Ici vous trouverez 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 mises à jour.

Sommaire

Généralités 2
Créer sa Bande de Briskars 3
Les Actions 4
Les Décors 4
Le Combat 4
Les Bottes 7
Les Pièces D'artillerie 8
La Magie 8
Les Équipements 9
Questions Diverses 10
FAQ Briskars – Sundars 10
FAQ Briskars – Bannis 12
FAQ Briskars – Quintors 13
FAQ Briskars – Mercenaires 16
FAQ Briskars – Maoks 17
FAQ Briskars – Les celks 21
Mode Campagne 22

Généralités

Syndrome de la figurine chancelante: parfois il vous sera impossible de poser une figurine à un endroit spécifique de la table. Vous avez alors plusieurs possibilités comme
-la décaler légèrement pour qu'elle tienne,
-mettre un marqueur à la place de ladite figurine, pour éviter de l'abimer,
-lui interdire tout bonnement l'accès à ce lieu.
Dans la plupart des cas le bon sens et la logique vous permettront de résoudre la situation…
Dans tous les cas, le mieux est de se mettre d'accord avec son adversaire avant le début de la partie, sur la nature des différentes zones de terrain. En cas de désaccord vous pouvez faire appel à une tierce personne pour trancher ou vous soumettre au résultat impartial d'un pile ou face.

Dans Briskar, sauf mention contraire, toutes les actions nécessitent une ligne de vue (LDV) pour être réalisées.

Quand 2 règles, compétences ou effets peuvent s'appliquer en simultanés, par exemple le sort rappel à la vie de Jar'odd et la capacité Tiodhlac Màthair de Bouc'ilda, la préséance va toujours au joueur actif.

Vous pourrez trouver dans nos différentes publications, des mots clefs, qui voudront toujours dire la même chose:

- Une Figurine: c'est la catégorie la plus large qui fait référence à tout ce qui est vivant, ou non, matérialisé par une sculpture/modèle/figurine, qui évolue sur le plateau de jeu. Briskars, Canon, Monture, les invocations (anomalie, totem…), les objectifs de scénario, etc., font partie de la catégorie « Figurines ».
- Il existe 2 types de figurines : vivantes ou non.
- Vivantes :
  En plus de leurs actions spécifiques décrites sur leur carte, les figurines peuvent, nativement, réaliser les actions de mouvement, les actions offensives de corps à corps, à distance et les actions défensives, quand c'est réalisable
- Non vivantes : toutes les figurines inanimées, comme un totem par exemple, ne peuvent réaliser d'action de mouvement seule et ne peuvent réaliser généralement que les actions propres à leur profil et/ ou description.

- Un Briskar: cette catégorie comprend tous les personnages vivants que vous pouvez recruter dans votre bande. Bogdan, Jar'odd, Yuanshi, Flint, les génériques, en sont quelques exemples.
  En sont exclus tous les Totems, canons, invocations,dodos, Aberrations…

- Une cible: sans autres restrictions, désigne n'importe quelle figurine sur la table, susceptible de subir l'action.
  Un élément de décor non amovible (faisant partie intégrante de la surface de jeu) ou ne possédant pas de points de structure selon accord des joueurs, ne peut pas être pris pour cible.
  Par exemple la botte de Notaire, « Avis d'expulsion » (la cible doit effectuer un Mouvement immédiat vers sa zone de déploiement) et utilisable sur n'importe quelle figurine présente sur la table et sur laquelle notaire à une LDV vu que rien d'autre n'est spécifié. Mais si c'est une figurine « non vivante », elle ne pourra bien sûr pas effectuer de mouvement.
  Un autre exemple, Lann-deighe, l'arme d'Amaël; « la cible touchée subira « gelure » ». Ici il y a une restriction vu que c'est une arme de corps à corps avec allonge, la potentielle victime sera donc forcément à moins de 2 brasses d'Amaël.

- Un allié: désigne un autre Briskar de sa bande.
  Par exemple Frankenchon souhaite utiliser un cataplasme (un Briskar allié) il pourra le faire s'il y a un autre Briskar de sa bande dans sa zone de contrôle mais ne pourra pas se l'appliquer à lui même.

- Un ennemi: désigne n'importe quelle figurine ne faisant pas partie de sa bande.
  Par exemple la purification de Torquemada (un ennemi à moins de 6 brasses) pourra prendre n'importe quelle cible du moment qu'elle ne fait pas partie de sa bande.

