet D+F+D10, pour savoir si je réussis mon action, mais ce n'est pas une attaque et il est précisé tout sauf EC. donc je ne dois pas faire de 1 sur D10

la portée et la résolution ont été changées par rapport à la règle (P21 du LdR)

- Dragon crête /

Souffle méphitique ce qu'il faut comprendre:

symbole des sabres du coup ça coûte 3PA, c'est 1 fois par activation, normalement c'est en ZDC mais là, une autre portée est précisée (3 brasses), il s'agit de la taille du gabarit, je peux l'utiliser même si je suis engagé, en posant le gabarit de souffle (voir sur le site) de 3 brasses, la partie la plus fine au contact du socle du dragon, dans la direction souhaitée, tout ce qui se situe même partiellement dans le gabarit subit l'effet, cette botte est une attaque, elle se résout avec un jet F+D10+D.

la portée a été changée par rapport à la règle (P21 du LdR)

- White Teeth /

rire dément ce qu'il faut comprendre:

symbole des sabres du coup ça coûte 3PA, c'est 1 fois par activation, normalement c'est en ZDC mais là, une autre portée est précisée: "les ennemis", pas d'indication de distance donc les ennemis n'importe où sur la table), je peux l'utiliser quand je veux et même si je suis engagé, normalement je devrais faire un jet D+F+D10, pour savoir si je réussis mon action, il ne s'agit pas d'une attaque et il n'y a aucune indication de seuil de réussite, la botte est réussie automatiquement.

la portée et la résolution ont été changées par rapport à la règle (P21 du LdR)

rire moqueur ce qu'il faut comprendre:

symbole des sabres du coup ça coûte 3PA, c'est 1 fois par activation, normalement c'est en ZDC mais là une autre portée est précisée (la cible sans autre indication donc une cible n'importe où sur la table), je peux l'utiliser quand je veux et même si je suis engagé, normalement je devrais faire un jet D+F+D10, pour savoir si je réussis mon action, il ne s'agit pas d'une attaque et il n'y a aucune indication de seuil de réussite, la botte est réussie automatiquement.

la portée et la résolution ont été changées par rapport à la règle (P21 du LdR)

Les Pièces D'artillerie

Comment savoir si la cible est à couvert ou non lors d'un tir d'artillerie ?

Il suffit de regarder s'il n'y a aucun obstacle dans le cône formé entre un point du socle de la pièce d'artillerie et 2 angles différents de la carte d'explosion. S'il y a un obstacle, la figurine est à couvert.

Pour l'artillerie vivante en cas d'EC au tir la figurine perd 1D5 case d'armure et 1D10 PV. Cette perte de PV peut elle être protégée par la carapace s'il en reste ?

Oui s'il lui en reste. Tout comme pour les autres Briskars qui seraient pris dans l'explosion et qui ont une armure.

La Magie

Qu'en est-il des sorts réservés ? (réservé à Maïko, aux moines-guerrier, etc.)

Compte-t-on leur coût en PO dans la conception de l'armée ?

Les sorts réservés, comme leur nom l'indique, sont uniquement utilisables par le sorcier ou le type de personnage à qui ils sont destinés. Leur coût doit être payé et comptabilisé lors du recrutement, comme n'importe quel autre équipement.

Les Aberrations ont accès à n'importe quel sort réservé de l'arcane qu'elle maîtrise.

Peut-on utiliser un sort ciblant un allié sur soi même ?

Non, on ne peut cibler qu'un Briskar allié si la cible du sort est un Briskar allié.

Comme pour les bottes:

- Cible = n'importe qui ou quoi qui est susceptible de subir l'action.*
- Briskar = cible uniquement un Briskar.*
- allié = cible un Briskar ami.*
- ennemi = cible n'importe qui ne faisant pas partie de son camp.*
- adversaire = cible n'importe quel ennemi dans la ZDC*

Comment empêcher un sorcier de lancer des sorts ?

Il existe différentes manières d'empêcher le lancement d'un sort :

- Soit on possède un mage et il possède annulation et/ou contresort. Au moment où l'adversaire lance un sort on lance un de ces 2 sorts en réponse.*
- Soit on utilise la règle « interrompre une incantation » page 23 du livre de règles. Son utilisation est la suivante, le mage déclare qu'il va lancer un sort et paye le sort; à ce moment, l'adversaire peut déclarer qu'il va tenter d'interrompre l'incantation au moyen d'une action*

de "Ceinturer" d'un "coup de boule" ou d'un "coup de pied" (ces actions sont majorées de 2 PA et soumises à certaines conditions). On résout intégralement l'action choisie. Si l'action d'interruption est réussie le sort échoue, bien que le magicien ait dépensé ses PA. Si l'action est ratée, le magicien continue normalement son incantation.

Peut-on créer un mur avec le sort « mur », sur un Briskar ou un objet ?

Non, on ne peut pas faire apparaître un Mur sur un Briskar ou un Élément de décor ou un objectif de scénario, mais rien n'interdit que les cartes « Mur » ainsi créés se chevauchent.

Si on obtient un EC lors d'une "Annulation". Comment est géré le coût supplémentaire de 2 PA ?

En cas d'EC, l'annulation n'a pas d'effet, et la prochaine tentative coutera 2 PA supplémentaires.

Dans le cas du lancement d'un sort, les effets des RC sont-ils cumulables ?

Les RC augmentent le seuil de réussite.

Pour rappel, ce seuil va être utile en cas de tentative d'annulation ou de contresort.

Les effets des RC sont indiqués dans le descriptif du sort, y compris une augmentation de dégâts.

Pas d'effet si rien n'est précisé dans ce sens.

Peut-on lancer un sort n'importe quand (exemple : soins) ou seulement lors de l'activation du sorcier (faisant d'annulation et contresort des exceptions à la règle) ?

Les sorts se lancent pendant l'activation de l'arcaniste qui les possède.

Seules exceptions : Annulation et Contresort.

Le sort « Flamme élémentaire » ayant "portée = 5 brasses" nécessite-t-il une ligne de vue pour être lancé ?

Tous les sorts ciblant un adversaire nécessitent une ligne de vue vers la cible, à moins que le contraire ne soit précisé dans le descriptif du sort.

Un sort permanent du type "Force des Anciens" peut-il se cumuler à ses propres effets (lancé 2 fois sur le même Briskar, il donne +4) ?

Oui, si le contraire n'est pas précisé.

Avec le sort "Crains-moi !", que se passe-t-il si l'adversaire :Fait une action à effet de zone ?

Un effet de zone ne cible pas un Briskar en particulier mais tous les Briskars présent dans la zone d'effet. Crains-moi n'a donc pas d'effet.

Les boosts qui permettent d'augmenter un seuil permettent-ils de transformer un EC en réussite, par exemple ? Les sorts de bonne fortune marchent-ils de la même manière ?

Un modificateur quel qu'il soit, action ayant un coup en PA, un boost ou l'effet d'un sort, ne permet jamais de transformer un résultat pour éviter un EC ou pour faire une RC. Cependant rien n'empêche de transformer un 9 en 10, pour augmenter le seuil, mais sans les effets de RC.

A l'heure actuelle, seul le sort "Pile ou Face" peut transformer en EC ou en RC le résultat donné par un dé.

Si je suis attaquant, que j'ai "coup de pouce" sur mon attaque, et que j'obtiens disons un 19. Que mon adversaire obtiens un 20, puis-je après le jet de défense de mon adversaire choisir d'activer le coup de pouce, ou dois-je impérativement le faire juste après mon jet, au même titre que les éventuelles relances à 2 pa ?

Tu dois décider de modifier ton jet de dés avant que l'adversaire lance le sien, mais après avoir vu tes résultats.

Concernant le sort relance. Il n'y a pas de limitation dans le nombre de lancer du sort. Est ce que, par exemple, le Major Abelii peut avoir 6 relances?

Ce sort n'est pas limité et ton sorcier peut le lancer tant qu'il a les PA nécessaires, et pourra booster toute ta bande. Cependant la cible se voit octroyer une et unique relance. L'effet du sort n'est pas cumulatif.

Les Équipements

Doit-on prendre l'équipement "munitions et poudre" pour recharger son arme à feu, de l'artillerie?

Cet équipement sert uniquement aux Briskars qui ne peuvent pas recharger. Par exemple Madog, Tucket, le commodore, etc. Munitions et poudre ne fonctionnent pas pour l'artillerie.

Quels sont les effets de la compétence éthérée pour les figurines la possédant ou lorsque l'on boit la potion d'éther ?

