



Règlement



Aye, Aye, Captain!

Partout sur les Sept Mers des bandes de Briskars
s'empoignent pour se voler trésors et marchandises,
dans tous les faubourgs d'Anthropia les rues regorgent
de groupes de malandrins prêts à détrousser
les pauvres gens...

T'as l'sang chaud et tu veux te couvrir d'or? Si t'es
fait du bon bois et qu'la castagne ne t'effraie pas, les
Rencontres Héroïques sont faites pour toi!

Choisis ton Capitaine et recrute un équipage, nous lui
trouverons des coupe-gorges à nettoyer et des cargaisons à
reprendre... s'il est malin et persévérant, il deviendra une

Légende sur tous les continents.

T'es partant? tu t'sens à la hauteur?

Alors inscris-toi du 1^{er} Octobre au 31 Décembre 2020
pour participer gratuitement aux Rencontres.

Sommaire

1. Modalités

Inscription	4
Prérequis	4
Déroulement des phases	5
Richesses et gloire	6

2. Évolution, Xp et Po 7

Rencontres en mode Campagne classique	
Le leader de votre bande	7
Les autres Briskars	7
Rencontres en mode accessible à tous ...	8
Gain d'expérience	10
Upgrades & compétences	10
Les upgrades	10
Les compétences	11
Les équipements	17

3. Les Phases

Phase 1	18
Premier théâtre	18
Second théâtre	19
Troisième théâtre	21
Phase 2	23



1. Modalités

Inscription

Prérequis

- Choisissez votre faction, ce sont ses couleurs que vous défendrez pour tenter de devenir une légende vivante des sept mers (bien sûr, si vous êtes ambitieux, vous pourrez participer avec plusieurs factions et une unique bande, dans chacune).
- Constituez-vous une bande de Briskars de 400 Pièces d'Or pour cette première phase (ce sera le format de toutes les parties qui seront effectuées durant la période du 1/10 au 31/12).
- Déterminez un leader parmi cette bande, mais choisissez-le avec clairvoyance, il est le seul de vos Briskars qui ne pourra pas périr au combat, au fil de l'expérience acquise, il deviendra donc votre héros et, s'il est suffisamment vaillant, son nom sera sur toutes les lèvres dans les tavernes et les rades où traînent les Briskars.

Envoyez-nous tous ces renseignements par mail à

tgcmcreation@gmail.com

avant le 31 Décembre 2020.

- Nom / Prénom / Pseudo de joueur
- Ville de résidence ou du lieu où vous jouez le plus souvent.
- Faction choisie / Composition de la bande de départ (400 ●) et désignation du leader dans cette liste.
- Nom de votre bande et nom de son leader, à défaut il sera désigné par l'appellation générique "Groupe + Nom de la Faction".

Vous n'aurez ensuite qu'à réaliser un certain **nombre de parties** durant les phases qui se succéderont pendant toute la durée des "Rencontres Héroïques" en respectant les **consignes de chaque phase** (CF. « Les Phases », page 18), prendre au minimum une **photo de la partie** réalisée sur laquelle on distinguera clairement les 2 bandes en présence. (vous pouvez ou non apparaître dessus si les 2 joueurs sont d'accord, vous pouvez nous en faire parvenir plusieurs voire filmer tout ou partie de la rencontre.

Puis vous nous envoyez à cette même adresse, la ou les photos ainsi que les résultats obtenus par votre groupe et le théâtre auquel vous aurez participé.

Si vous prévoyez de faire de nombreuses parties, essayez dans la mesure du possible, de ne nous faire parvenir qu'un à deux mails contenant les résultats groupés par mois.

Nous maintiendrons un album regroupant toutes les archives des batailles qui auront eu lieu sur la page officielle, ainsi qu'un tableau récapitulatif des résultats et l'avancée des forces en présence.

Rien ne vous empêche bien sûr de diffuser photos et vidéos sur les groupes et les réseaux appropriés si vous êtes particulièrement fiers de vos exploits! N'hésitez pas non plus à écrire l'histoire de votre bande et de ses péripéties.

Déroulement des phases

Lors de chaque phase, un ou plusieurs théâtres d'opérations vous seront présentés. Des scénarios spécifiques pourront vous être proposés (inédits ou parmi ceux du Livre de règles, ou des Saisons suivantes).

Chacune de ces zones comportera un nombre limité de parties réalisables, elles représentent l'ampleur des bastons qui y ont lieu.

Une fois le nombre de parties atteintes dans une zone, elle sera fermée et le bilan des bastons sera publié.

Ces bilans détermineront les forces en présence et donc la taille des zones futures en fonction des victoires et défaites de chaque camp.

Bien évidemment, vous ne pouvez pas vous affronter vous-même.

Vous pouvez réaliser autant de parties que vous le souhaitez dans une même zone, du moment que c'est chaque fois avec un adversaire différent.

Vous ne pouvez donc pas nous envoyer plusieurs rapports de baston pour une même partie (même zone et même joueur).

Nous comptons sur le bon esprit de chacun pour respecter les règles et ses adversaires, inutile de tricher pour avoir un énorme trésor de guerre ou un Briskar avec toutes les compétences disponibles.

À la fin de la période prévue pour la phase en cours, la phase suivante vous sera révélée avec ses zones et ses conditions.

