



# La course de Muttons

2 joueurs - 525 PO (dont 75 PO d'objets générique max.) - Table de 60x60 cm - 4 tours.

## Déploiement

Les 2 bandes de Briskars se retrouvent pour un affrontement de la plus grande importance, quelle bande a le Mutton le plus rapide?!

Au début de la partie, vous choisissez le profil de votre Mutton: Toby, Bébert ou Saltab'.

Placez 1 **Mutton** dans votre zone de déploiement (les Muttons peuvent être représentés par des socles de 40mm ). Déployez vos Briskars à 2 brasses max. de votre bord de table.

Lorsqu'un **Mutton** perd son dernier PV, il est **assommé**; le **Mutton** se relèvera lors de sa prochaine activation avec tous ses PV et se déplacera immédiatement de 2 brasses aléatoirement.

## Conditions de victoire

À la fin du 4<sup>ème</sup> tour, le **Mutton** étant le plus éloigné de sa zone de déploiement, apporte la victoire à sa bande.

## Actions spécifiques

**Tête de mule** : les **Muttons** refusent d'effectuer des actions de mouvement. Il n'y a qu'en les encourageant ou en les effrayant qu'on peut les faire bouger.

**Assommer un Mutton** : 2 PA (combat normal, voir cartes des Muttons).

Les Briskars utilisent leurs mains donc leur Force naturelle lors d'un combat contre un **Mutton**; les armes sont interdites contre les Muttons, les Briskars ne peuvent pas tirer sur un **Mutton**. Si un tir d'artillerie ou un sort, tue un **Mutton** suite à une déviation, le **Mutton** est retiré du terrain et vous perdez automatiquement la partie. « **Boule d'amour** » ne fonctionne pas contre cette action.

Un **Mutton** est toujours considéré comme libre.

**Effrayer un Mutton** : 4 PA, 1 / tour, 1 brasse, C + M + 1D10 (Briskars) > C + M + 1D10 (Mutton).

Pour effrayer un **Mutton**, il faut réussir ce test de moral en opposition avec le **Mutton** pour qu'il se déplace aléatoirement de 2 brasses. Pour 2 PA (1 / tour) supplémentaires vous pouvez choisir le côté opposé qui détermine la direction du déplacement du **Mutton**.

**Encourager un Mutton** : 2 PA, 1 / tour, 1 brasse, C + M + 1D10 (Briskars) > C + M + 1D10 (Mutton).

Pour encourager un **Mutton**, il faut réussir ce test de moral en opposition avec le **Mutton** pour qu'il se déplace aléatoirement de 2 brasses. Pour 2 PA (1 / tour) supplémentaires vous pouvez choisir le côté opposé qui détermine la direction du déplacement du Mutton.

Un **Mutton assommé** ne peut pas être effrayé ou encouragé. Vous ne pouvez pas assommer votre **Mutton**.

**Victoire : 5 pts • Égalité : 3 pts • Défaite : 1 pt.**

## Bonus

- Chaque Briskar adverse hors de combat vous apporte 2 pièces d'or.
- Chaque Briskar de votre équipe sur la table qui n'est pas prostré vous apporte 2 pièces d'or.
- **Mutton** assommé durant la partie, 2 pièces d'or (pour chaque **Mutton** assommé).
- **Mutton** le plus près de la zone de déploiement adverse, 5 pièces d'or.





# Un bon Méchoui!

2 joueurs – 525 PO (dont 75 PO d'objets générique max.) – Table de 60x60 cm - 6 tours.

## Déploiement

Les Bandes sont chacune déployées dans un carré de 3 brasses par 4 dans un coin de la table, sur le même bord de table.

Les 3 **Mutons** (Toby, Bébert et Saltab' / ils peuvent être représentés par des socles de 40mm ) sont déployés sur le long du bord de table opposé. Toby au centre et les 2 autres à 2 brasses d'un angle opposé.

## Conditions de victoire

La bande qui aura ramené le plus de « Points de Mutton » (PM) pour le repas gagne la partie.

**Mutton** amené dans son angle de départ :

-  Toby : 30 PM
-  Bébert : 20 PM
-  Saltab' : 20 PM

Vous remportez 1 PM par PV ôté à l'un des 3 **Mutons**.

## Actions spécifiques

**Tête de mule** : les **Mutons** ne bougent pas, ils s'activent au début de chaque tour et effectuent une seule et unique action. Elle peut être offensive, elle sera alors dirigée vers le Briskar le plus proche. Si plusieurs sont éligibles déterminez lequel subit aléatoirement.

Au début d'un tour si aucun Briskar n'est en contact avec un **Mutton assommé**, il se réveille et effectue 1 mouvement en direction de son point de départ, avant de faire son action.

**Assommer un Mutton** : 2 PA (combat normal, voir cartes des Mutons).

Les Briskars utilisent leurs mains donc leur Force naturelle lors d'un combat contre un **Mutton**; les armes sont interdites contre les Mutons, les Briskars ne peuvent pas tirer sur un **Mutton**. Si un tir d'artillerie ou un sort, tue un **Mutton** suite à une déviation, le **Mutton** est retiré du terrain et vous perdez automatiquement la partie. « **Boule d'amour** » ne fonctionne pas contre cette action.

**Traîner un Mutton** : 3 PA / contact socle à socle / . Une fois **assommé** (perte du dernier PV), un Briskar peut tirer derrière lui le **Mutton** sur 2 Brassas. Un Briskar doit être libre pour effectuer cette action.

Victoire : 5 pts • Égalité : 3 pts • Défaite : 1 pt.

## Bonus

- Autant de PO que de PM.





# Un Mouton trop loin

2 joueurs – 525 PO (dont 75 PO d'objets générique max.) – Table de 60x60 cm - 4 tours.

## Déploiement

Les Bandes sont déployées, chacune, dans une bande de 2 brasses le long d'un bord de table opposé.  
1 **Muton** de votre choix y est ajouté et déployé dans les mêmes conditions (il peut être représenté par un socle de 40mm .

## Conditions de victoire

À la fin d'un tour la bande qui a amené son **Muton** sur le bord de table adverse remporte la partie.  
Si les 2 **Mutons** ont touché le bord de table adverse c'est une égalité.

À la fin de la partie le **Muton** le plus proche du bord de table adverse fait gagner son équipe.  
Si les 2 **Mutons** sont à la même distance c'est une égalité.

À la fin d'un tour si vous avez perdu votre **Muton** vous perdez la partie.  
Si les 2 bandes ont perdu leur **Muton** dans le même tour c'est une égalité.

## Actions spécifiques

**Tête de mule** : les **Mutons** n'effectuent volontairement qu'un seul mouvement par tour.

**Sauvez le!** : une fois par tour, un Briskar de votre équipe et votre **Muton**, s'ils sont à 1 brasse l'un de l'autre, peuvent échanger leur place. Cela coûte 2 PA à ce Briskar, cette action est faisable après la résolution de n'importe quelle autre action.

**Bouclier Briskar** : les Briskars de votre bande peuvent subir les dégâts à la place de votre **Muton**, s'ils sont à moins de 0,5 brasse de lui.

Victoire : 5 pts • Égalité : 3 pts • Défaite : 1 pt.

## Bonus

- Votre **Muton** a traversé la table 50 pièces d'or.
- Tous les 5 PV ôtés au **Muton** adverse 10 pièces d'or.
- Tous les dégâts protégés par « **bouclier Briskar** », 1 pièce d'or / dégât.