- Un adversaire: désigne une cible qui est dans sa zone de contrôle (ZDC). Attention, lors d'une action à distance (tir ou lancé sur une cible par exemple) la cible n'est pas considérée comme un adversaire, et n'est donc pas concernée par les effets inhérents à ce mot clef. Un adversaire désigne forcément un protagoniste de corps à corps.

Créer sa Bande de Briskars

Si le Briskar qui peut recruter le plus de génériques n'est pas le leader, est-ce qu'il le peut quand même ou on applique la limitation de l'homme de main ?
Torqemada, même s'il n'est pas le leader de la bande, permet le recrutement de 4 miliciens.
Yuanshi (V1), même s'il n'est pas le leader de la bande, restreint le recrutement des disciples à 4.

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 quintor sur la monture màok c'est tout à fait possible non?
Alors 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 avec 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 Màok et recrutera par contrat Vasco qui pourra alors chevaucher Feihua ou alors tu fais une alliance pour que Vasco et Razorback viennent donner un coup de main.

Le cas des Mercenaires et des apatrides. Peuvent-ils être leaders d'une bande ?

En dehors d'une bande de mercenaires, un mercenaire ne peut pas être le leader d'une bande. Un apatride quant à lui peut devenir le leader d'une bande, vu qu'il devient membre de la faction qui le recrute.

Pour les tournois

Que veut dire 525 PO, dont 500 PO de Briskars max, 75 PO d'équipements max et 50 PO de side ?

Cela veut dire que l'on peut recruter jusqu'à 500 PO de Briskars.
On peut acheter à minima 25 PO et jusqu'à 75 PO d'équipements. Attention cette limite, de 75 PO, est comprise dans les 525PO.
On peut avoir une réserve d'équipements d'une valeur maximale de 50 PO. Avant de commencer la

partie, vous pouvez prendre un ou plusieurs équipements de cette réserve pour les jouer à la place d'autres équipements que vous rangez dans la réserve. Attention quoi qu'il arrive, vous ne devez pas dépasser la valeur maximale de la bande, ici 525 PO.

Par ex. : J'ai dans ma bande à 525 PO, De Leon avec 2 potions de force (10 PO) et un grappin (5 PO). Dans mon side j'ai le carnet de guerre (15 PO). Avant de commencer la partie j'estime qu'il aura besoin du carnet, je lui attribue donc. Il faudra donc que je lui retire ses potions de force et son grappin, que je range dans la réserve, pour ne pas dépasser les 525 PO.

Les Actions

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

Se relever est gratuit quand on est agenouillé.

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

Oui rien ne l'empêche, sauf mention contraire, d'enchainer 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 subi, un mur est-il donc 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, d'ailleurs rappelez-vous qu'il ne peut pas être pris pour cible.*
Le mieux étant de vous mettre d'accord, entre adversaires avant la partie sur la nature des éléments qui composent la table.

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.

Quelle que soit la condition de la cible (assommée, ceinturée, etc.) si l'action nécessite normalement un jet de dé, il est obligatoire d'effectuer ce jet pour vérifier qu'il n'y a pas d'EC.

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 (sauf s'ils sont simultanés) Le Briskar ne bénéficiera du bonus de défense inhérent que s'il reste au corps à corps.

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".

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'a pas de capacités spéciales ripostera toujours avec une et unique action offensive 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 donc séparément.

A contrario, lorsqu'un Briskar n'ayant pas d'arme (ou pas d'attaque de base mais juste une ou plusieurs bottes), il peut contrer mais sera obligé de choisir parmi le coup de boule, le coup de poing ou le coup de pied si le contre est réussi.

Peut-on contrer un contre ?

Oui et non. Je m'explique. Lorsque l'on contre, on a le droit à une action offensive gratuite. L'adversaire peut contrer cette action offensive gratuite. Il est possible d'enchainer 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 défendre ?

Il peut se défendre de toutes les manières qui existent. Cependant s'il contre il perdra l'action offensive gratuite vu qu'il ne sera pas en mesure de la réaliser.

Lors d'un ceinturage, peut-on se défendre avec un jet en opposition ? Que se passe t'il si le « ceintureur » est jeté au sol?