Richesses et gloire

À la fin des Rencontres Héroïques, le joueur ayant remporté le plus de victoires (parties gagnées + meilleur goal - average pour départager les ex - aequos) pour chaque faction sera déclaré et célébré Champion et le nom de son leader* (et, dans la mesure du possible une partie de son histoire) sera intégré au fluff de Briskars!

De plus, à la fin de chaque phase, les meilleurs recevront un trophée personnalisé.

Alors soyez forts et combatifs si vous voulez que vos exploits et vos meilleures bastons deviennent des chansons à boire dans toutes les tavernes d'Anthropia!

** bien entendu, TGCM se réserve le droit de valider l'intégration au fluff de Briskars les noms que vous aurez choisi pour vos leaders. Il va de soit qu'ils devront rester politiquement corrects et avoir une certaine cohérence avec l'univers déjà en place (pas de noms subversifs ou grossiers ou encore de « Licorne Rose »).*



2. Évolution, Xp et Po

Comme dans un mode Campagne, vos combattants vont gagner en expérience au fil de leurs actions et de leurs victoires.

Les règles qui vous sont présentées ici sont un mode simplifié de la Campagne, elles permettront à ceux qui ne possèdent pas le livre de Campagne et les blocs de feuilles d'équipage de participer aux Rencontres Héroïques comme tout un chacun.

Rencontres en mode Campagne classique

Mais si vous êtes un vrai Briskar et un joueur dans l'âme, nous vous invitons à utiliser toutes les règles du livre de Campagne, exception faite de points important concernant la gestion des blessures :

Le leader de votre bande

En raison du traitement spécial qui lui est réservé, il ne pourra pas mourir quoiqu'il arrive suite au résultat d'un jet de blessures.

Si tel devait être le cas, même après l'intervention d'un Chirurgien, un miracle se produit et il guérit de toutes ses blessures à la place, même des persistantes qu'elles soient bénéfiques ou non.

Le leader que vous avez déterminé est le seul qui ne peut pas périr, il est donc le seul qui sera sûr d'accumuler XP et compétences jusqu'à la fin des Rencontres Héroïques.

Votre leader est obligé de participer à tous les combats que mène votre bande.

Les autres Briskars

S'ils sont amenés à mourir suite à un jet de blessures, pas de rémission, mais en plus de cela, les textes correspondant à tous les résultats sur le tableau de blessures se terminant par un « 2 » (2, 12, 22, 32, etc.) sont remplacé par :

« Votre Briskar a succombé à ses blessures et ne pourra pas revenir en jeu d'aucune manière, les Rencontres Héroïques s'arrêtent ici pour lui ».

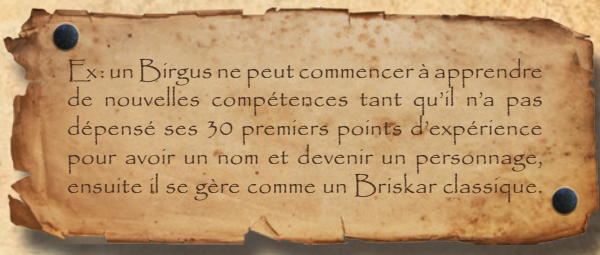
Votre adversaire doit bien sûr être d'accord pour jouer dans ce mode, pour que les 2 joueurs soient au même niveau.

En ce qui concerne le tableau d'événements, vous n'en effectuez qu'un seul entre chaque partie d'une même phase. Vous respectez la distance et donc le nombre d'événements à réaliser lors du changement de phase.

Rencontres en mode accessible à tous

Vous n'avez pas besoin de vous munir du livre de Campagne pour participer, mais il faut que vous et votre adversaire jouiez dans ce même mode.

Toute votre bande gagne de l'XP, et chaque fois que possible vous pouvez la dépenser pour doter une de vos figurines d'une nouvelle compétence ou pour les génériques lui attribuer un nom afin qu'il puisse choisir parmi les compétences disponibles décrites ci-après.



Ex: un Birgus ne peut commencer à apprendre de nouvelles compétences tant qu'il n'a pas dépensé ses 30 premiers points d'expérience pour avoir un nom et devenir un personnage, ensuite il se gère comme un Briskar classique.

Un canon standard, un râtelier de javelots, une anomalie, etc. ne sont pas considérés comme des Briskars et ne peuvent pas se voir attribuer de nom dans le but d'obtenir de nouvelles compétences.

Une compétence obtenue en dépensant de l'XP n'est pas optionnelle, vous ne pouvez pas décider de ne pas la jouer pour une partie, elle fait partie intégrante du profil une fois acquise.

Si un combattant autre que votre leader meurt au combat, il est définitivement perdu lui et ses compétences, et vous devrez compléter votre bande en en recrutant un nouveau.

Si c'est votre leader qui est tombé au combat lancez un D10 à la fin de la partie et reportez-vous à ce tableau:

- 1 Rétablissement total : il est entièrement guéri pour la partie suivante.
- 2 Groggy : il commencera la prochaine partie avec 1 PA de moins.
- 3 Étourdissement : il perd 1D10 XP accumulés.
- 4 Égarement : il est déboussolé, il perd autant d'XP qu'il possède de PV.
- 5 Tout ça pour ça : il ne gagne aucune expérience sur la partie qu'il vient d'effectuer.
- 6 Muscle froissé : il réalisera la prochaine partie avec 1 de moins en F.
- 7 Dysenterie : il réalisera la prochaine partie avec 1 de moins en C.
- 8 Béquille : il réalisera la prochaine partie avec 1 de moins en D.
- 9 Commotion cérébrale : il réalisera la prochaine partie avec 1 de moins en M.
- 0 Coup de génie : relancez le dé et doublez les effets obtenus sur ce nouveau jet, si c'est un 1, il gagne 50 XP immédiatement.

