

Memento



1er MVT du tour = 0 PA

MVT suppl. = 2 PA

Course = 2 PA + fin de l'activation = MVT double

Attaque: 2 PA (ou précisé par l'arme) = $F \times 2 + D10$

Botte: 3 PA (ou précisé par l'arme) = $F + D + D10$

Défense: 0 PA = $C + D10$

Esquive: 2 PA = $C + D + D10$ (réussite = $\frac{1}{2}$ MVT)

Contre attaque: 3 PA = $D + F + D10$ (réussite = Att gratuite, impossible contre un tir)

Tir: 2 PA (ou précisé par l'arme) = $D \times 2 + D10$

Botte de Tir: 3 PA (ou précisé par l'arme) = $D \times 2 + D10$

Recharge: 3 PA (ou précisé par l'arme)

Moral: $D10 < C + M$

Armure: $D10 \geq$ seuil, cocher 1 case par test, 2 en cas d'EC.

En cas de RC l'armure protège tous les dégâts de base.

1 est toujours un EC, 10 toujours une RC (sauf pour le moral)

Assaut, MVT+ATT ou MVT+Botte = RC sur 9 et 10

Att. et botte, on relance les RC et on totalise, RC = dégâts + F

Tir, on relance les RC et on totalise, RC = dégâts $\times 2$ (sur la première RC) dégâts $\times 3$ (sur la deuxième RC)...

Sorts, RC et EC précisés sur le sort.

BOOSTS (impossibles sur les dégâts)

+1 au jet de dés = 1 PA

Relance = 2 PA (se décide après le jet)

+1 D10 au jet = 3 PA



Effectuer un jet de Moral:

- moins de 10 PV.

- si un allié est mis hors de combat à moins de 2 brasses (dans ce cas la réussite entraîne "Vengeance" = +2 aux jets d'attaque du tour).

- si le Briskar est seul de sa faction sur le terrain.

Dernier espoir: 0 PA = $C + M > 10$

si moins de 10 PV, ne peut plus défendre ou utiliser l'armure mais les attaques et la botte coûtent 1 PA de moins (minimum de 1 PA)

En gardel: 2 PA

ajoute 1 dé à la prochaine action défensive.

S'agenouiller: 1 PA = Automatique.

Un Briskar qui s'agenouille derrière un objet ou élément de décor d'au moins la moitié de sa taille est considéré comme à couvert.

Visée: 1 PA / tir ou lancé = $D \times 2 + D10 \geq 10$.

Annule le couvert d'une cible (la cible doit tout de même être partiellement visible par le tireur).

Réussite automatique si le Briskar a utilisé « S'agenouiller ».

Se cacher: 1 PA / Difficulté: pas d'EC.

La figurine à couvert devient impossible à cibler par un tir. Un Briskar qui se cache empêche l'utilisation de « Visée » contre lui.

Memento 2



Désarmer (défense): 4PA/C+D+D10 du défenseur contre D+F+D10 de l'attaquant.

Les dégâts ne sont pas subis; l'attaquant utilise son MVT gratuit ou 1PA pour garder son arme, sinon elle tombe au sol dans sa ZdC au choix de l'attaquant.

Écranter: 1PA, couvert de +5 contre les tirs au lieu de +3. Le PA se dépense au moment du tir ou pendant l'activation. Un Briskar perd l'«écranage» s'il se déplace à 2 brasses ou plus, ou en ligne de vue directe du tireur.

Faire la courte échelle: 1PA pour chaque palier de 2 brasses au delà de 2, le Briskar actif grimpe l'obstacle sans malus.

Feinter (attaque): 3PA/D+M+D10/0 dégât (sauf RC), l'attaquant n'est plus engagé au corps à corps.

Voler (uniquement en mode campagne)

2PA/1x par activation, le coût en PA du vol s'ajoute à un jet de désengagement ou de feinte réussi, Gagne 1D5 PO.



Les dégâts de feu: un Briskar non magicien qui a entre 2 et 5 de mental effectue un jet de moral.