Dès lors que 2 figurines sont ceinturées, elles ne peuvent plus rien faire d'autre que rompre la prise. Donc elles subiront tout ce qu'on leur inflige, du moment que l'initiateur de l'action ne fait pas d'EC.

Si l'une des figurines prise dans un ceinturage, est mise hors de combat, repoussée, mise au sol, assommée ou prostrée, alors le ceinturage est immédiatement rompu.

Lors de plusieurs tirs simultanés avec 1 seul jet pour X munitions (la botte de Bog Dan V1 ou de Hawkins), comment un Briskar peut-il se défendre?

Le Briskar peut se défendre normalement (Parade, esquive), en boostant ou non son jet, en cas d'échec il en subira les conséquences….

Lors de plusieurs tirs effectués lors d'une seule action (le pistolet à canon multiple, Flint avec Juckle par exemple), comment un Briskar peut-il se défendre ?

Le tireur doit désigner sa ou ses cibles avant d'effectuer ses jets de tir.
Le ou les défenseurs devront se défendre normalement (Parade, esquive) autant de fois que de munitions les visant.
Les tirs se faisant en simultané, même si une cible a esquivé pour sortir de la LDV ou de la portée de l'arme, on considère sa position initiale pour la résolution de tous les tirs.

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 le CàC et est à couvert celui-ci bénéficiera d'un bonus de +6 à sa défense.

Peut-on tirer à travers un corps à corps?

Du moment que le tireur a une ligne de vue sur sa cible, oui.
La potentielle victime bénéficiera cependant d'un bonus de couvert.

Comment fait-on pour placer un Briskars 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 près de la cible initiale pour que la figurine tienne, quitte à pousser légèrement la cible.
Il faut une cible valide pour lancer un Briskar. Si le mur est destructible, vous pouvez lancer le Briskar dessus.

Les Bottes

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

Au-delà de la définition qui est dans le LdR, les sabres croisés indiquent que c'est une action qui peut se réaliser au Corps à corps.
Dans la plupart des cas c'est une attaque elle sera donc effectuée dans la ZdC.
Attention sur les cartes de profil les plus anciennes du jeu, les 1ères cartes de Bog Dan V1 par exemple, le même symbole était utilisé pour les « bottes de tir », il faut dans ce cas, bien entendu, ne pas les considérer comme des bottes de corps à corps. La modification du symbole a été faite au fur et à mesure des réimpressions de profil.
Dans d'autres cas c'est plus une aptitude il faudra se référer au wording pour connaître sa portée :

- Gustave Sledgehammer / dis pardon!, ce qu'il faut comprendre:
Pictogramme des sabres croisés= botte de CàC donc : 3PA/ une fois par activation/ en ZDC, on la résout avec un jet F+D+D10. On ne peut pas faire plus basique c'est la règle des bottes (P21 du LdR) la plupart des Briskars ayant une botte de corps à corps la résolvent de cette manière.

- Chimae / harpe, ce qu'il faut comprendre:
Pictogramme des sabres croisés= botte de CàC donc: 3PA/ une fois par activation/ normalement c'est en ZDC mais il est indiqué une autre portée (5 ou 1D5+1 brasses) du coup je peux l'utiliser quand je veux 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 là ce n'est pas une attaque et aucune indication de seuil n'est précisé, donc 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:
Pictogramme des sabres croisés= botte de CàC donc : 3PA/ une fois par activation, normalement c'est en ZDC mais là on m'indique une autre portée (un serviteur, pas d'autre indication donc « un serviteur n'importe où sur la table ») il peux donc l'utiliser quand je veux et même s'il est engagé, normalement je devrais faire un jet D+F+D10, pour savoir si je réussi mon action, mais ce n'est pas une attaque et il est écrit « 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:
Pictogramme des sabres croisés= botte de CàC donc : 3PA/ une fois par activation, normalement c'est en ZDC mais il est indiqué une autre portée (3brasses) il peut l'utiliser quand je veux et même s'il est engagé, en posant le gabarit de souffle (voir sur le site) de 3 brasses en contact du socle du dragon la partie la plus fine à son contact, dans la direction souhaitée, tout ce qui se trouve sous le gabarit subira la botte, elle se résout comme un lancer.
la portée a été changée par rapport à la règle (P21 du LdR)

- White Teeth / rire dément ce qu'il faut comprendre:
Pictogramme des sabres croisés= botte de CàC donc : 3PA/ une fois par activation, normalement c'est en ZDC mais il est indiqué une autre portée (les ennemis sans autre indication, donc c'est « les ennemis n'importe où sur la table ») il peut l'utiliser quand je veux et même s'il est engagé, normalement je devrais faire un jet D+F+D10, pour savoir si je réussi mon action, mais là ce n'est pas une attaque et aucune indication de seuil n'est précisé, donc c'est automatique.