Si vous avez plus de combattants que nécessaire pour le format de partie imposé, les surnuméraires restent au repos et gagnent la moitié des gains d'XP prévus pour chaque combattant en fin de partie.

Vous tenez à jour l'évolution de votre bande sur la « Feuille de bastons » dédiée disponible dans la rubrique « Downloads » de notre site.

Elle pourra vous être demandée à tout moment par votre adversaire ou par l'équipe pour vérification de sa bonne tenue.

Les imposteurs ne sont pas bien vus sur Anthropia.

En plus de l'XP, votre bande va accumuler de l'équipement, reportez-le sur cette feuille de bastons et attribuez-le en respectant d'éventuelles restriction (nombre de mains, format de partie, etc.) avant le début de chaque partie.

Vous ne pouvez pas équiper votre bande d'un objet que vous n'avez pas au préalable gagné ou acheté en inter-parties.

Vous amasserez aussi des richesses et un certain volume de Pièces d'Or, servez-vous en pour acheter de l'équipement en inter-parties. C'est aussi le seul moyen pour vous de conserver une bande qui respecte le format imposé par la partie en recrutant de nouveaux combattants.

Si vous n'êtes pas en mesure d'aligner un groupe qui atteint la limitation prévue (400 PO par exemple) vous pourrez quand même combattre mais il faudra être prudent le temps de vous refaire.

Si votre trésor n'est pas assez conséquent pour recruter suffisamment de Briskars pour respecter le format imposé, vous pouvez vous mettre « à découvert » et avoir un solde négatif. Mais une fois à découvert, il vous est uniquement possible de recruter des Briskars, vous ne pouvez pas acheter d'équipement ou des sorts tant que vous n'êtes pas à nouveau positif.

Un combattant générique non leader quel qu'il soit ne peut acquérir de nouvelles compétences que s'il possède un nom acquis lors des Rencontres Héroïques.

Un leader générique possède un nom (que vous lui attribuez gratuitement) dès le début des Rencontres il pourra donc acquérir immédiatement des compétences.



Gain d'expérience

Notez l'expérience accumulée par chaque combattant dans l'encart prévu sur votre « feuille de bastons ».

Voici la liste des actions et des moyens d'accumuler de l'XP pour un Briskar:

- ☠ Participer à l'affrontement : 10 XP.
- ☠ Gagner la partie : 5 XP (en plus des éventuels bonus lié au scénario joué).
- ☠ Occasionner des dégâts (par n'importe quel biais et quel que soit le nombre de cible) : 3 XP.
- ☠ Réussir une défense : 1 XP.
- ☠ Jeter un sort : 1 XP.
- ☠ Faire une réussite critique (quelle que soit l'action) : 1 XP.
- ☠ Réussir une action (attaque, tir ou dans la liste des actions disponibles du Livre de règles : 1 XP).
- ☠ Survivre à la partie : 5 XP.

Attention, dans les Rencontres Héroïques les combattants non leaders ne se blessent pas comme dans le mode Campagne traditionnel, en revanche, ils retranchent autant de points d'expérience au total gagné qu'ils ont perdu de points de vie en fin de partie.

S'ils ont perdu plus de PV qu'ils n'ont gagné d'XP alors ils ne remportent simplement pas d'XP pour cette partie.

On considère qu'ils prennent le temps de se refaire une santé avant de repartir au combat et commencent donc chaque partie avec leur maximum de PV.

Upgrades & compétences

Vous avez la possibilité de dépenser votre XP en acquérant pour un guerrier les compétences et les upgrades suivantes:

Les upgrades

Se faire un nom: 30 XP.

Votre combattant pourra maintenant apprendre les compétences listées ci-après.

Changer d'identité: 30 XP.

Cette upgrade peut permettre à un leader de changer de nom, mais il n'en pas besoin autrement.



Les compétences

Toutes les compétences qui sont listées ci-dessous le sont non pas par ordre alphabétique mais dans celui de leur apparition dans le Livre de Campagne.

Réservées au leader

Elles sont présentées en trois catégories (NIV 1, 2 et 3). Il faut 2 compétences de niveau 1 pour en choisir une de niveau 2 et 3 de niveau 2 pour en choisir une de niveau 3.

Le coût de recrutement du leader augmente définitivement de la valeur indiquée après le coût en XP de la compétence.

Commencement de la partie (NIV 1) 40 XP, +2 PO: permet de décider quelle bande débutera la partie, indépendamment du total de PA des bandes en présence.

Votre leader doit être sur le terrain.

Si les deux Capitaines opposants possèdent cette compétence, l'effet est annulé.

Déploiement (NIV 1) 30 XP, +1 PO: permet de décider quelle bande se déploie en premier, indépendamment du total de PA des bandes en présence.

Votre leader doit être sur le terrain.

Si les deux Capitaines opposants possèdent cette compétence, l'effet est annulé.

Placement (NIV 1) 30 XP, +1 PO: permet de décider de quel côté du terrain votre bande va débiter la partie.