S'il réussit son test, il n'est plus effrayé par le feu.

Les dégâts de feu ne peuvent pas être soignés.

-1PV par activation tant que le feu n'est pas éteint.

Sur décors et artillerie: 2PS/tour à l'activation de l'artillerie, avant l'activation de la 1ère figurine pour un décor.

Un Briskar qui a une source d'eau ou de glace dans sa ZdC peut «Porter/Transporter» jusqu'aux flammes et **éteindre le feu:** 1PA/D+M+D10 ≥ 12.

Sans eau ou glace, il pourra uniquement **étouffer les flammes:** 2PA/D+M+D10 ≥ 14.

Un Briskar peut étouffer les flammes sur un allié, 1PA en plus pour l'allié (cette action est défensive).

Lancer un Briskar: 2PA/C+F+D10 ≥ 12 + 1/brasse de distance.

Le Briskar «lanceur» doit avoir une F ≥ C de la cible.

En cas d'EC, le lanceur subit 1D5 dégâts.

En cas de RC on ajoute pas la F.

Pas d'obstacle, dégâts = F du lanceur + 1/brasse.

Obstacle, dégâts = F du lanceur + 1/brasse + collision.

Memento 3



Acérés X: ajoute $X \times D5$ dégâts et «perce-armure X» à l'action qui possède ce mot-clé.

Attaque en piqué X: coût de l'attaque PA . Permet à un Briskar en vol, doté de cette compétence, de porter une action offensive de corps à corps à un adversaire situé à X brasses. La cible doit forcément être située au moins à 2" plus bas que l'assaillant et ne pas être sous un élément de décor. Cette attaque ne peut pas être contrée. Après cette attaque, le Briskar n'est plus en vol et se retrouve dans la ZDC de son adversaire ou à l'emplacement qu'il occupait si ce dernier est mis hors de combat.

Les dégâts sont majorés de X le cas échéant.

Bondissant X: permet d'ignorer tout élément ou Briskar de X brasses de haut lors d'1 action de MVT .

Bourrasque X: $XPA / 1D5 + X$ dégâts. Repousse et met au sol, à X brasses de lui tous les Briskars à portée. Cette action peut provoquer des collisions.

Coup de bec X: $\text{☼} / 2PA / ZDC / C + F + D10 / C + X$ dégâts. Des effets de RC différents peuvent être spécifiés après ce mot-clé, directement sur la carte.

Détecter: 2PA / dans une zone. Diviser le terrain en 9 zones de 5 brasses de côté; sur un 8+ naturel, non boostable, la figurine détecte tout ce qui s'y trouve, sous l'eau, sur terre ou dans les airs.

Didactyles: ne stoppe pas l'activation après 1 course.

Éclairé X: le Briskar peut se déployer à X brasses de sa zone de déploiement ou en vol.

Embuscade aérienne: peut se déployer n'importe où sur la table, en vol, sans tenir compte des impositions du scénario. La carte de cette figurine n'est prise en compte (activation de la figurine) qu'à la première action que celle-ci réalise.

Soit un Briskar ennemi entre dans la zone de déploiement d'un embusqué, il peut alors se révéler pour réaliser une action offensive pendant l'activation adverse, en interruption. Il pourra ensuite s'activer normalement durant le tour avec les PA qu'il lui reste.

Soit le Briskar s'active normalement quand le joueur le décide. Il rentre alors dans la pile d'activation. Procédez au déploiement des «embusqués» comme suit: précisez à part l'une des 9 zones de la surface de jeu il se déploiera n'importe où dans cette zone.

Homéotherme: ne subit pas les effets de gelure.

Instinct de survie X: peut dépenser XPA pour effectuer un décollage ou un mouvement, dès qu'un adversaire entre dans sa ZDC. Considéré comme libre.

Largage: 1PA. Peut lâcher un objet ou un Briskar transporté, quand il est en vol. Jet de réception pour le Briskar largué, perte d'1D5 PS pour les objets. Peut provoquer des collisions.