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

rire moqueur ce qu'il faut comprendre:
Pictogramme des sabres croisés= botte de CàC donc : 3PA/ une fois par activation, normalement c'est en ZDC il est indiqué une autre portée (la cible, sans autre indication, c'est donc « une cible n'importe où sur la table ») il peut l'utiliser quand je veux et même s'il est engagé, normalement je devrais faire un jet D+F+D10, pour savoir si je réussi mon action, mais là ce n'est pas une attaque et aucune indication de seuil n'est précisée, donc c'est automatique.
la portée et la résolution ont été changées par rapport à la règle (P21 du LdR)

Les Pièces D'artillerie

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 les autres Briskars qui seraient pris dans l'explosion et qui ont une armure.

La Magie

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

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

Si on réalise un EC en lançant le sort Annulation, comment est géré le coût supplémentaire de 2PA?

En cas d'EC, l'annulation n'a pas d'effet, et la prochaine tentative coûtera 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 des contres des exceptions à la règle) ?

Sauf mention contraire, les sorts se lancent pendant l'activation de l'arcaniste qui les possède.

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 réalise une action à effet de zone ?

Un effet de zone ne cible personne en particulier. 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-il de la même manière ?

Un modificateur, payant en PA ou non, l'effet d'un sort, ne permet jamais de transformer un résultat pour éviter un EC ou pour faire une RC, sauf si c'est justement l'effet qu'il provoque (les sorts « Pile ou Face » ou « Surprise » par exemple). Cependant rien n'empêche de transformer un 9 en 10, pour augmenter le seuil, mais sans les effets de RC.

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, 2 en cas de RC. L'effet du sort n'est pas cumulatif.

Les Équipements

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 suivant :

- *Le Briskar est inciblable;*
- *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 (de son profil ou achetés), les autres tombent au sol à l'endroit où le Briskar est devenu éthéré.*

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 règle (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 Quintor 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.

Saguis

Sur sa carte: il est dit qu'il peut se désengager sur du 5+ quel que 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 influer 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 pour tous les jets de dés qui le concernent. Cependant cela ne fonctionne pas sur les jets de dés qui ne le concernent pas comme, par exemple savoir si c'est 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 separé, 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 simultané. 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 "Boulanger" 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!)

Il est accessible à « Saguis et Virunga ». C'est plus dur de taper tout le monde quand un Briskar braille dans vos oreilles.

FAQ Briskars – Bannis

Un mercenaire, avec une trousse de maquillage, recruté dans une bande dirigée par Angela, partagera et bénéficiera de quelles règles spéciales ?

Aucune!!! Il s'est temporairement grimé pour ressembler à une gente demoiselle, il n'a donc pas eu le temps de partager des connaissances et astuces ni d'en apprendre.

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

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 tous types 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 le 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 ».

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. À noter que le Briskar projeté passe au-dessus du birgus royal si la direction aléatoire le pointe. Cela représente le fait qu'il l'attrape avec sa pince avant de le projeter derrière lui.

La victime doit alors effectuer un jet de réception. La difficulté étant définie par la distance de projection. En cas d'échec le Briskar projeté subit les effets selon la distance.

Flint Puckle

Est-ce qu'il peut recruter des dodgeurs ?

Oui. Sans équipement, en V1, il vaut 104 PO donc il peut enrôler 3 Dodgeurs.

Madog et « Obéis »

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

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

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

Oui, c'est une action, qui a deux composantes : une action de mouvement et une action offensive de CàC.

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.

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 (s'il lui reste les PA suffisants et que 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 RC, 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'aire d'effet du tir de réaction.

À noter que le D10 octroyé par la mise en garde n'a pas été utilisé pour le tir de réaction, puisque ce dernier ne constitue 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 tirs 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 utilisée, donc 1 case de munition 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 à ½ brasse ou moins comme cibles adjacentes.

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 les défenses adverses. Il suffit de ne pas obtenir un EC lors du jet pour le réussir.

