



## LES DODOS 2.0 Scénarios Inédits!

Au début de l'année 2015, nous vous présentions dans le « Numéro 1 Respawn » de RAVAGE, deux scénarios exclusifs (« Trouver sa mascotte » et « La course de Dodos ») réservés aux plus célèbres volatiles de l'univers de **BRISKARS**<sup>®</sup> : les **Dodos**.

Devenus au fil du temps, l'une de des meilleures ventes de la marque **TGCM**, ils sont les premiers du jeu à bénéficier d'une re-sculpture complète, passant ainsi de 3 fois la même pièce de 20mm de haut à 3 sculptures différentes de près de 40mm.

Plus gros, plus beaux et encore plus loufoques, nous nous devons de vous proposer 2 scénarios illustrant les malheureux que l'on ne croitera hélas plus que sur les tables de jeux.

Les Dodos ont profité de l'accalmie qui a suivi la fin des premières Guerres Ichiennes sur Anthropia. Pendant des siècles ils se sont multipliés là où ils vivaient. Désormais emportés comme mascotte par les équipages Briskars, entraînés à la course pour devenir messagers, capturés vivant et embarqués en cales, les *Raphus Cucullatus* ont prospéré tout en se dispersant sur la plupart des continents, il n'y a guère qu'en Thulée qu'il sera presque impossible de croiser cette espèce frileuse.

Depuis peu, on parle de progrès considérables en matière de domestication de dodos par des érudits de tous bords, qui tentent de trouver une utilité à ces gigantesques poulets dodos.

Dans ces pages, après avoir peiné à les capturer, dans « L'enclos aux Dodos », vous tenterez de leur inculquer les rudiments du boulot de messenger, mais méfiez-vous, un dodo reste un animal farouche et susceptible...

### L'enclos aux Dodos.

400 PO (dont 50 PO d'objets génériques max) + 25 PO de réserve – 4 tours – table 60x60 cm.  
Matérialisez au milieu de la table une zone carrée de 3 brasses de côté, qui représente l'enclos aux dodos. Seuls les dodos peuvent pénétrer dans cette zone et en sortir par tout le périmètre. Cependant un dodo ne rentrera jamais de lui-même dans l'enclos.

Les Bandes sont déployées dans leur bord de table respectif, dans une bande de 2 brasses. Répartissez ensuite les dodos égarés : placez les deux premiers sur la ligne médiane qui sépare les 2 camps, à deux brasses du bord de table, puis les 4 autres à deux brasses des premiers, toujours à deux brasses des bords de table.

Au tout début du premier tour, et au début de chaque tour, les dodos se déplacent chacun dans une direction aléatoire.  
Un dodo qui en « collisionne » un autre ne subit pas les dégâts mais effectue un mouvement aléatoire immédiat.  
Un dodo ne peut jamais effectuer plus de 3 déplacements aléatoires à la suite.

Lors du déplacement aléatoire des dodos au début de chaque tour, ceux dans l'enclos se déplacent également. Si ce déplacement amène un dodo à quitter l'enclos, il le quitte seulement sur un 4+. Dans ce cas c'est le dodo qui est la figurine active.

Si un dodo quitte l'enclos et que ce déplacement l'amène au contact d'un Briskar, lui-même collé à l'enclos, celui-ci peut tenter de l'empêcher de sortir (après avoir subi les dégâts de collision). L'action d'« attraper le dodo » est à réussir, mais elle n'est pas boostable. Dans ce cas, le dodo est replacé dans son enclos. Cette action ne peut être tentée qu'au moment précis où le dodo franchit l'enclos (une partie de son socle chevauchant la limite de l'enclos). Si le Briskar n'a pas les PA nécessaires pour l'empêcher de sortir, le dodo est placé au contact du Briskar à l'extérieur de l'enclos. Si lors d'un déplacement, un dodo cogne dans un Briskar, il lui occasionne 1D5 dégâts de collision, puis refait un déplacement aléatoire, etc.

### Condition de victoire

À la fin du 4<sup>ème</sup> tour, le joueur ayant accumulé le plus de PO de « goal-average » remporte la partie.

### Action spécifique

Un Briskar peut « **attraper un dodo** » : 2 PA / F + C, le dodo se défend normalement. Un Briskar **transportant un dodo** voit sa valeur de **déplacement divisée par deux** et ne peut entreprendre **aucune action, à part se déplacer et lâcher le dodo**. Un Briskar transportant un dodo, peut décider de le **lâcher gratuitement** dans sa zone de contrôle pour pouvoir se défendre, s'il subit une action offensive. Dans ce cas, le dodo effectue immédiatement un déplacement aléatoire. Un Briskar transportant un dodo et **au contact de l'enclos** peut **lâcher le dodo** dedans pour 1 PA.

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

### Bonus

- Chaque dodo ramené dans son enclos rapporte 4 pièces d'or.
- Chaque dodo retenu dans son enclos rapporte 6 pièces d'or.

### En mode Campagne\* :

- Chaque dodo attrapé apporte 1D10 XP au Briskar.
- Empêcher un dodo de sortir de l'enclos rapporte 2D10 XP au Briskar.
- Chaque dodo dans l'enclos à la fin de la partie rapporte 50 pièces d'or à la bande.