Votre leader doit être sur le terrain.

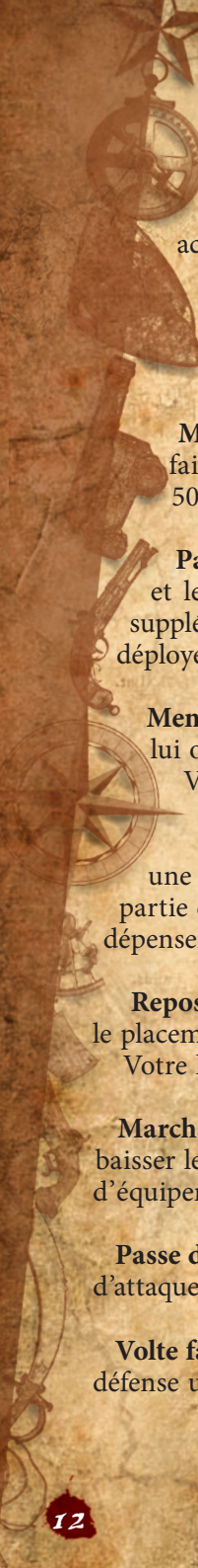
Si les deux Capitaines opposants possèdent cette compétence, l'effet est annulé.

Sur tous les fronts! (NIV 1) 50 XP, +1 PO: le leader ignore le bonus de surnombre adverse en attaque.

Bouclier vivant (NIV 1) 50 XP, +1 PO: le leader ignore le bonus de surnombre adverse en défense.

Passe d'arme (NIV 1) 70 XP, +1 PO: peut ajouter 1 à son jet d'attaque 3 fois dans la partie.

Volte face (NIV 1) 70 XP, +1 PO: peut ajouter 1 à son jet de défense 3 fois dans la partie.



Bottes de sept lieues (NIV 1) 150 XP, + 2 PO : le leader peut effectuer sa botte 2 fois lors d'une activation, une fois dans la partie. Il ne doit pas faire d'autres attaques entre les 2 bottes.

Ne permet pas d'effectuer plus de 2 fois la même botte lors d'une activation.

Connaissance des écrits (NIV 1) 50 XP, + 1 PO : le leader est instruit, il connaît les lettres et les chiffres : la réussite sur lire/déchiffrer est automatique (ne fonctionne pas avec un analphabète).

Marchandage (NIV 1) 80 XP, + 2 PO : le leader sait s'y prendre pour faire baisser les prix : il obtient un rabais de 1D5 PO par tranche de 50 PO d'achat d'équipement.

Par ici la monnaie (NIV 1) 80 XP, + 2 PO : le leader connaît les recoins et les endroits où fouiller. Après la bataille, la bande amasse 2D10 PO supplémentaires à la fin de chaque partie quelle qu'en soit l'issue s'il a été déployé pendant la partie.

Meneur (NIV 2) 1120 XP, + 3 PO : permet de relancer un jet de moral pour lui ou un Briskar de sa bande une fois par tour.

Votre leader doit être sur le terrain.

Préparation des troupes (NIV 2) 80 XP, + 3 PO : le leader possède une réserve de 5 boosts de « + 1 » (au résultat d'un jet), par partie. Tout ou partie des points peuvent être accordés à n'importe quel Briskar (il peut les dépenser comme il l'entend) sur le terrain avant la partie.

Repositionnement (NIV 2) 70 XP, + 3 PO : permet de se repositionner après le placement de l'adversaire, juste avant le début de la partie.

Votre leader doit être sur le terrain

Marchandage (NIV 2) 200 XP, + 5 PO : le leader sait s'y prendre pour faire baisser les prix ; il obtient un rabais de 1D10 PO par tranche de 50 PO d'achat d'équipement.

Passe d'arme (NIV 2) 160 XP, + 2 PO : peut relancer tout ou partie de ses dés d'attaque une fois dans la partie.

Volte face (NIV 2) 160 XP, + 2 PO : peut relancer tout ou partie de ses dés de défense une fois dans la partie.

Terreur (NIV 2) 250XP, +5PO: 250XP, +5PO: le leader a une réputation de brute sans pitié, il obtient la botte suivante:

«Terreur 2 PA: l'adversaire teste immédiatement son moral» (CF. profil du Major Abellii chez les Sundars).

Coup de Maître (NIV 2) 250XP, +5PO: le leader passe une attaque sans avoir besoin de jeter les dés, une fois dans la partie. Il dépense le nombre de PA correspondant. Cette attaque ne peut pas être défendue puisqu'elle n'a pas de seuil. Elle ne fait pas de coups critiques non plus.

Demi-solde (NIV 3) 350XP, +0PO: le leader inspire la confiance, il peut faire baisser la valeur d'un unique Briskar de son équipage de 20PO. Ce coût devient celui de référence pour ce dernier.

Jusqu'en enfer (NIV 3) 200XP, +5PO: le leader inspire tant ses hommes, que chaque Briskar de sa bande peut relancer ses jets de moral ratés une fois par tour.

Mission urgente (NIV 3) 250XP, +6PO: le leader peut allouer une réserve de 3PA à un Briskar de son choix (lui compris) une fois par partie.

Cette réserve doit être jouée en une seule fois par le Briskar qui la possède.

Utilisable si votre leader est encore sur le terrain.