Lorsque l'on boit la potion d'éther ou que l'on est éthéré naturellement, on bénéficie des bonus suivants :

- *Le Briskar est inciblable par une attaque, un tir, un effet de jeu ou un sort ;*
- *Il n'a plus de zone de contrôle et n'est plus affecté par les zones de contrôle adverses ;*
- *Le Briskar n'est pas affecté par les modificateurs de mouvement dus au terrain ;*
- *Le Briskar peut passer à travers les éléments infranchissables, ou les Briskars adverses comme s'ils n'étaient pas là. Mais il ne peut pas finir son mouvement dessus. De plus s'il veut grimper il devra respecter l'action « grimper/escalader » ;*
- *Le Briskar ne conserve que les objets avec lesquels il a commencé la partie (inscrits sur son profil ou achetés), les autres tombent au sol à l'endroit où le Briskar est devenu éthéré.*

Pour déterminer le coût d'un magicien (mis hors combat ou pour désigner le chef, par exemple), prend-on en compte le coût réel des sorts élémentaires gratuits à l'achat ?

Les sorts gratuits sont gratuits, ils ne sont jamais comptabilisés.

Les Relances

Peut-on relancer uniquement le D10 additionnel offert suite à une RC, ou doit-on relancer aussi celui de la RC ?

Quand on paye 2 PA ou que l'on utilise un équipement on relance un seul dé. Celui pour lequel on paye ou utilise l'objet.

Questions Diverses

Si je prends l'exemple de Nipô, son arme lui donne allonge, les 1 ne sont pas des EC et il ajoute son mental aux dégâts en cas de RC. Est-ce que sa botte bénéficie des mêmes effets (c'est à dire qu'elle a allonge, qu'elle n'a pas d'EC et qu'elle est boostée en cas de RC ?)

De même, le journalier possède une "Hache d'abordage", mais elle ne possède pas les mêmes caractéristiques que celle du livre de règles (bonus pour casser et crocheter et dégâts différents). Est-ce que, comme les deux armes ont le même nom, on considère que la hache d'abordage du journalier sert aussi à casser et crocheter ?

Si ce n'est pas écrit, il n'y a pas d'effet.

Donc pas d'allonge pour la botte de Nipô, pas de crochetage pour la hache du journalier, pas d'effet de saignement quand le Champion lance son harpon, etc.

Modificateurs de mouvement :

Si on cumule plusieurs effets (sable, sort d'air mineur, terrain difficile, par exemple). Dans quel ordre applique-t-on les modificateurs ? Division puis soustraction ($4 / 2 - 2 = 0$) ou soustraction puis division ($(4-2) / 2 = 1$) ?

Dans l'ordre où ils surviennent. Le terrain est inhérent au scénario ou à la table que tu utilises, il s'applique dès le début de la partie. Un sort d'entrave est appliqué après.

Peut-on réduire le mouvement d'un Briskar à 0 ou considère-t-on qu'il a toujours au moins 1 ?

Rien n'empêche de réduire une caractéristique à 0.

Un Briskar qui aurait 0 de mouvement peut-il quand même esquiver ?

Il peut esquiver et ainsi éviter les dégâts de l'attaque. Cependant, le mouvement gratuit octroyé par l'esquive réussie sera de 0.

[FAQ Briskars – Sundars](#)

Black teach

Avec sa carte « La presse », doit-il payer le coût de la carte ET le coût du générique recruté ?

Peut-il recruter un arbalétrier Quintor, sachant que sa limite=1, ou 3 si il y a le chef de la milice? Son arme lui permet de relancer une fois les échecs critiques. Cela fonctionne sur tous les jets ou seulement sur ses jets d'attaque?

Enfin peut-on lui acheter une armure sachant qu'il a sa barbe?

Oui il faut payer la carte pour pouvoir recruter un générique d'une autre faction. Etant donné que la carte permet de recruter seulement les génériques qui ont une limitation strictement supérieur à 1 il lui est impossible de recruter les miliciens Quintors qui ont une limitation de 1 sans chef de la milice. Il n'est pas chef de la milice.

Les EC sont relançables seulement sur ses attaques de corps à corps.

Oui on peut lui acheter une armure qui se cumulera avec les effets de sa barbe.

Lt Tucket

Quelle est la cadence de tir du tromblon du Lt Tucket ?

Sa cadence de tir est de 1 et il ne peut pas recharger à moins d'acheter l'équipement "munitions et poudre".

Saguis

Sur sa carte: il est dit qu'il peut se désengager sur du 5+ quelque soit le nombre d'adversaire. Est-ce que c'est sur du 5+ tout le temps? Ou alors il peut être modifié comme par exemple à cause des birgus, qui me rajoutent +2 pour me désengager?

Saguis ignore tous les effets pouvant influencer sur ce seuil de 5+ pour son désengagement.

J'ai 2 questions à propos de Saguis et de son sort. Il est écrit qu'il aura 2 dés pour tous ses jets et pourra choisir l'un des 2.

Est ce que pour le test de moral, cela fonctionne aussi?

Et pour le scénario du bateau fantôme: ce sort fonctionne t'il même avec le jet pour les sirènes?

Oui cela fonctionne seulement pour tous les jets de dés qui le concernent. par exemple, il n'a qu'un seul dé pour déterminer s'il a trouvé une pierre précieuse dans le scénario de la grotte.

Saguis et Virunga

En campagne si vous recrutez "Saguis" et "Virunga" séparément vous pouvez jouer "Saguis & Virunga". Attention ça ne marche que dans ce sens, si vous recrutez directement "Saguis&Virunga" il vous sera impossible de les jouer séparément. Bien évidemment en partie il est impossible de voir "Saguis & Virunga" en combinaison avec l'un des 2 autres profils.

Au niveau de l'xp et des blessures chacun des trois profils compte comme un membre d'équipage

séparé, ils prennent donc 3 places sur un bateau, prennent de l'Xp, des compétences et des blessures indépendamment.

Par exemple si "Virunga" a perdu une jambe cela n'affecte pas "Saguis & Virunga".

Si "Saguis" et/ou "Virunga" subissent un destin tragique il faudra recruter de nouveau le défunt pour pouvoir continuer à jouer le profil combiné.

Enfin le profil "Saguis&Virunga" peut suivre deux carrières en simultanées. Ces carrières pouvant être les mêmes, ou non, que celles des profils séparés.

Petite question concernant le duo: est-ce que le sort réservé de "Saguis" est lançable par "Saguis et Virunga"?

Seconde question: la botte "Boulangier" coûte 4 PA pour Virunga, et 5 pour le duo. Est-ce voulu (ce qui s'expliquerait, j'imagine, par l'encombrement de ce pauvre Virunga) ou est-ce une coquille? (Je tente, on sait jamais! 🍷)

Le sort est réservé à Saguis il n'est donc pas accessible à « Saguis et Virunga ». C'est plus dur de taper tout le monde quand un Briskar braille dans vos oreilles.

Tulipe

-Les cibles qui sont sous le gabarit doivent-ils faire un "Shiver me timber!" ou peuvent-ils faire leur défense comme contre un tir normal?

-En cas d'échec critique, le tir est-il juste annulé, ou doit-on placer le gabarit sur Tulipe?

-En cas d'échec le gabarit dévie-t-il, ou le tir est-il juste raté?

-La compétence sabotage de Rattus fonctionne-t-elle sur Tulipe?

Tulipe est un tireur, toutes les règles du tir s'appliquent à lui et à ses cibles.

En cas d'EC (sur 1 ou 2, comme d'habitude), le tir est tout simplement raté.

Pas de shiver me timber pour les cibles sous le gabarit, mais des parades ou esquives.

Tulipe n'est pas une pièce d'artillerie, Rattus ne l'inquiète pas plus que les autres

La seule et unique chose qui change, c'est qu'il pose un gabarit et a donc une chance d'arroser plusieurs Briskars en même temps.

[FAQ Briskars – Bannis](#)

Baby Rotumah

Les Baby Rotumah, ont un bonus de +3 si elles tirent sur une même cible. Est-ce que la première a ce bonus ?

Le bonus intervient dès lors que la deuxième Baby Rotumah tire sur la même cible que la première. Ce bonus court d'un tour sur l'autre.

En gros, la première tire sans bonus, puis la deuxième tire sur la même cible avec bonus. Au 2ème tour, la première en bénéficie également. Et ainsi de suite tant que leurs activations s'alternent.