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.

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

Non, car lorsqu'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 jets 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.

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 ne sont QUE le saignement/1 de l'attaque en cours ou les saignements actifs quand la cible subit la RC ?
Alors 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 pas 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 cumule t'il (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)

De même vous appartient de préciser à votre adversaire qui bénéficie de l'effet ou des 2 effets.
Dernièr point, 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+D10 bien sûr c'est une botte de tir, 3PA de recharge puisqu'il n'y a pas d'autre précision.

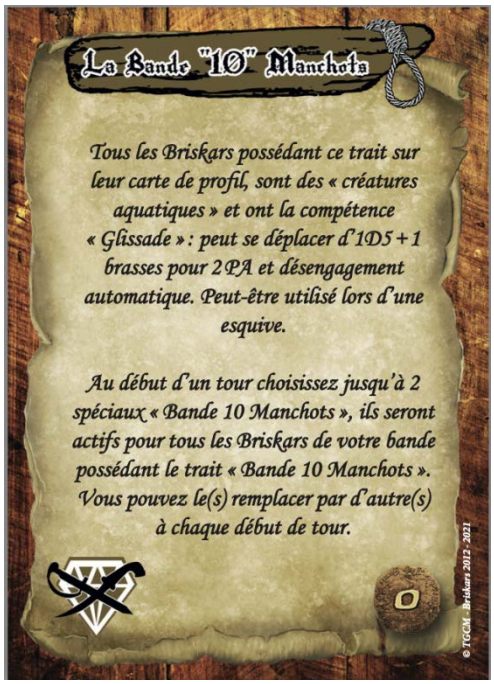
2PA= 1 munition
3PA= 2 munitions
4PA= 3 munitions
5PA= 4 munitions.

Le tir est résolu en 1 seul jet de dé quel que soit le nombre de munitions tirées. Comme il y a qu'un seul jet de dés s'il y a une 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.

Les pingouins

Petit errata de la carte « la bande 10 manchots »



Une glissade peut-elle être considérée comme un assaut ?

Non.

FAQ Briskars – Maoks

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.

Les 2PA supplémentaires du sort Huikuàn 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 ces 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 disparait 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.

Sènglù

Pour Kòngjùn :
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).

Dàoti et bunraku

Sont-ils considérés comme félidés ?
Oui. Dàoti est un félidé, qu'il soit à bord de sa machine ou non, mais pas Bunraku.

FAQ Briskars – Orénauques

Gustave

Quand son spécial s'active-t-il ?

Son spécial s'active seulement s'il n'a pas bougé, volontairement ou non, 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

Camouflage : tant qu'il ne fait que des actions de mouvements il est inciblable. Cela ne veut pas dire qu'il ne subira pas les dégâts sur des attaques de zone (entendez par-là tous dégâts qui s'appliquent à plus d'un adversaire comme par exemple les bottes des Sènglùs, celle du Brousse, le tir de Tulipe ou les artilleries, etc.). Quand il subit une attaque de ce type il devra se défendre comme tous les Briskars éligibles ou en subir les conséquences.
Le fait de prendre des dégâts n'est pas une action en soit, ça ne le révèle donc pas.
Les lunettes de visée spectrale n'ont aucun effet sur lui.

Yakarth et rafle

Elle ne coûte bien que 6PA. Même si Yakarth n'est plus sur le terrain, le Briskar sous emprise continue à l'être.
On ne peut pas effectuer une rafle sur une figurine qui appartient déjà à sa bande, même si c'est temporaire, comme avec le sort hypnotisme par exemple.

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.

Dragon crête

Comment se résout la botte des dragons crête ?

Elles se résolvent comme un lancer.

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 tout autre effet qui modifie sa condition, ça ne s'appliquera qu'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 ? Si non, 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. Ils ne peuvent pas être pris pour cible.

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.

Les Totems

Comment se joue un totem, peut on le détruire, le déplacer, que peut on faire?