Moral d'acier (NIV 3) 150XP, +4PO: acquiert 1 point de Mental en plus de sa caractéristique actuelle, maximum 10.

Cependant un «10» reste toujours un EC lors d'un jet de Moral.

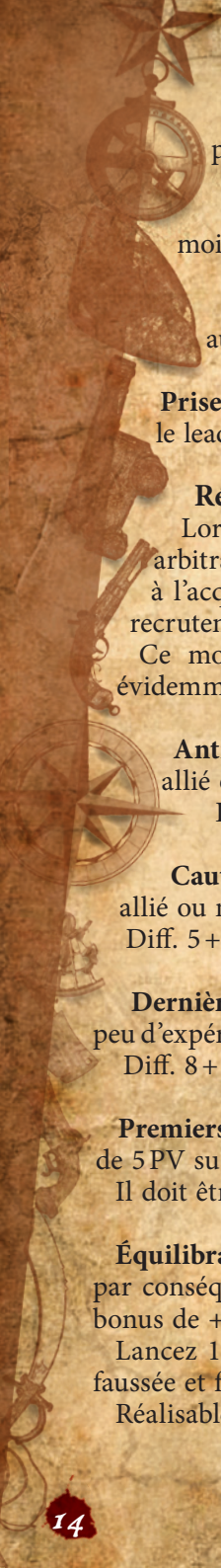
Présence charismatique (NIV 3) 300XP, +6PO: le leader est tant aimé ou craint par ses hommes que chaque Briskar de sa bande peut utiliser le mental du leader pour ses tests de moral.

Utilisable si votre leader est encore sur le terrain.

Retraite programmée (NIV 3) 100XP, +3PO: le leader peut, s'il le souhaite, abandonner la partie dès qu'il n'y a plus qu'un Briskar de sa bande en jeu (même pendant l'activation adverse).

La partie est perdue, mais votre bande est considérée comme n'ayant pas joué cette partie.

Instinct de survie (NIV 3) 300XP, +8PO: le leader a une ligne de 6PV en plus de son total initial.



Rage (NIV 3) 250 XP, +4 PO: le leader a +2 PA, une fois dans la partie.

Coup pour coup (NIV 3) 300 XP, +8 PO: le leader dépense 1 PA de moins pour effectuer ses contres, minimum 1 PA.

Maître de guerre (NIV 3) 350 XP, +12 PO: le leader peut effectuer autant de botte que ses PA le lui permettent à chaque tour.

Prise du doigt Mushi (NIV 3) 350 XP, +18 PO: lors de toutes ses bottes le leader récupère les PA engagés s'il fait un critique sur son jet.

Réservées aux autres Briskars

Lorsqu'un combattant acquiert une compétence, son coût augmente arbitrairement de la valeur du chiffre des centaines de l'XP nécessaire à l'acquérir +2 (par exemple pour une compétence à 250 XP, le coût de recrutement du Briskar augmente de 4).

Ce mode de calcul n'est valable que lors des Rencontres Héroïques évidemment.



Antidote 70 XP: permet de stopper les effets du poison sur un Briskar allié ou non pour 3 PA.

Diff. 5+, ce jet peut être boosté.

Cautérisation 70 XP: permet de stopper le saignement sur un Briskar allié ou non pour 3 PA.

Diff. 5+, ce jet peut être boosté.

Dernière chance 120 XP: votre Briskar tente le tout pour le tout malgré son peu d'expérience. Permet de relancer un jet de blessure une fois par inter - partie.

Diff. 8+, le second résultat doit être conservé.

Premiers secours 70 XP: permet de soigner 1 PV / 1 PA, pour un maximum de 5 PV sur une seule cible par tour.

Il doit être au contact de la cible.

Équilibrage 80 XP: l'équilibrage de cette arme a été particulièrement réussi, par conséquent il est plus facile de contrer avec. L'arme améliorée donne un bonus de +1 lors d'un contre.

Lancez 1D10 pour équilibrer la lame, en cas d'EC la lame est au contraire faussée et fait perdre définitivement 1 en contre.

Réalisable une fois par arme.

Lame affûtée 50 XP: donne de manière permanente un bonus de +1 en attaque.

Lancez 1D10 pour affûter la lame, en cas d'EC la lame est au contraire émoussée et fait perdre définitivement 1 en attaque.

Réalisable une fois par arme.

Mécanique bien entretenue 80 XP: les soins apportés à cette arme de tir la rendent particulièrement efficace, cet entretien permet d'ajouter 1 au résultat du jet de tir.

Lancez 1D10 pour nettoyer l'arme, en cas d'EC l'arme est au contraire abîmée et fait perdre définitivement 1 au résultat du tir.

Réalisable une fois par arme.

Renforcement d'armure 120 XP: une armure renforcée permet de relancer le jet d'armure en cas d'échec.

Cette relance ne consomme pas de case supplémentaire.

Lancez 1D10 pour renforcer une armure, en cas d'EC, le bonus est octroyé mais l'armure a été abîmée pendant la modification et perd définitivement 2 cases de durée de vie.

Réalisable une fois par armure.

Lame damasquinée 200 XP: la technique du croisé de fer et d'acier a été utilisée pour réaliser cette arme, par conséquent sa dureté et sa résilience en font une lame redoutable. L'arme améliorée donne un bonus de +1 à ses dégâts de base.