Si une Baby meurt mais qu'elle a eu le temps de tirer sur une cible lors de sa dernière activation, sa copine bénéficie tout de même du bonus.

Que se passe t-il en cas de tir d'artillerie réussi sur une artillerie vivante ?

Toutes les artilleries vivantes qui subissent un tir d'artillerie doivent faire un "Shiver me timber!". En cas d'échec c'est la gestion classique. Notez cependant que l'armure fait office de PS pour le canon. Une fois qu'elle est détruite le canon l'est aussi.

Que se passe t-il en cas d'EC pour un tir d'artillerie vivante ?

En cas D'EC elles perdent 1D10+1 PV et 1D5 cases d'armures sauf mention contraire.

Birgus fousseur

Peut on utiliser la règle spéciale tunnelier même sur sol dur (port, pont de bateau, etc)?

Oui il peut toujours utiliser sa règle spéciale sur tout type de terrains. Cela représente le fait qu'il change de pont, passe par les égouts, etc. De plus il ne subit pas les pénalités de mouvement « sur la sable » et « sur la glace » quand il utilise ce spécial car il est dedans, mais il subit bien la pénalité « dans l'eau » et « terrain difficile ».

En revanche je rappelle que cette règle ne lui permet de se désengager gratuitement que sur terrain meuble.

Le Fousseur a comme arme : pince. Cela sous-entend-il que sa pioche est exclusivement pour le design de la fig ? Ainsi on peut lui équiper n'importe quelle arme dans sa main droite, arme de tir / corps à corps sans modifier son profil ? A moins qu'il perde alors sa capacité de tunnelier ?

Tu l'équipes comme tu veux du moment que cela ne prend qu'une seule main. Son spécial, tunnelier n'est pas lié à ce qu'il a dans la main.

Tunnelier permet d'être inciblable en mouvement. Hors, rien n'empêche un Briskar engagé au corps à corps de se déplacer, du moins dans La zone de contrôle. Du coup, vu que le Fousseur est inciblable, peut-il se désengager librement d'un corps à corps en se déplaçant ?

Quand il utilise ce spécial, il se déplace en sous-sol donc il n'est pas impacté par les zones de contrôle etc. De plus si le terrain est meuble il peut se désengager gratuitement.

Birgus Royal

Comment se gère sa botte, la projection ?

Quand le birgus réussit sa botte, il projette sa cible. Ce n'est pas un lancer de Briskar. La projection se fait automatiquement. Jetez 1D10 pour la direction et la distance. A noter que le Briskar projeté traverse le birgus royal si la direction aléatoire indique vers le birgus royal. Cela représente le fait qu'il l'attrape avec sa pince avant de le projeter derrière lui.

2 cas de figure à l'arrivée pour le Briskar projeté :

- *Il rencontre un obstacle, bord de table, élément de décors, autre Briskar,..., on applique alors les règles standards de collision et le Briskar projeté tombe au sol.*
- *Il ne rencontre pas d'obstacle, il doit alors effectuer un jet de réception. La difficulté étant définie par la distance de projection. En cas d'échec le Briskar projeté subit 1D5 dégâts de collision avec le sol et est au sol.*

Flint Puckle

En cas d'enrayement sur la première salve, Flint a-t-il quand même le droit de tirer la seconde avant de dépenser 8pa de rechargement, ou au contraire, considère t-on qu'il ne peut plus tirer avant ce rechargement ?

Si Juckle s'enraye, tu résous malgré tout tous les tirs réussis de ton action de tir en cours mais tu ne pourras pas entreprendre d'autre action de tir avant d'avoir dépensé 8 PA pour recharger.

Est-ce qu'il peut recruter des dodgeurs ?

Oui. Sans équipement il vaut 104 PO donc il peut enrôler 3 Dodgeurs.

Madog

La compétence "Obéis" de Madog stipule "Pendant son tour" et "une seule fois", cela veut-il dire qu'il peut utiliser cette capacité une seule fois par partie pendant son tour, ou bien une seule fois à chacun de ses tours ?

Il peut utiliser sa capacité 1 fois à chaque tour pendant son activation.

Madog peut-il transférer 0 PA pour faire faire une action à 0 PA ?

Oui, il peut transférer 0 PA, rien ne l'empêche.

L'allié peut-il faire un déplacement dans le cadre de la capacité "Obéis" de Madog ?

Oui, l'allié peut se déplacer grâce à cette capacité.

Peut-on effectuer un assaut grâce à la compétence "Obéis" en combinant le premier mouvement gratuit et les 2 PA pour une attaque ?

Non, car un assaut est composé de 2 Actions. Hors la compétence "Obéis" ne permet de faire qu'1 seule action.

Le combattant ciblé par "Obéis", peut-il booster son action avec ses propres PA ou doit-il utiliser seulement ceux que lui donne Madog ?

Oui, le Briskar peut utiliser ses PA pour booster l'action, si elle ne coûte pas plus de 2 PA. Il ne peut pas utiliser ceux de Madog pour cela.

Matah matah

Suite à toutes ces réflexions, voici les règles officielles qui régissent les actions et réactions de Matah-Matah.

Reprenons point par point:

Logo Banni: elle n'est recrutable QUE par les Bannis, ce n'est pas une "Rotumah" donc pas de possibilité du côté Orénaque.

Matah-Matah est une femelle donc pas de possibilité du côté de Bonnie Heart non plus, à moins que cette dernière ne soit Amirale de Flotte. Elle peut bien sûr rejoindre la bande d'Angela.

Piétinement: c'est son attaque de base, en aucun cas un mouvement. Pas de litige

Coup de Bélier: c'est sa botte et ça se gère comme telle, comme celle de Maruti par exemple. Pas de litige non plus.

Droit Devant: là on explique:

"Lors d'un déplacement en ligne droite", signifie que le mouvement doit être réalisé en intégralité en ligne droite, donc pas possible de tourner autour d'une cible, que Matah-Matah soit engagée ou non, une seule et même direction possible.

Si c'est le cas, alors elle "repousse" de 1 brasse tous les adversaires avec lesquels elle entre en contact durant son déplacement.

Ces derniers sont repoussés d'1 brasse perpendiculairement à la ligne figurée par le mouvement de Matah-Matah. C'est peut-être arbitraire, mais nous n'avons pas à faire à 2 boules de billard ; ça permet de clarifier et de savoir comment réagir en toutes circonstances.

Si Matah-Matah passe exactement par le milieu du socle d'un adversaire alors la direction sera définie par le joueur adverse à droite ou à gauche de la tortue. (En même temps ce n'est pas très futé, mais ça arrivera parfois pour les victimes au-delà de la première)

Il est bien précisé "ses adversaires" donc rien n'arrive à ses alliés, ils restent en place et ne subissent aucun dégât.

"Règle Collision": On applique la règle donc, Matah-Matah subit des dégâts de Collision à chaque fois qu'elle percute un ennemi. L'armure n'est pas optionnelle et se teste dès qu'au moins 1 dégât doit être subi, donc à chaque collision, tant qu'elle a des cases de DV.

"Elle n'est engagée qu'une fois à l'arrêt":

Cette règle ne s'applique qu'à "Droit Devant", c'est à dire que lorsqu'elle utilise ce spécial elle choisit une cible et va la contacter (en tout cas arriver dans sa zone de contrôle) par le chemin le plus court, en repoussant tous les adversaires sur son passage.

Donc, Oui elle doit déterminer une cible valide pour activer ce spécial et doit pouvoir effectuer le déplacement nécessaire pour y parvenir.

Rien ne l'empêche de le faire en course (mais elle ne pourra plus agir ensuite), ou en effectuant plusieurs MVT successifs, la seule imposition c'est de finir dans la zone de contrôle de sa cible initiale. Cette dernière étant une cible valide, il peut s'agir d'un adversaire, d'un allié, d'un objectif de scénario ou d'un élément de décor destructible (caisses, coffres, tonneaux, etc.) c'est tout.

Cela implique aussi que pour à nouveau réaliser un "Droit Devant", Matah-Matah devra se désengager au préalable.

Matah-Matah est considérée en assaut quel que soit son déplacement: elle bénéficie du bonus de RC même si elle n'effectue pas un assaut, mais elle doit effectuer une action de MVT pour en bénéficier. Donc, pour en bénéficier, elle peut se repositionner si elle est engagée, faire un assaut, faire un droit devant bien sûr: elle a fait une action de MVT.