\* Vous aurez besoin du supplément de jeu « Briskars le Livre de Campagne » pour pouvoir jouer en « mode Campagne ».

# Message urgent.

400 PO (dont 50 PO d'objets génériques max) + 25 PO de réserve – 6 tours – table 60x60 cm.

Trois dodos tiennent un conciliabule au centre de la surface de jeu. Ils sont déployés au milieu de la table socle à socle, avec 5 missives chacun. Les bandes sont déployées dans les angles opposés du même bord de table, sur une bande de 2 brasses.

Au tout début du premier tour, et au début de chaque tour, les dodos se déplacent chacun dans une direction aléatoire.

Un « Érudit » est désigné dans chaque bande. Il est déployé en diagonale par rapport à sa bande dans l'angle opposé, et ne pourra pas en bouger de toute la partie. En contrepartie, il est impossible d'interagir avec lui (il ne peut quitter la table), à part pour lui transmettre une missive, ou à l'aide de grigris, de potions et de poupées vaudous.

Lorsqu'un Érudit s'active, il peut uniquement déchiffrer les lettres qu'on lui a transmises. Il s'active cependant normalement et intervient dans le décompte des PA.

Un Briskar peut tenter de récupérer une missive en chatouillant un dodo par le biais d'une action de « Feinter ».

Un Briskar ne peut pas porter plus d'une missive à la fois. Elle n'occupe pas de main, il ne la perd donc que volontairement.

Un Briskar ayant une missive en sa possession doit la ramener à l'Érudit et la lui « donner / prendre » pour 1 PA, sur un EC la missive tombe au sol et devra être ramassée.

L'Érudit devra réussir à « lire / déchiffrer » cette dernière.

L'Érudit ne peut tenter de déchiffrer chaque missive qu'une seule fois. S'il n'y parvient pas c'est hors de ses compétences et il ne s'y attarde pas.

## Conditions de victoire

La première bande ayant déchiffré trois missives remporte la partie.

## Action spécifique

« **Feinter / Chatouiller un dodo** » : **2 PA / D + M + 1D10**. Le dodo peut se défendre de manière classique.

Une fois l'action réussie, un dodo chatouillé laisse échapper une missive sur un 4+, et s'enfuit de sa valeur de mouvement dans une direction aléatoire. Si lors de ce déplacement le dodo cogne dans un Briskar, il lui occasionne 1D5 dégâts de collision, puis refait un déplacement aléatoire, et ainsi de suite.

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

## Bonus

- Une missive en possession d'un de vos Briskars rapporte 3 pièces d'or.
- Une missive déchiffrée par votre Érudit rapporte 3 pièces d'or.
- Chaque Briskar de votre bande sur la table qui n'est pas prostré vous rapporte 2 pièces d'or.
- Chaque Briskar adverse hors de combat vous apporte 1 pièce d'or.

### En mode Campagne\* :

- Chaque missive récupérée vous donne accès à un équipement de votre faction en fin de partie.
- L'Érudit remporte 3D10 XP par missive déchiffrée.
- Chaque missive récupérée par un de vos Briskars lui rapporte 10 XP.

\*Vous aurez besoin du supplément de jeu « Briskars le Livre de Campagne » pour pouvoir jouer en « mode Campagne ».



**Dodos**

Def.	Contre
C 5	D 5
F 1	M 2

*Esquive*

I PA	□ □ □	PV	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
II PA	□ □ □	PV	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**Armes:** Bec / 1 dégât.  
 Les Dodos n'attaquent pas.  
 À chaque fois qu'un dodo réussit un jet de défense ou d'esquive, il inflige 1 dégât automatique qui ne peut pas être annulé.

**Dodu:** les 3 PA des dodos sont toujours actifs et disponibles pour booster un jet de défense.

**Sens de l'orientation:** un dodo se déplace de 2 brasses aléatoirement au début de chaque tour avant toute autre activation.



Vous pouvez bien entendu utiliser les pions et les cartes fournis dans la rubrique « Downloads » de notre site, ou ceux de cet article, si vous n'avez pas encore les figurines correspondantes.



**Dodos**

Def.	Contre
C 5	D 5
F 1	M 2

*Esquive*

III PA	□ □ □	PV	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
IV PA	□ □ □	PV	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**Armes:** Bec / 1 dégât.  
 Les Dodos n'attaquent pas.  
 À chaque fois qu'un dodo réussit un jet de défense ou d'esquive, il inflige 1 dégât automatique qui ne peut pas être annulé.

**Dodu:** les 3 PA des dodos sont toujours actifs et disponibles pour booster un jet de défense.

**Sens de l'orientation:** un dodo se déplace de 2 brasses aléatoirement au début de chaque tour avant toute autre activation.



**Dodos**

Def.	Contre
C 5	D 5
F 1	M 2

*Esquive*

V PA	□ □ □	PV	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
VI PA	□ □ □	PV	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**Armes:** Bec / 1 dégât.  
 Les Dodos n'attaquent pas.  
 À chaque fois qu'un dodo réussit un jet de défense ou d'esquive, il inflige 1 dégât automatique qui ne peut pas être annulé.

**Dodu:** les 3 PA des dodos sont toujours actifs et disponibles pour booster un jet de défense.

**Sens de l'orientation:** un dodo se déplace de 2 brasses aléatoirement au début de chaque tour avant toute autre activation.