Lancez 1D10 pour la forge de cette lame, en cas d'EC la lame a des impuretés et fait perdre définitivement 1 à ses dégâts de base.

Réalisable une fois par arme.

Powder-Monkey 80 XP: peut relancer un EC lors d'un jet de tir d'artillerie avec la pièce dont il est le servant.

Terreur des mers 300 XP: réalise des RC sur 9 et 10 lors des jets d'artillerie avec la pièce dont il est le servant.

Garde de fer 80 XP: le Briskar a +1 au résultat final de ses jets de défense (après tous les modificateurs).

Force herculéenne 120 XP: le Briskar a +1 au résultat final de ses dégâts au corps à corps (après tous les modificateurs).



Tape d'abord! 60 XP: le Briskar a +1 au résultat final de ses jets d'attaque (après tous les modificateurs).

Fine lame 160 XP: le Briskar effectue ses bottes pour 1 PA de moins, minimum 1 PA.

Coup magistral 300 XP: le Briskar effectue ses bottes à 2 dés automatiquement, il ne peut en ajouter d'autres, mais peut les relancer (2 PA par dé).

Longue portée 75 XP: l'arme du tireur est considérée comme ayant +1 à toutes ses portées.

Tir précis (NIV 1) 75 XP: le tireur ajoute +1 au résultat final de tous ses jets de tir.

Rechargement rapide 90 XP: le tireur peut recharger ses armes pour 1 PA de moins que la normale et pour un minimum de 1 PA.

Lunette 150 XP: la lunette de visée permet au tireur d'ignorer le bonus de corps à corps du défenseur.

Aura de puissance 100 XP par sort: un sort qui possède une portée la voit s'augmenter d'une brasse s'il est lancé par ce Briskar.

L'expérience se dépense à chaque nouveau sort dont le mage augmente la portée.

Ce choix est définitif et propre à ce magicien, réalisable une fois par sort

Sur le bout des doigts 120 XP: le sort choisi coûte 1PA de moins à lancer, avec un minimum de 1PA. Ce choix est définitif et propre à ce magicien, réalisable une fois par sort.

Grand sorcier 400 XP: le magicien augmente son mental de 1 de façon définitive.



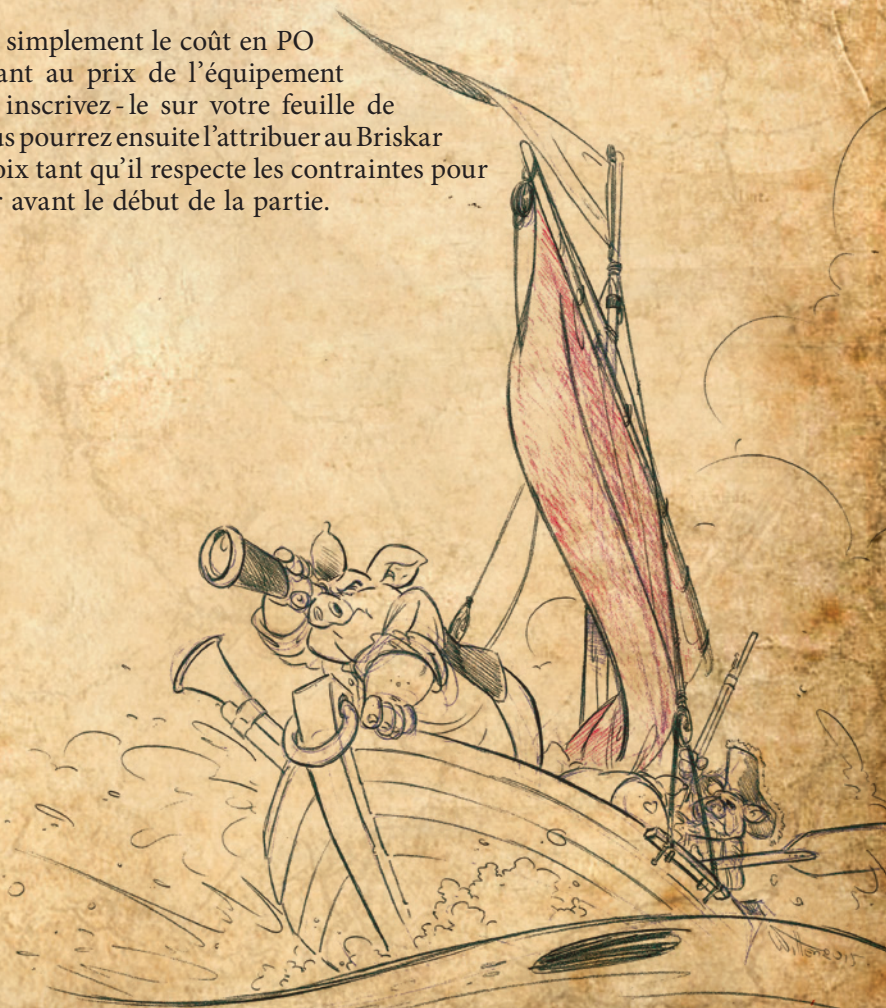
Les équipements

Vous ne pouvez pas effectuer la 1^{ère} partie de la phase 1 avec d'autres équipements que ceux décrits sur les cartes de profils des figurines avec lesquelles vous débutez les Rencontres Héroïques.