Mais aussi lorsqu'elle esquive ou est repoussée à son tour (Zhan Bao, Maruti, Yakarth, etc.) attention dans ce cas elle ne bénéficiera du bonus d'assaut que lors de l'attaque résultant d'un contre, puisque seules les actions offensives sont concernées par ce bonus. (Cf. P17)

Enfin, bien sûr, pas de bras, pas de chocolat, comme ses consœurs elle ne gère pas les objectifs et ne peut pas porter d'armes ou d'objets, sauf mention contraire.

FAQ Briskars – Quintors

L'Arbalétrier de la Milice

Comment gérer le tir de réaction ?

La première ligne du spécial, "Tir de réaction : 3 PA / 10 - distance d'assaut", mérite une explication : Un assaut est un mouvement suivi d'une action offensive (avec bonus de critique, en somme).

Seul le mouvement qui précède l'action offensive fait partie de l'assaut

Un exemple ? Allez hop :

Un ennemi (MVT 4) effectue son mouvement gratuit et un mouvement payant pour contacter mon arbalétrier (que j'ai mis en garde), ou un de ses alliés à moins de trois brasses.

Ce n'est pas un assaut tant que le joueur adverse ne l'a pas déclaré, ou que son Briskar ne tente pas une action offensive.

Dès que l'un des deux cas se présente, j'interromps son activation, pour permettre à mon arbalétrier d'effectuer son tir de réaction (il lui reste les PA suffisants et son arme est chargée).

Si son tir est réussi, la cible prend 10 dégâts, moins la distance qu'il a parcourue pour son mouvement d'assaut (en l'occurrence, entre 3 et 4 brasses. 3 étant le minimum à parcourir pour bénéficier du bonus de critique, et 4 son mouvement max).

Il subit donc entre 6 et 7 dégâts selon la configuration.

Nul besoin de faire reculer l'assaillant, puisqu'on sait que l'arbalétrier a droit à son tir de réaction, et que la distance prise en compte pour le calcul des dégâts est le dernier mouvement effectué jusqu'à sa victime, et non la distance parcourue pour entrer dans l'ère d'effet du tir de réaction.

A noter que le D10 octroyé par la mise en garde n'a pas été utilisé pour le tir de réaction, qui n'est pas une défense.

Une fois le tir résolu, l'ennemi peut reprendre son activation où elle s'était arrêtée.

Peut-on utiliser plusieurs fois le "tir de réaction" de l'arbalétrier de la milice ?

Oui à condition de ne pas être dans une ZDC adverse (car on ne peut pas effectuer de tir dans ce cas), d'avoir une arme avec une cadence suffisante permettant d'effectuer plusieurs tir sans avoir à recharger, et aussi suffisamment de PA car le Tir en Réaction à un coût de 3 PA.

Doit-on interrompre le mouvement dès que la cible entre dans les 3 Brasses ?

Vous pouvez interrompre le MVT et résoudre le tir de réaction, ou décider de le résoudre après coup pour plus de fluidité. Le tout est de considérer la position de la cible au moment où le tir est déclenché.

L'arme doit-elle être rechargée pour effectuer un "tir de réaction" ?

Chaque utilisation du Tir en Réaction compte comme 1 Tir avec l'arme utilisé, donc 1 case de munitions et 1 case de cadence seront utilisées. On ne peut recharger que pendant l'activation du Briskar, il sera donc impossible d'effectuer plusieurs Tir en Réaction avec une arme à cadence 1.

El Sabio

La fiole explosive d'El Sabio affecte une cible ainsi que les cibles adjacentes, mais qui sont les cibles adjacentes ?

Les cibles adjacentes, sont celles qui se trouvent dans la zone de contrôle de la cible initiale, ou celles qui se trouvent dans les cases adjacentes si vous jouez en cases. Si la cible initiale possède « allonge », ne considérez que les Briskars dans la ZDC naturelle de la cible. C'est à dire 0.5 brasse pour un Briskar classique, 1 brasse pour un Briskar sur socle de 80mm et 2 brasses pour une Aberration, le major ABelii ou Big Pongo.

Milicien à l'épée

Peut-on se défendre contre l'action spéciale "Contrôle d'identité" ?

Contrôle d'identité est un spécial qui n'autorise pas de défense adverse (donc pas de parade, d'esquive ou de contre possible). Il suffit de ne pas obtenir un EC lors du jet pour le réussir.

Peut-on relancer le D10 lors d'un "contrôle d'identité" ?

Oui, Un dé dont le résultat ne convient pas est relancé pour 2 PA, comme d'habitude.

Peut-on attaquer avec nos PA restant après avoir effectué un "contrôle d'identité" ?

Les PA restants du milicien peuvent tout à fait lui servir à attaquer, même une cible différente du contrôle d'identité, tant qu'elle est éligible !

Si pour une raison quelconque la cible du "contrôle d'identité" quitte la ZDC du milicien, le Spécial est-il annulé ?

Une fois le "contrôle d'identité" réussi, le fait que l'un ou l'autre des protagonistes soit écarté ne change rien. Au début de son activation, la victime du "contrôle d'identité" doit réussir une action de désengagement, ou perdre les 4 PA du "contrôle d'identité" immédiatement.

L'action de désengagement que la cible doit effectuer au début de son activation, est elle gratuite ?

Non, Tenter un désengagement coûte 2 PA, plus coût éventuel des Boosts. Mais la cible ne perdra les 4 PA du "contrôle d'identité" que si elle échoue son désengagement.

Les effets de plusieurs "contrôle d'identité" effectués par plusieurs miliciens, sont ils cumulables ?

Oui, mais une seule action de désengagement sera nécessaire pour annuler tous les "contrôles d'identité".

Que se passe t-il si un Briskar échoue à son désengagement ? Combien de PA perdra t-il pour son activation ?

Une cible qui a subi un contrôle d'identité doit, au début de son activation tenter un désengagement. S'il ne le fait pas, le test est considéré comme raté et la cible perd 4 PA. S'il fait son test, (2 PA), et qu'il l'échoue, il perd donc 6 PA en tout, plus coût éventuel des Boosts.

Si un Briskar avec 8 PA subit 2 "contrôles d'identité" lors d'un tour, pourra t-il tenter de se désengager ?

Le Briskar pourra tenter de se désengager, puisqu'il ne perd ses 8 PA qu'en cas d'échec.

Un Briskar Ceinturé peut-il effectuer son jet de désengagement pour annuler les effets d'un Contrôle d'identité ?

Non, car lorsque qu'un Briskar est Ceinturé, il ne peut que tenter de se libérer du Ceinturer par un test de Force en opposition. Il ne pourra donc pas effectuer de jet de désengagement au début de son activation.

Torquemada

Combien Torquemada peut-il recruter de miliciens, et pourquoi ?

La présence de Milicien=4 sur la carte de Torquemada signifie qu'il peut avoir jusqu'à 4 Miliciens dans sa bande, malgré le fait qu'il ne soit pas vraiment Chef de la Milice. Il pourra donc choisir une combinaison de 4 Miliciens comme s'il était chef de la milice, donc entre 5 Miliciens à l'épée et 3 Arbalétriers de la Milice. Cela représente sa garde personnelle.

Vasco V1

Vasco peut utiliser le Mental de son leader, à quoi bon ?

Il ne faut pas confondre "Mental" et "Moral", dans le cas d'un jet de moral, si Vasco utilise le "Mental" de "De Leon" (pour les Quintors du starter par exemple) alors il doit faire un jet au dessous de "9" (C+M) et non 8 s'il utilise ses propres caractéristiques.

Señora Graziella

au sujet de la réussite critique de l'arme.

Il est écrit: "en cas de RC LES saignements ne peuvent pas être soignés à la place des dégâts supplémentaires"

Les saignements insoignables ce ne sont QUE le saignement/1 de l'attaque en cours ou les saignements actifs quand la cible reçoit la RC ?

En cas de RC l'effet saignement de cette attaque ne peut pas être retiré.

C'est cumulable avec d'autres RC

Notez que c'est l'effet saignement qui ne peut être soigné pas les PV perdus par cet effet

Si je recrute Quiros et Piggaro puis-je les équiper tous les 2 d'aguerrissement ? Et si c'est possible les bonus se cumulent 'ils (2 fois la même et/ou 2 caractéristiques différentes) ?

Quiros et Piggaro sont tous les 2 « chef de la milice », ils ont donc accès, tous les deux, à aguerrissement.

Maintenant le fait de les mettre ensemble dans la même bande, ne fait pas perdre à l'un ou à l'autre son statut de chef de la milice.

Du coup rien n'empêche de bénéficier 2 fois de l'effet aguerrissement.