Pattes palmées: amphibie.

Serres: effectue l'action de ceinturage à C+F+D10.

Il ne perd pas sa ZDC ni sa capacité à se défendre et peut utiliser son coup de bec et ses ailes si c'est lui qui initie l'action de ceinturer, il est en revanche traité comme un Briskar classique quand il subit cette action. Utilise C+F pour savoir s'il peut transporter un objet ou un Briskar. Peut relâcher sa prise ceinturée quand il le souhaite, même en vol.

Spheniscidae: créature aquatique. Permet d'utiliser leur valeur de vol, sans pénalité, pour nager.

Strigidae: choisir en début d'activation:

- « Compréhension d'1 mécanisme » 3D5 au lieu de 3D10.
- De « crocheter » automatiquement.
- De toujours être « en garde ».
- De « voir / repérer » gratuitement.

Syrinx: 1PA / Un Briskar allié / 1 fois par effet et par tour. Choisissez un effet:

- Un allié à 6" max, obtient une esquive gratuite, s'il est ciblé par un tir. Le guetteur doit voir le tireur.

- Permet de provoquer une cible engagée ou non à moins de 2". Elle effectue immédiatement un jet de moral. En cas d'échec elle passera son activation

suivante à essayer de porter une attaque à ce Briskar, avant de quoi que ce soit d'autre. Si elle n'y parvient pas durant son activation, l'effet s'arrête. Tout doit être tenté pour porter une attaque.

- Réussite automatique d'un « convaincre / négocié ».

Tectrices adaptatives X: bonus de +X en plus du +3 habituel à couvert. De plus il bénéficie de ce bonus de défense en vol et au corps à corps. Peut se cacher gratuitement à la fin de chacune de ses activations, s'il n'est pas engagé et est à couvert.

Yeux de rapace: non impacté par la nuit noire, considéré comme ayant des « lunettes de visée spectrale ».

Nuée Limitation X / Max, Y

Une limitation « max_X » est indiquée au lieu de la limitation classique des Briskars génériques, il ne peut y avoir plus de « Y » Briskars de ce type en même temps sur la surface de jeu.

La valeur « X » signifie qu'ils peuvent être recrutés jusqu'à cette valeur lors de la phase de composition.

Vous n'êtes pas obligés d'atteindre la limitation, vous pouvez n'en recruter qu'un.

Les Briskars en « Nuée » possèdent des règles de déploiement spéciales: ils peuvent, bien sûr être déployés comme un Briskar classique en zone de déploiement, et, s'ils possèdent la compétence « éclaireur » ou « embuscade » selon ces règles.

Cependant, lorsque la limitation « max_X » est atteinte, les autres recrutés restent en réserve.

Ils peuvent alors être déployés durant la partie de plusieurs manières :

-Soit au début d'un tour, un ou plusieurs des Briskars de la nuée en réserve sont déployés dans la limite « max_X », dans la zone de déploiement initiale, ou, dans la ZDC d'un de leurs compagnons de nuée. On applique alors toute les règles qui en découlent, soutien, ZDC, etc.

-Soit, dès qu'un des Briskars de la même nuée est mis hors de combat et est retiré de la table, un de ses compagnons en réserve est alors immédiatement mis à sa place et la partie continue comme si c'était le « même Briskar » qui restait en jeu (l'adversaire reste au CàC par exemple). Toutes les règles s'appliquent comme si le même Briskar venait de regagner son total initial de PV et de PA immédiatement, sans aucun effet sur lui.

Nous vous conseillons de laisser la figurine sur place, de ré-initialiser complètement PV, PA et cases d'armure. Notez cependant que si ce Briskar s'était déjà activé, son remplaçant sera considéré comme l'étant aussi.

Enfin, les Briskars d'une même nuée s'apportent des bonus de soutien doublés s'ils sont dans le même CàC lors d'une action offensive de la figurine active. De plus, ce bonus de soutien (normal) majore les dégâts lors d'une action défensive de la figurine active.