Vous pouvez ensuite, dès la première inter-partie, acquérir l'équipement disponible dans le pack de carte équipement ou dans le Livre de règles, la Saison 2 et la Saison 3.

Bien sûr si vous jouez en « Mode Campagne classique », les équipements contenus dans le livre de Campagne vous sont accessibles.

Dépensez simplement le coût en PO correspondant au prix de l'équipement souhaité et inscrivez-le sur votre feuille de bastons, vous pourrez ensuite l'attribuer au Briskar de votre choix tant qu'il respecte les contraintes pour s'en équiper avant le début de la partie.



3. Les Phases

Phase 1

Lors de cette première phase des Rencontres Héroïques, vous allez vous affronter dans 3 situations bien connues des Briskars : deux abordages sur le pont d'un bateau et une bonne baston de taverne!

Premier théâtre

Dans tous les ports de Nafou à Gutuak et de la Tortue à Bù Dòng Gàng, le moment du chargement d'un navire est une période propice aux échauffourées, l'un voudra s'emparer de la cargaison qu'il convoite, l'autre empêcher un concurrent de lui rasfler ses clients, mais chez les Briskars la plupart finira par s'en prendre aux marchandises du voisin...

250 parties sont disponibles toutes factions confondues en suivant le scénario 1 du Livre de Règles:

L'Embarquement.

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

Chaque joueur dispose, à plus de 2 brasses des bords, dans sa moitié de terrain, **3 malles** (📦) possédant chacune 5 PS.

L'une contient de la nourriture, une autre des armes et la dernière du rhum. Repérez -les secrètement.

Condition de victoire

Le premier joueur qui a détruit les **3 malles** adverses gagne la partie à la fin du tour même si ce n'est pas le 6ème. Si toutes les **malles** sont détruites à la fin du même tour c'est une égalité.

À la fin du 6^{ème} tour, la bande ayant fait perdre le plus de PS aux **malles** adverses gagne la partie.

Actions spécifiques

Avant de pouvoir endommager les **malles** les Briskars doivent en identifier le contenu grâce à une action de **voir / repérer**.

Une fois les **malles** identifiées les Briskars peuvent tenter de les endommager, une fois par activation, du moment qu'ils sont libres, grâce à l'action **détruire**

un objet (les Cavaliers peuvent le faire depuis leur Monture). Le seuil de réussite sera de 12 pour la nourriture, 14 pour les armes et 16 pour le rhum.

Victoire: 3 pts • Égalité: 1 pt • Défaite: 0 pt

Bonus

- Détruire la **malle** adverse contenant du rhum vous apporte 80 PO.
- Détruire la **malle** adverse contenant les armes vous apporte 60 PO.
- Détruire la **malle** adverse contenant la nourriture vous apporte 50 PO.
- Chaque PS retiré à une **malle** vous apporte 10 PO.
- Chaque Briskar de votre équipe sur la table qui n'est pas prostré vous apporte 20 PO.
- Chaque Briskar adverse hors de combat vous apporte 10 PO.

Second théâtre

Chaque peuple, Celks exceptés possède sa flotte et ses propres embarcations, et aucune n'est à l'abri d'être arraisonnée par une faction ennemie ou même un confrère!

Pour chaque faction il y a 45 bastons de pont disponibles contre une faction ennemie et 5 contre un supposé frère d'armes soit:

- ✖ Quintors VS Quintors : 5 parties.
- ✖ Quintors VS une autre Faction : 45 parties.
- ✖ Sundars VS Sundars : 5 parties.
- ✖ Sundars VS une autre Faction : 45 parties.
- ✖ Bannis VS Bannis : 5 parties.
- ✖ Bannis VS une autre Faction : 45 parties.
- ✖ Thuléens VS Thuléens : 5 parties.
- ✖ Thuléens VS une autre Faction : 45 parties.
- ✖ Orénaques VS Orénaques : 5 parties.
- ✖ Orénaques VS une autre Faction : 45 parties.
- ✖ Màoks VS Màoks : 5 parties.
- ✖ Màoks VS une autre Faction : 45 parties.
- ✖ Ichtiens VS Ichtiens : 5 parties.
- ✖ Ichtiens VS une autre Faction : 45 parties.

Scénario inédit ; À la baille!

Si les Briskars ont toujours la possibilité de ferrailler et de faire parler la poudre pour prendre le dessus lors d'une rixe qui éclate sur le pont d'un navire, il est souvent bien plus simple de faire passer l'ennemi par dessus bord.

Cette pratique s'est très vite répandue, si bien que les équipages n'ont pas mis longtemps à trouver la parade et à se tenir prêts à toute éventualité.

400 PO (dont 50 PO d'objets génériques max) + 25 PO de réserve – 4 tours – table 60x60 cm

Déploiement

La surface de jeu est divisée en 3 zones horizontalement. La zone centrale représente le pont du bateau, elle se trouve au milieu de 2 zones d'eau de 3 brasses de large chacune.

Les Briskars sont déployés un à un alternativement par les 2 joueurs, mais aucun ne peut se trouver au début de la partie hors du bateau ou à moins de 3 brasses d'un ennemi.

Aucun Briskar ne peut faire passer par dessus bord un adversaire à l'aide des actions de « lancer un Briskar » et « piétinement », si c'est le cas la victime est stoppée contre la rambarde du bateau et la règle de collision s'applique.