Un totem est une figurine un peu particulière. En effet elle sera généralement invoquée par un Mage totémiste et non recrutée à la création de votre bande.
Si le mage réussit à lancer son sort vous placerez le totem selon les conditions décrites sur son profil.
Sauf mention contraire, les effets d'un totem peuvent être déclenchés n'importe quand durant l'activation du mage les ayant invoqués.
Un totem est une figurine sur socle de 40mm, considéré comme un terrain infranchissable et qui génère des couverts. À part le feu, aucun effet ne leur est applicable.
Généralement un totem aura un certain nombre de points de vie. Si rien n'est indiqué ils sont considérés comme n'en ayant qu'un seul.
Une action offensive réussit contre lui, tout sauf 1 en général, lui fera perdre un nombre de PV correspondant aux dégâts décrits dans l'action. Quand le totem n'a plus de PV il est détruit et retiré du terrain.
Un totem peut être lancé comme n'importe quel objet dans le jeu. La force nécessaire pour le lancer correspond à la constitution du mage qui l'a créé. Il perdra 2PV à la réception.

Aukanek

Sa capacité guide fonctionne-t-elle pour nager, escalader ?

Non, elle ne fonctionne que sur les terrains qui ralentissent les actions de marche ou de course sable, glace, terrain difficile).
Notez que les Thuléens de la bande d'Aukanek ne risquent plus de chuter sur de la glace.

Ningiuq

Sa capacité spéciale Tusu permet-elle de renvoyer les effets ?

Si l'effet est liée à la prise de dégâts, oui. Par exemple une attaque de fouet de Koubas qui devrait faire 4 dégâts insoignables, Si Ningiuq réalise un 6+ sur le jet de Tusu alors elle subira 2 dégâts insoignables et en renverra 2 insoignables à Koubas, qui n'en subira qu'un grâce à son armure naturelle.

Nukaq

Pouvons-nous avoir quelques précisions sur ses équipements quand il se spécialise ?

Quand il devient trappeur, c'est bien la hache d'abordage du livre de règle qu'il acquiert. Quand il devient chasseur, c'est bien l'arc que possède le chasseur du clan qu'il acquiert, ainsi que la botte liée à cette arme. Quand vous le destinez à devenir pisteur, il obtient la règle spéciale du pisteur qui permet de poser des pièges ainsi que la capacité d'en acheter. En tournois les pièges seront envoyés dans le side, s'il y a la place, si vous voulez prendre une autre spécialisation. Quand vous le destinez à devenir shaman. Il possède un et unique sort de totémisme qu'il soit primordial ou non. De plus il a accès au recrutement d'un fétiche. En tournois un fétiche ne peut pas être envoyé en side. Vous bloquerez alors Nukaq en shaman pour toutes les parties.

FAQ Briskars – Les celks

Les celks recrutent ils les mercenaires normalement ou doivent-ils également faire des contrats pour eux ?
La règle de recrutement des Celks prend le pas sur celle des mercenaires du livre de règle. Vous devrez donc payer un contrat si vous souhaitez adjoindre un mercenaire à votre bande de Celks.

Carw le Messager possède bien "druidisme" mais quid du nombre de runes qu'il peut porter?
Bien que druide, donc ayant accès à toutes leurs règles/équipements, il ne possède pas de sporan, il ne peut donc pas avoir de rune.

Mode Campagne

Dans le livre un paragraphe a été chapardé par Le grand Crimp :
À 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 ?
- Skorbut est-il obligatoirement l'amiral de la flotte ?

Dès lors qu'un deuxième navire est acquis, un capitaine, choisi parmi tes capitaines et quartiers-maitres, 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 il 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 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'entrainer 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'événements pour se rendre sur le lieu du scénario, seulement pour la destination que l'on choisit en inter-partie. Sauf si vous voulez jouer en mode hardcore.
Tu affectes les servants des artilleries embarquées 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 dois 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 surcout de la compétence gratuite compris. Par exemple Sènglù grand négociateur (122PO) + Rhên Zhè avec sa boulette (85PO)+ Maiko 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, maiko) 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 tire 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 Pièce d'Or 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 parenthèses 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 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. Tout le reste y va.

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 révèlera...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 obtu mais il y a un truc qui me chiffonne. Lorsque je constitue ma première bande j'aurais forcement 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 forcement 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 scénar 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 :
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 fais 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 ses améliorations? Du coup quel 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 côtre, 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 ceux sont bien 3 figurines différentes.
Ils prennent donc 3 places sur le bateau si vous recrutez les 3. Ils peuvent être recrutés 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 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 Maitre Queux ou de Charpentier?

Une main ça 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, 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 canonnier, 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 recrutable en un seul exemplaire.

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

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

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

Kubileï reste malgré tout un mercenaire.