Cependant cela va coûter un bras (Quiros, Piggaro et +10PO par milicien)

Pensez à bien préciser quels bonus sont appliqués.

Dernière chose n'oubliez pas que l'on ne peut pas augmenter les caractéristiques de plus de 2...

FAQ Briskars – Mercenaires

Black Hawkins

Comment se gère sa botte ?

La botte se joue de cette manière: Dx2 bien sûr c'est une botte de tir, 3PA de recharge puisqu'il n'y a pas d'autre précision.

2PA= 1 munition

3PA= 2 munitions

4PA= 3 munitions

5PA= 4 munitions.

Le tir est résolu en 1 seul jet de dé quelque soit le nombre de munitions tirées. Comme il n'y a qu'un seul jet de dés, en cas de RC, le bonus de dégâts s'applique à toutes les munitions.

Comme il n'y a pas de limitations au niveau des cibles, elles peuvent être différentes.

Même si on ne choisit qu'une cible, chaque munition entraine des dégâts séparés et doit donc être défendue séparément.

Bonnie Heart

Qui peut-elle recruter par le biais de sa carte de stratégie « Séduction » ?

En payant le coût de « séduction », Bonnie peut recruter un prétendant.

*Celui-ci doit être un mâle (donc pas de Rotumah, baby Rotumah, Matah Matah, etc.). Et ne pas posséder de carte de stratégie, réservée ou non. *Une carte de stratégie n'est ni un sort, ni une arme.*

Pour l'exemple, "Invasion" et "Topographie" sont deux cartes de stratégie. "Topographie" est réservée à Skorbut (c'est marqué sur la carte), il n'est donc pas recruté par Bonnie (hors campagne). "Invasion" est fournie avec De Léon, mais n'est réservée à aucun personnage. De Léon est donc recruté par Bonnie, tant qu'on ne lui attribue pas "invasion".

Les magiciens peuvent être recrutés (c'est le seul moyen d'avoir de la magie chez les mercenaires) ils

ont des sorts réservés mais pas de cartes de stratégie.

Les Thuléens "génériques" n'ont pas besoin d'avoir un chef de clan, pour être recrutés par Bonnie Heart.

L'artillerie qui n'est pas vivante Et masculine ne peut pas être séduite, donc pas recrutée par ce biais (ce sont des machines !).

Toute la carte "séduction" est traitée au singulier: "le" prétendant sera donc unique.

Pakoula V1

Pakoula atterrit-il gratuitement ? Peut-il lancer un assaut quand il est en vol ?

Non, cela lui coûte 1 mouvement tout comme le fait de se mettre en vol sur place. Il pourra lancer un assaut s'il se trouve à 1/2 Brasse de sa cible au moment où il atterrit.

Pour effectuer la botte de Pakoula, doit-on effectuer un jet d'attaque ?

Non, pas de jet d'attaque et de défense à faire pour cette botte, elle est automatique, l'adversaire devra juste se réceptionner pour la contrer.

Le prisonnier peut-il sortir du bec ou est-il bloqué jusqu'à ce que Pakoula décide de le larguer ?

Bien entendu un Briskar peut se libérer de l'emprise de Pakoula, pour ça il doit réussir un jet de "ceinturer" contre Pakoula. S'il est en vol il devra ensuite réussir un jet de réception (seuil à 17 pour 4 brasses) pour ne pas se blesser en tombant.

Pakoula peut-il se poser au sol pour libérer un allié ?

On peut bien sûr se poser au sol pour libérer un allié, mais l'allié doit être libéré par Pakoula lors de son activation.

S'il veut se libérer pendant sa propre activation il doit réussir également un jet de "ceinturer".

Pakoula peut-il réduire son altitude à moins de 2 brasses ?

On ne peut pas réduire sa hauteur de vol.

Pakoula, peut-il mettre un objet dans son bec, un marqueur (style dodo) ou autre, et si la réponse est oui, comment fait-il ?

Si Pakoula désire prendre dans son bec un objectif de scénario "passif", comme un tonneau, une caisse, il ne doit pas effectuer d'EC sur son jet de "ceinturer". Dans le cas d'un Dodo, qui possède des caractéristiques de combat, le jet de ceinturer se fera comme contre un autre Briskar. Le Dodo pourra bien évidemment booster son jet, comme d'habitude. Pour que l'objectif transporté conserve son "intégrité", c'est-à-dire son effet de jeu, celui-ci devra évidemment être déposé et non pas largué !!! De plus il ne peut transporter qu'un Briskar/Objet à la fois, c'est le seul Briskar qui peut donc transporter sans bras...

Comment gérer le spécial de Pakoula ?

C'est un spécial et non une attaque, qui cible tous les Briskars, alliés comme ennemis, qui sont dans un rayon de 3 brasses autour de lui et pousse les cibles à 3 brasses de lui sans occasionner de collisions. Comme c'est un spécial qui est réussi si on ne fait pas d'EC il n'y a aucune défense possible. On peut utiliser les spéciaux autant de fois que l'on veut dans la limite des PA de la figurine et sauf mention contraire.

Pakoula doit-il forcément être au sol ?

Oui, Pakoula fait autre chose avec ses ailes quand il est en "Vol".

Le déplacement est-il de trois brasses, même pour un Briskar qui a 7 en constitution ?

Oui il pousse tous les Briskars à 3 brasses de lui quelle que soit leur constitution.

Il est écrit "ne génère pas d'effets de collision", cela signifie que si le Briskar est au bord du plateau, il ne subit aucun dégât ?

« Ne génère pas d'effet de collision » veut dire qu'en aucun cas le Briskar repoussé ne subira d'effet de collision quel que soit l'élément qu'il percute.

Est-ce que les objets mobiles (petits tonneaux, caisses, ...) sont aussi affectés par le déplacement de 3 brasses ?

Non seul les Briskars sont affectés.

Est-ce que cette capacité peut être utilisée quand il est engagé au corps-à-corps ?

Oui rien ne l'empêche de l'utiliser au corps à corps. C'est d'ailleurs tout l'intérêt.

Les pingouins

Le mouvement est dit aléatoire car la valeur n'est pas fixe mais de 1d5. La direction de son mouvement est-elle aussi aléatoire ?

La direction est elle aussi aléatoire.

Leur glissade est-elle limitée à une par tour ?

C'est un spécial, réalisable tant que leur PA le permettent.

Une glissade peut-elle être considérée comme un assaut ?

La glissade est un mouvement aléatoire, réalisé en général pour le fun, ou pour te désengager d'une situation difficile. Le hasard peut faire arriver ton pingouin dans un autre corps à corps, mais ceci ne peut être considéré comme un acte délibéré, donc pas de bonus d'assaut.

Socrat V1

Socrat gagne 1 dégât par tranche de 6PV perdus, grâce à sa Rage Berserk.

- Cela s'applique-t-il sur les armes qu'il porte ? Certaines ? Toutes ?

- Les boucliers sont utilisables avec comme dégâts "F requise +1", soit par exemple pour un pavois

5 dégâts. Socrat y ajoute-t-il sa rage ?

- Un bouclier peut être utilisé pour cogner. Perd-t-il des points de durabilité lorsqu'un briskar s'en sert de cette façon ? En perd-t-il 2 en cas d'EC ?

Socrat gagne 1 dégât par tranche de 6PV perdus lorsqu'il utilise son corps comme arme; c'est à dire avec des coups de griffes, coups de poings, coups de boule et coups de pieds. Mais ce sont bien ses dégâts qui sont augmentés, pas sa force. équipé d'un poing américain, il continue à faire 7 dégâts, quel que soit son état de santé.

Pour ce qui est des boucliers, les dégâts infligés par ceux-ci ne sont pas fonction des caractéristiques du porteur, mais du bouclier lui-même.

Un bouclier a des dégâts fixes, ils ne seront modifiés par la force du porteur qu'en cas de RC.

(Les cases de durée de vie du bouclier sont cochées quand il est utilisé en défense, pas en attaque).

Pour ceux qui veulent doter Socrat de ce genre d'équipement, libre à vous, cependant dans "rage berserk", il y a "berserk", qu'on pourrait résumer par "sans protection". La situation en jeu la plus plausible serait que Socrat jette son bouclier dès qu'il perd 6PV ^^.

Capitaine De La Poisse, Edition spéciale

Capitaine De La Poisse

Def: C 4 D 4 F 4 M 4

Esquive: 4

PA: 9

PV: 27

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

- Tonneau de Rhum:** les Briskars de la bande du Capitain (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..