Il faut qu'au moins la moitié du socle d'un Briskar soit passée par dessus bord pour que ce dernier tombe à l'eau.

Condition de victoire

Le vainqueur est celui dont la bande a fait passer le plus d'ennemi par dessus bord en valeur de recrutement à la fin de la partie. Elle s'arrête à la fin du tour ou un équipage est entièrement passé par dessus bord.

Actions spécifiques

Pousser par dessus bord : 5 PA / C + F + D10. L'adversaire doit être contre la rambarde au début de l'action, comme il s'attend à cette manœuvre, il ajoute toujours 1D10 gratuit à la défense choisie. Ne peut pas être réalisé par un Briskar qui en ceinture un autre.

Balayage : 2 PA / D x 2 + D10 / 1 fois par activation. L'adversaire tombe au sol en avançant de 2 brasses dans la direction opposée au combat, cette action peut l'amener à passer par dessus bord. Ne peut pas être réalisé par un Briskar qui en ceinture un autre.

Fous-moi le camp! : en cas de RC lors d'une attaque ou d'une parade réussie, le joueur peut décider de repousser l'adversaire d'1 brasse au lieu d'infliger des dégâts supplémentaires. Cette action peut amener un Briskar à passer par dessus bord.

J'aime pas les requins! : au début de son activation, un Briskar « dans l'eau » peut tenter de revenir sur le pont à l'endroit où au plus près de là où il l'a quitté : pour 3 PA il est sur le pont sur un 5+.

Règle spéciale Pakoula : sur un 5+ ou un jet de réception réussi lors de la botte ou du « Spécial » de Pakoula, un Briskar retombe sur le pont et ne fini pas par « Dessus bord » lorsqu'il est relâché au dessus l'eau.

Victoire: 3 pts • Égalité: 1 pt • Défaite: 0 pt

Bonus

- Réussir une action de **pousser par dessus bord** ou de **balayage** rapporte 3 XP
- **Fous-moi le camp!** rapporte 2 XP à chaque fois qu'elle est employée.
- La bande qui reste seule sur le pont remporte 50 PO d'équipement dans les cales du bateau, et ceux qui sont tombés à l'eau gagnent 5 XP à chaque fois.
- Les Briskars de la bande perdante gagnent chacun 10 XP et 10 PO en améliorant leur technique de nage!
- Chaque Briskar qui tombe à l'eau la 1^{ère} fois rapporte sa valeur en PO à sa bande.

Troisième théâtre

Dans n'importe quelle taverne, quand le rhum a trop coulé et que les Briskars commencent à affabuler un peu, ils sont prompts à dégainer pour prouver leurs dires et c'est bien souvent au patron de l'établissement de faire la loi dans ces cas-là...

250 parties sont disponibles toutes factions confondues en suivant le scénario 8 du Livre de Règles :

La taverne du Hareng Bleu.

400 PO (dont 50 PO d'objets génériques max) + 25 PO de réserve – 5 tours – table 60x60 cm

Placez à tour de rôle **4 tables** (1 carte, ) dans la taverne. Les tables doivent se trouver à plus de 2 brasses des bords du terrain et des autres tables. Placez ensuite **4 tabourets** () au contact de chaque table.

Déploiement

Déployez vos Briskars dans votre moitié de terrain à plus de 2 brasses des bords de table. L'artillerie et les Montures ne peuvent pas entrer dans la taverne. Elles resteront collées aux bords de table toute la partie. Déterminez une bande

de 2 brasses de large sur un bord de table qui représentera l'entrée de la taverne et l'extérieur.

Condition de victoire

À la fin du 5ème tour, la bande de Briskars ayant marqué le plus de points de taverne (PT) gagne la partie.

- Infliger des dégâts à un adversaire avec un **tabouret**: 2 PT.
- Infliger des dégâts par adversaire avec une **table**: 3 PT.
- Un Briskar mis hors de combat suite à des dégâts de **table** ou de **tabouret**: 2 PT.
- Un tir d'artillerie dans la taverne: - 3 PT.

NB: Nous vous conseillons de comptabiliser vos PT au fil de la partie en faisant un compteur avec 2D10.

Actions spécifiques

À chaque fois qu'un de vos Briskars a endommagé du mobilier il risque de subir les foudres du patron qui lui lance une bouteille en verre à la tête. Le Briskar subira les dégâts et effets de la bouteille s'il échoue à un jet pur de difficulté 6; en cas d'EC, il sera en plus assommé.

Victoire: 3 pts • Égalité: 1 pt • Défaite: 0 pt

Bonus

- Chaque Briskar adverse hors de combat vous apporte 10 PO.
- Chaque Briskar de votre équipe sur la table et non prostré vous apporte 80 PO.
- Chaque point de taverne vous apporte 10 PO.
- Chaque **tabouret** que vous avez lancé vous fait perdre 5 PO.
- Chaque **table** que vous avez lancée vous fait perdre 10 PO.
- Chaque tir d'artillerie vous fait perdre 3D5 PO.

Phase 2

La phase 2 débutera à proprement parler le 2 Janvier 2021 ; elle vous sera révélée à cette date par la mise à jour de ce compendium de règles.

Si vous prévoyez d'imprimer ce livret, n'imprimez pas cette dernière page et ajoutez - y les nouvelles phase à chaque mise à jour.



<https://www.tgcmcreation.fr/pages/downloads.html>