Avec le major Abelii, 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 I 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 coupée)?
*** 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. Ils peuvent cependant servir de servants d'artillerie en restant sur les embarcations.

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.

-voila 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 aurait acheté au préalable ou qui serait dans la cale du bateau. Bien évidement je pense que sont 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

Annexes:

Le tableau ci-dessous liste l'intégralité des compétences et spéciaux des Briskars féminines qui peuvent être recrutées dans la bande d'Angela. Il définit le partage ou non de ces derniers au sein de la bande.

Angela approved/disapproved

Faction	Briskar féminin	Compétence	Toute la bande en profite	Disparait quand le Briskar quitte la table	Particularités
Maok	Shi Xiu	Placement	Oui	Non	
		Nebula	Non	Oui	
	Hei Bao	Inspiration guerrière	Non	Oui	
		Shifu	Oui	Non	
	Lancière I	Spécial	Oui	Oui	
		Qin	Non	Oui	
	Lancière II	Spécial	Oui	Oui	
		Qin	Non	Oui	
	Maiko	Spécial	Oui	Oui	
		Arcane mineur	Oui	Non	Celles qui prennent un sort d'alchimie doivent en payer le coût en PO
	Odoriko	Kamogawa odori	Oui	Oui	
Merco	Bonnie heart V1	Spécial (désengagement)	Oui	Oui	
		Spécial (recrutement)	Non	Oui	
		Séduction	Non	Non	
	Mae	Spécial (feinte)	Oui	Oui	
		Spécial (Voler)	Oui	Oui	
		Spécial (recrutement)	Non	Oui	
Quintor	Graziella	Galanterie	Oui	Oui	
		Sous le charme	Oui	Non	Celles qui prennent cette compétence doivent en payer le coût en PO
	Señora Graziella	NE PEUT PAS ÊTRE RECRUTÉE DANS LA BANDE D'ANGELA			

Bannis	Angela	Patronne de la Madone	Non	Non	
		Poitrine opulente	Non	Non	Seule Graziella peut en bénéficier
	Matah Matah V1	Droit devant	Non	Oui	Seules les autres tortues peuvent en bénéficier
		Spécial (assaut)	Non	Oui	Seules les autres tortues peuvent en bénéficier
	Matah Matah V2	Spécial (assaut)	Non	Oui	
		Spécial (agressivité)	Non	Oui	
	Rotumah	Fraternité	Non	Oui	
		Lenteur	Non	Oui	
	Baby	Fraternité	Non	Oui	
		sœurs jumelles	Non	Oui	
	Zhàn Bào	Fraternité	Non	Oui	
		Grace féline	Non	Oui	Seuls les autres félins peuvent en bénéficier
	Zhàn Bào (vétéran des guerres Ichtiennes)	Fraternité	Non	Oui	
		Bondissante	Non	Oui	Seuls les autres félins peuvent en bénéficier
		Vétéran	Oui	Non	
		Spécial (vol)	Oui	Non	
Thuléen	Ana Ana	Mère protectrice	Oui	Oui	
		Rejeton	Non	Oui	
Ichtien	Chimae (toutes)	Spécial	Oui	Oui	
		Mucus	Non	Oui	
		Créature aquatique	Non	Oui	
	Muridae	Ypochoróntas	Non	Oui	
		Enédra	Non	Oui	
		à couvert	Oui	Oui	
		Créature aquatique	Non	Oui	
	Chimae (toutes)	Spécial	Oui	Oui	
		Mucus	Non	Oui	
		Créature aquatique	Non	Oui	
	Chimae (toutes)	Spécial	Oui	Oui	
		Mucus	Non	Oui	
		Créature aquatique	Non	Oui	

Celks	Mataris	Bond	Non	Non	
		Còmhla	Non	Non	
	Bouc'Ilda	Ansgiath	Non	Oui	
		Egérie	Non	Non	
		Tiodhlac Mathair	Non	Oui	
	Fear-Baire	Tonn Soothing	Non	Oui	
		An dara andil	Oui	Oui	
		Vates	Non	Oui	
		Siochanta	Non	Oui	
		Apatride	Non	Oui	
		Le chaudron de Cher Sidhi	Non	Oui	

Un document PDF regroupant tous les profils en édition limitée sortis jusqu'à ce jour est désormais disponible en addition à cette FAQ.