Gang 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 Capitain 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 requingue!** gagne +1 C pour le tour.
- 9-10: **Coup de fouet.** +2 PA pour la prochaine activation.

Réservé au Capitain

« soirée du Capitaine »

[FAQ Briskars – Màoïss](#)

Nipô Nywôh

Sur une RC au gun, est-ce que son Mental est rajouté sur chaque RC supplémentaire ou une seule fois quel que soit le nombre de RC ?

Nipô Nywôh ajoute son mental à chaque fois. Il ajoute aussi normalement sa force aux dégâts en cas de RC.

Est-ce que, comme Yuanshi Xuexing, la botte n'est pas liée à son arme ?

Si, elle est liée à son arme.

Quand je repousse, est-ce aléatoire, ou puis-je choisir la direction ?

Ni l'un ni l'autre, directement à l'opposé de Nipô Niwôh, comme en traçant des rayons dont le centre est Nipô Nywôh.

Les 2PA supplémentaires du sort Huikuan sont à payer au moment du lancement ou à l'application de l'effet ?

Au moment du lancement.

Cas pratique :

Mon briskar A a déjà été activé, je lui lance le sort.

Tour suivant, je relance le sort sur mon briskar A :

Est-ce que celui-ci gagne bien 4PA au total ?

Oui.

Si mon briskar A se fait attaquer avant son activation, il ne peut pas utiliser ces 4PA, c'est ça ?

C'est ça, il gagne ses PA à son activation.

Rhen zhé

- comment le déployons-nous dans les scénarios où le bord de table n'est pas défini ? Par exemple la grotte, l'affrontement, le scénario 1 de la campagne...

Il est déployé à maximum 4 brasses de la zone de déploiement de sa bande.

- la boulette Ninja étant un objet que l'on peut acheter pour lui, suit elle les restrictions des objets du livre de règle? Peut-on en prendre plusieurs?

Il ne peut s'équiper que d'une seule boulette ninja.

- Quand il part grâce à la boulette ninja, laisse-t-il sur place tous les objets en sa possession, même ses équipements de carte ou qu'on lui a payé?

Lorsqu'il quitte le terrain volontairement grâce à sa boulette, il conserve les équipements qui lui ont été attribués avant le début de partie, mais doit lâcher les objectifs de scénario qu'il a en main, même dans le cas des pierres précieuses de la grotte.

En fait on ne peut pas se servir de lui pour enlever un objectif de scénario du terrain momentanément. Dans le cas de la « pêche aux indices », si Rhên Zhê joue le rôle de Capitaine, rien ne change, tant qu'il n'est pas "hors de Combat", l'adversaire ne peut pas négocier avec Crimp, il n'est pas non plus considéré comme sorti de la table de cette manière puisqu'il est "obligé" de revenir au tour suivant.

Senglù

Pour Senglù Diqui :

Avec sa botte, si je fais perdre 3 points d'armure, est-ce que je fais aussi perdre 3PS aux objets ?

Non, seulement les armures.

Les 3 cases d'armure sont retirées avant ou après avoir encaissé les dégâts avec l'armure ?

Au moment où l'adversaire fait son jet d'armure, il coche 3 cases au lieu d'une seule.

Pour Senglù Kongjun :

Sa botte repousse-t-elle chaque ennemi dans une direction différente, ou tous dans la même ?

Une direction est déterminée pour chaque ennemi affecté. Ce qui peut provoquer des collisions entre eux. (Pour rappel, la face lisible d'un D10 forme une flèche qui sert en l'occurrence à déterminer une direction aléatoire).

Yuanshi Xuexing

La botte "charge du tigre" n'est pas attachée à l'arme mais au Briskar, il la conserve donc si on paye une autre arme ?

La botte de Yuanshi "Charge du tigre" n'est effectivement pas liée à son arme, il la conserve donc sur son profil, même s'il change d'arme.

Cette botte démarre à 2 dés mais peut on la booster normalement?

"Cette botte s'effectue à 2 dés de base", mais bien évidemment, il peut dépenser 3 PA pour acheter un troisième dé, etc.

S'il se bat contre les Thuléens et que Aukanek est présent sur la table il est obligé de taper sur ce dernier en premier. Mais que se passe-t-il s'il est bloqué au corps à corps par un autre Thuléen et qu'Aukanek n'est pas mis hors de combat? Peut-il quand même taper l'impudent qui s'est approché ou se fait-il fracasser sans riposter?

Quand Aukanek est présent sur le champ de bataille, Yuanshi n'est pas obligé de se précipiter vers lui. Il devra juste préférer Aukanek à toute autre victime potentielle. S'il est engagé au CAC contre un autre ennemi, il résout ses actions normalement. Si Aukanek se joint au combat en cours de route,

Yuanshi devra effectivement concentrer ses attaques sur celui-ci. Si Yuanshi se retrouve libre, Aukanek redevient sa priorité.

L'arme du chef Bagua:

- le gain ou la perte de PA se fait-elle instantanément ou faut-il attendre la prochaine activation?

Bagua fait gagner ou perdre un PA immédiatement.

FAQ Briskars – Orénaques

Gustave Sledgehammer

Quand son spécial s'active-t-il ?

Son spécial s'active seulement s'il n'a pas bougé durant ce tour de jeu. Donc au tour 1 tant qu'il ne s'est pas activé et/ou bougé son spécial est actif. Ça peut poser quelques désagréments sur le scénario 5 et le chant des sirènes UHUH.

Jar'odd

Concernant le camouflage de Jar'odd, peut-on utiliser l'action voir/repérer pour le détecter ?

Non, car il est camouflé et non caché.

Jar'odd a t-il une zone de contrôle quand il est camouflé ?

Jar'odd ne génère pas de zone de contrôle tant qu'il est camouflé et n'est pas non plus bloqué par les zones adverses tant qu'il ne fait QUE des mouvements.

La langue protractile de Jar'odd lui permet-il d'amener un pion de scénario près de lui ?

Oui, si les objectifs de scénario peuvent être déplacés. (Prendre en compte la F3 de Jar'Odd).

Jar'Odd peut-il se déplacer camouflé avec le coffre ?

Non. Les seules actions que l'on peut faire en étant camouflé sont le mouvement et la course. Or là, il devrait porter en plus.

Est ce qu'on peut cumuler le rappel à la vie avec l'effet d'harmonie temporelle ? Et donc avoir un Briskar mort vivant pendant 2 tours ?

Cela ne fonctionne pas. Dans la description des effets du sort rappel à la vie on parle d'activation et non de tour ("le Briskar reste en jeu jusqu'à la fin de sa prochaine activation.").

Harmonie temporelle passe bien la durée du sort de résurrection de 1 à 2 tours mais ça n'a aucune incidence sur les effets du sort qui stipulent que le Briskar affecté quitte le champ de bataille après sa prochaine activation.

*Donc harmonie temporelle ne te permet pas d'avoir un "ressuscité" pendant 2 tours.
Harmonie temporelle fonctionne par contre très bien sur les sorts du type œil d'aigle, peau de roc, etc.
car dans la description des effets il n'y a pas de précision sur la durée du sort.*

Tramay / Koubas

Le Spécial de Tramay et koubas qui leur permet de ne pas avoir de malus pour nager dit qu'aucun Mouvement n'est gratuit. Est-ce tout le temps ou simplement quand il nage ?

Ce Spécial concerne bien les Actions de Mouvements et décrit deux effets distinct :

** Pas de Mouvements gratuit, sur terre ou dans l'eau.*

** Pas de malus de déplacement en nageant.*

Tramay / Koubas = la règle capture se gère-t-elle à la manière d'un filet (une fois par partie), ou en illimité?

Ils ont en leur possession un unique filet qui est à usage unique pour leur capture spéciale.

Pogon

Petites questions sur l'armure hérissée du Pogon : "Provoque 2 dégâts par défense réussie".

- Cela marche-t-il contre les tirs ?

Cela fonctionne sur les défenses faites au CàC.

Sumac

Le sort Projections toxiques, réduit-il toutes les armures de 2 cases ?

Non, ce sort n'affecte que les armures manufacturées.

L'attaque d'œufs toxiques de Sumac est-elle une attaque de tir ou de corps à corps ?

C'est une attaque de corps à corps. Cependant, Sumac peut décider de s'en servir comme d'un projectile, jusqu'à 3 brasses. Dans ce cas, il doit résoudre un "lancer", Sumac possède assez d'œufs pour toute la partie.

FAQ Briskars – Thuléens

Chasseur

Quand résout-on la contre-charge du chasseur ? Après la mise au contact de son adversaire, mais avant son attaque ou après (si le chasseur est encore en vie) ?

Un ennemi effectue un assaut sur le chasseur (MVT, puis action offensive qui induit logiquement une action de défense).

Le chasseur peut, pour 2 PA, sacrifier sa défense pour porter une attaque avec RC sur 9 et 10.

Ça veut aussi dire que l'attaque de l'ennemi est classique, boostable, etc., qu'elle se résout entièrement si le chasseur décide de "contre charger"

*Une fois cette attaque résolue, l'attaque de contre charge du chasseur est résolue. Elle peut être boostée normalement, et doit forcément prendre pour cible Le Briskar actif (celui qui charge !)
Si le chasseur était en garde, il bénéficie du D10 supplémentaire pour booster son jet de contre charge.*

Le Briskar actif peut défendre cette attaque de manière classique.

Le point remarquable, c'est que les dégâts et effets de l'attaque initiale (de l'attaquant) et de l'action de contre charge, seront tous considérés comme simultanés (Si le chasseur doit quitter la table, être prostré par l'effet de l'attaque, ou que sais-je encore, il le fera après la résolution de sa contre charge).

Pêcheur

La capacité spéciale du pêcheur est :

2PA/ 4 Dégâts, -1 PA à la prochaine activation de la cible.

Donc pour 2 PA, sans faire de combat, on inflige les 4 dégâts ?

Il s'agit d'une erreur sur la carte qui sera modifié sur la prochaine édition. En fait il s'agit d'une seconde arme qui lui permet de faire des attaques standard avec (2PA, FX2+D10). Il suffit juste de remplacer le symbole spécial par un sabre.

Pisteur

Un pisteur qui pose un piège est-il affecté par le piège ? Sinon, est-il affecté par un piège d'un autre pisteur ?

Un pisteur est bien entendu immunisé aux effets de ses propres pièges, et uniquement les siens.

Peut-on détruire un piège posé par un pisteur Thuléen?

Non, contrairement aux Totems, les pièges sont de simples marqueurs.

Est ce qu'un pisteur Thuléen peut déposer plusieurs pièges à ours ? Les 8 PO sont pour la capacité de poser des pièges, ou pour la possession d'un unique piège ?

Oui. Le coût de 8PO permet d'acheter un type de pièges. Une fois en sa possession, il peut en poser autant qu'il veut dans la limite de ses PA.

Quand se déclenche ses pièges ?

Dès qu'un Briskar fait un mouvement, volontaire ou non, dans la zone de contrôle du piège. Donc un harponnage qui ramène la cible par un piège peut le déclencher, par exemple.

Tupilek

- Si je ramène au harpon un Briskar dans la ZDC d'un totem de feu, subit-il les dégâts ?

Tous les totems peuvent être activés à n'importe quel moment de l'activation du magicien qui a posé le totem. Le seul qui fait exception à ça c'est le totem d'eau. Il est possible de venir réagir avec, hors activation du mage, pour l'action « éteindre le feu ».

FAQ Briskars – Les Celks

Les Celks recrutent ils les mercenaires normalement ou doivent-ils également faire des contrats pour eux ?

Les Celks peuvent être recrutés via des contrats et peuvent normalement recruter des mercenaires, en revanche, ils ne font appel à aucune autre faction.

Carw le Messager il a bien "druidisme" mais quid du nombre de rune qu'il peut porter?

Carw n'a pas de sporan, donc de base il ne peut pas avoir de runes. Il est cependant druide ce qui lui permet entre autre de posséder tout leurs pouvoirs et règles spéciale et pourrait posséder 1 rune avec certains équipements...

Mode Campagne

Dans le livre un paragraphe a été chapardé par Le grand Crimp :

A la fin de chaque partie ;

Pour le gagnant, chaque Briskar ayant participé gagne 3D10 PO.

Pour le perdant, chaque Briskar ayant participé gagne 2D10 PO.

Je débute la campagne avec Skorbut en capitaine, et El commodore en quartier-maître.

Lors de l'achat de mon deuxième bateau El commodore en devient le capitaine.

- Suis-je obligé de choisir un amiral à ce moment ou puis je attendre un autre moment ?

- Es ce que Skorbut est obligatoirement l'amiral de la flotte ?

Dès lors qu'un deuxième navire est acquis, un capitaine, choisi parmi tes capitaines et quartier maitre, est désigné pour le diriger, et un de tes capitaines doit devenir amiral de flotte.

Ce choix doit être fait au moment de l'acquisition du deuxième navire, et est irrémédiable.

Pour résumer il y a dans l'ordre :

- Les évènements liés au déplacement pour aller sur le lieu du scénario.

- Les tirs d'artillerie lors de la phase de bordée, si les embarcations en sont équipées. (à ce sujet, est ce que tous les Briskars sont concernés ou seulement ceux qui ne participent pas au scénar...?)

- Le scénario

- Les jets de blessures et leur résolution.

- Les évènements liés au déplacement pour aller s'équiper, s'entraîner etc.

Peut être qu'une des phases de déplacement est en trop...

(j'avoue qu'avec les tirages que je fais d'habitude je risque de nourrir le Kraken à moi tout seul 8{)

On ne tire pas d'évènements pour se rendre sur le lieu du scénario, seulement pour la destination que l'on choisi en inter-partie. Sauf si vous voulez jouer en mode hardcore.

Tu affectes les servants d'artillerie embarquée parmi tes Briskars qui sont restés à bord de tes

embarcations et qui sont en état de combattre. Tout l'équipage à bord gagne de l'expérience lors des tirs de bordées.

Moi j'ai une question sur la création de la bande.

- on doit en faire une de 300 po

- garder 50 po dans le "coffre" de la bande

- prendre en compte l'équipement supplémentaire

mais est-ce que le coût supplémentaire du capitaine, dû à la compétence offerte, rentre en ligne de compte ?

Lors de la création de la bande elle doit être constituée de 3 figurines et de 300 Po max, équipements et surtout de la compétence gratuite compris. Par exemple Senglù grand négociateur (122PO) + Rhèn Zhè avec sa boulette (85PO)+ Maïko avec son sort (68) soit un total de 275PO sur les 300PO autorisés en début de campagne.

Si la bande fait 300 PO tout rond (par ex : 2 pandas, Maïko) il est impossible de prendre la compétence gratuite immédiatement. Elle pourra être acquise gratuitement dès que possible.

Peut-on cumuler plusieurs gains d'XP avec une seule action ? Multiple critique, sort offensif avec dégâts...

Oui c'est cumulable.

Dans les tableaux des événements il y a une colonne "1er ou deuxième partie", je ne comprends pas à quoi cela correspond ni la signification tel que "7 à la 2ème partie"

Lors des 2 premiers scénarios tu tires les événements sur un tableau restreint (10 événements pour la 1er et 10 autres pour la seconde). C'est cette colonne qui détermine quels événements tu peux subir lors de ces inter parties.

Dans la partie équipement il y a le prix en PO de l'équipement et ensuite le prix qu'on rajoute à la valeur de la figurine équipée mais à quoi correspond le chiffre entre parenthèse juste après le prix d'achat?

Le prix entre parenthèse correspond au montant négociable. Il faut ôter ce montant au coût de l'achat si tu arrives à négocier et que l'objet est en magasin (test de rareté).

Si je prends Bonnie Heart comme capitaine est ce que je dois payer tout de suite les 5PO qui lui donne sa compétence de recrutement ou bien puis-je attendre d'en avoir besoin? (sachant que mes autres hommes d'équipages sont aussi des mercenaires)

Tu la prends au moment où tu souhaites recruter un(e) prétendant(e).

Le coût en cale d'un équipement est il celui d'achat ou celui d'utilisation ?

Le coût à annoter dans les cales est la valeur d'achat sans négociation de l'objet.

Cependant, vous pouvez noter à côté de l'objet, entre parenthèses, le coût d'augmentation pour équiper l'objet. Cela vous évitera de retourner à chaque fois dans le livre quand vous voulez l'équiper.

N'oubliez pas que les objets, sorts et capacités spéciales "réservées" ne vont jamais en cale au contraire de tout le reste.

Peut-on faire le tour d'Anthropia quand on voyage?

Eh bien non on ne peut pas!

Si vous vous rappelez un peu le fluff du Livre de règles, la question "Anthropia est-elle ronde ou plate" n'a pas encore de réponse pour les Briskars, ils ont bien trop peur de découvrir la vérité ou de s'aventurer plus loin que leur monde connu. Quoiqu'il en soit il y a beaucoup plus d'eau que ce qui est visible sur la carte. ce serait donc encore plus long d'essayer d'en faire le tour ou peut-être même impossible? L'avenir nous le révélera...peut-être (enfin moi je sais...)

Et quand on traverse les terres comment compte-on puisqu'on est en bateau?

Eh bien c'est pour cela qu'il y a des événements terrestre, on imagine que les Briskars se rapprochent le plus possible de leur destination par la mer, et qu'ils finissent le déplacement à pied, donc on calcule le temps de trajet en ligne droite.

Mais juste pour être bien sur de comprendre : Mettons que je suis sur Sundaria et que je désire me rendre de Lang-Kawi (nord de l'île) à Phaner (sud de l'île), je vais en ligne droite au travers des terres ? Grosso-modo, les déplacements se font au plus court à vol d'oiseau ?

*Oui c'est exactement ça on mesure toujours à vol d'oiseau et par le chemin le plus court...
Le temps de trajet sert essentiellement à quantifier les événements.*

Je suis peut être obtus mais il y a un truc qui me chiffonne. Lorsque je constitue ma première bande j'aurais forcément mon capitaine et mon quartier maitre ce seront donc eux qui deviendront par la suite mon amiral et mon capitaine de mon 2ème bateau. Si c'est le cas cela limite forcément la construction de la bande de départ. Je dois être passé a coté de quelque chose qu'en pensez-vous?

Tu as dû lire que seul le Capitaine devait être désigné au début de la Campagne, pour le quartier-maître tu as bien le temps...

Il est écrit aussi qu'un Briskar peut changer de carrière, il perd juste l'XP non dépensée à cet instant-là.

Juste une confirmation: comme chaque scénario se situe dans une ville bien déterminée pour passer au suivant tous les participants font le même trajet et ont donc le même nombre d'événements? Si cela est le cas, comment fait un joueur mercenaire qui à droit à 2 journaliers dans son équipage (de manière définitive) pour les recruter si la campagne ne passe pas par le port d'attache.

pour les trajet en inter-partie c'est très simple :

On ne considère que la distance qui sépare le lieu où la bande se trouve en fin de partie du lieu où elle souhaite aller avant la prochaine partie.

supposons que nous avons joué le scénario N°4 qui se déroule à Lang-Kawi.

Souhaitant recruter un nouveau membre d'équipage je me rends à mon port d'attache "Fortaleza", j'achète de la nourriture pour mes 5 jours de voyage, puis je fait 5 jets sur le tableau d'événement.

Arrivé à Fortaleza je peux recruter mon Briskar, puis je rejoins le nouveau lieu de la campagne : l'île

de Kerns (scénario N°5) sans effectuer de jets sur le tableau d'événement (sauf si je joue en mode hardcore). Mon adversaire lui peut partir ailleurs.

Pour Black Hawkins peut il encore utiliser sa compétence qui réduit le coût de chaque équipement de 5 po?

Oui. Cette compétence n'est utile qu'en partie. Elle ne permet pas d'avoir une ristourne de 5 Po à chaque achat XD.

Les succès sont réalisables avec un seul Briskar ou tous les Briskars de sa bande?

Les succès concernent l'équipage entier, et leur avancement court tout au long de la campagne. Par exemple, Pour obtenir "Joe la loose", tu cumules tous les EC de ta bande, même s'il leur faut trois parties pour les réaliser.

Le sloop possède un canon de départ, ce canon fait il partie de ces améliorations? Du coup qu'elle est l'avantage de prendre les autres bateaux?*

Le sloop apparaît comme un choix presque automatique lors de la première campagne, grâce à son canon. (qui ne compte pas dans le total de ses améliorations).

Cependant, les deux autres bateaux offrent aussi des avantages, qui conviendront à des styles de jeu plus subtils.

Pour ma part, je préfère opter pour un cotre, qui, avec sa capacité d'accueil de 9 Briskars hors capitaine, me laissera plus de temps avant l'acquisition d'une deuxième embarcation.

Les canons peuvent toujours être montés plus tard, par contre deux mecs de plus, ça s'improvise pas !



Puis je recruter les pingouins de manière indépendante, un à la fois ?

Les pingouins mercenaires comptent pour un seul Briskar dans la composition de la bande, mais ce sont bien 3 figurines différentes.

Ils prennent donc 3 places sur le bateau si vous recrutez les 3. Ils peuvent être recruté 1 par 1.

J'en profite pour signaler que toutes les cartes ayant un profil prennent une place sur les bateaux, comme les canons de cartouche et de Powder ou les montures par exemple.

Je n'ai rien trouvé dans le livre de campagne concernant l'achat des sorts (rareté, disponibilité, négociation du prix...). Ai-je mal lu ?

Les sorts génériques font en grande majorité, partie du livre de règles.

Du coup, leur rareté est de 20, sauf exceptions (p120 du livre de campagne).

Evidemment, cela ne concerne pas les sorts réservés, disponibles uniquement sur le port d'attache et sans rareté, et les primordiaux, acquis automatiquement dès le recrutement de l'arcaniste.

Les birgus qui n'ont qu'une main peuvent ils avoir une carrière de Maître Queux ou de Charpentier?

Une main ca suffit pour faire à manger ou scier des planches.

L'artillerie Vivante peut elle prendre une spécialisation de tireur d'élite?

Seule Rotumah peut apprendre des compétences (les baby sont des génériques), à l'heure actuelle. La spécialisation de tireur d'élite concerne les tireurs, pas l'artillerie.

"Ambidextre" marche-t-elle avec une arme de càc et une arme de tir?

La carrière de duelliste concerne le corps à corps. Si le Briskar a la capacité de tirer au CàC, oui.

"Ambidextre" fonctionne-t-elle avec les pinces des Birgus?

Pourquoi pas, le tout est de posséder deux attaques distinctes.

La carrière canonier, avec "En batterie" permet elle d'avoir 2 canons Sundars (sachant que ce dernier est nommé)?

Bone Breaker est le seul canon Sundar dispo pour l'instant, et il est recruté en un seul exemplaire, mais on peut lui adjoindre un canon standard.

L'arme "gratuite" prise par Flint revient-elle obligatoirement dans la cale après la bataille? Que se passe t-il si elle prise?

Oui elle retourne en cale, puisqu'elle est utilisable par tout le monde. Si elle est prise, elle disparaît des cales.

Avec Aukanek, Kubileï possède t-il "esprit du clan"?

Kubileï reste malgré tout un mercenaire, mais il ne peut être recruté par les Thuléens.

Avec le major Abelli, sa compétence " Motley Crew" parle de Briskar unique. Est ce que l'on considère un briskar qui s'est fait un nom comme unique? (un loup de mer l avec un nom est-il toujours une figurine générique)

Un Loup de mer qui s'est fait un nom devient unique.

Le Birgus peut-il perdre sa pince (en cas de main coupé)?

*** Même question concernant les jambes et pieds coupés ^^**

Oui et oui, les crochets et jambes de bois leur vont très bien aussi.

Que se passe t-il quand un personnage qui peut recruter dans une autre faction meurt ? par exemple Madog.

Les génériques d'autres factions recrutés par biais d'une capacité spéciale, du genre de celle de Madog, continuent à faire partie de l'équipage, même après la mort de Madog (pour l'exemple), mais ne peuvent être alignés pour les parties en l'absence de celui-ci, sauf à payer le surcoût d'un contrat ou d'une alliance.

Petite question pour le scénario 2

Imaginons que le joueur 2 perd. Les Briskars des joueurs gardent-ils leur zone de contrôle?

Sur le scénario 2, dès qu'un capitaine a été mis hors de combat, l'affrontement cesse et chaque bande a son propre objectif.

Plus de combat, implique plus de zone de contrôle.

-voilà je me posais une question: si un Briskar n'a pas de compétences de tir sur sa carte peut on quand même lui donner une arme de tir que l'on on aurait acheté au préalable ou qui serait dans la cale du bateau. Bien évidemment je pense que son coût serait majoré comme décrit dans le livre de campagne.

Ce même Briskar ne pourra donc embrasser la carrière de tireur d'élite pour 50 xp.

En mode campagne tu peux choisir la carrière que tu veux pour le Briskar que tu veux. Notons quand même que certaines carrières sont plus intéressantes que d'autre pour certains Briskars. Par exemple je ne suis pas sûr que mettre Socrat "tireur d'élite" soit des plus judicieux XD