

# Une journée pas comme les autres

2 joueurs – 500 PO – Table de 60x60 cm – 6 tours.

Il est des jours où tout va mal; vous pensiez être les seuls à avoir mis la main sur la carte d'une petite île isolée qui recèle un trésor, mais en arrivant sur place, vous constatez qu'un autre équipage foule de ses pieds crasseux le sable fin...

Alors que vous vous apprêtez à aller filer une bonne correction à ses importuns, vous esquiverez de peu un projectile, un calice doré qui provient du centre de l'île. Votre regard se porte dans cette direction et vous voyez un dodo en train de jeter tout le contenu d'un coffre afin de pouvoir s'y installer.

## Déploiement

Les bandes se déploient dans des zones de 5 brasses par 4 dans 2 angles opposés.

On considère qu'il y a une barque posée le long des zones de déploiement.

Un **Dodoffre cousu d'or** (socle de 40mm ) est placé au milieu de la table à 2 brasses du bord de table opposée.

Le terrain est entièrement recouvert de sable.

## Conditions de victoire

Le joueur qui accumulera/ramassera le plus de richesses à la fin de la partie l'emportera.

## Actions spécifiques

**Fort à faire :** au début de chaque tour, le Dodoffre qui farfouille dans le coffre, en éjecte 1D5 objets dans une direction aléatoire et à une distance d'1D10 brasses. Ils ont une valeur de 5 PO. À la fin du tour les trésors non ramassés disparaissent, engloutis par le sable.

On ne peut pas **attaquer** le Dodoffre.

Un Briskar qui souhaite **ramasser** un trésor doit être libre. Il le glisse alors dans sa besace.

Un Briskar qui souhaite **voler** peut remplacer les PO par les trésors portés par son adversaire.

Un Briskar, en contact socle à socle avec le coffre, peut tenter de **convaincre / négocier** avec le Dodoffre (le seuil est défini par le Dodoffre), s'il réussit il obtient un trésor d'une valeur de 6 PO. En cas d'échec il est repoussé de 2 brasses et subit 2D5 dégâts de **coup de bec**.

Vous pouvez sécuriser vos richesses en les **déposants** dans votre barque.

Victoire : 3 pts • Égalité : 1 pt • Défaite : 0 pt - **SPÉCIAL FINALE CDF : V. 5 pts • É. 3 pts • D. 1 pts**

## Bonus

- Vous marquez autant de PO que les richesses accumulées. Les richesses sécurisées comptent double.



# Un trésor trop loin

2 joueurs – 500 PO – Table de 60x60 cm - 4 tours.

## Dépliolement

Les bandes se déploient dans des zones de 5 brasses par 4 dans 2 angles opposés. On considère qu'il y a une barque posée le long des zones de dépliolement.

6 **coffres** (socle de 40mm) sont placés dans une bande de 2 brasses le long du bord de table opposé (contenant 1 Dodoffre cousu d'or, 1 Dodoffre de fer, 1 Dodoffre malicieux, 2 x 3 trésors 1 x 6 trésors).

Le terrain est entièrement recouvert de sable.

## Conditions de victoire

Le joueur qui accumulera le plus de trésors à la fin de la partie l'emportera.

## Actions spécifiques

Un coffre non ouvert peut être **porté/transporté** par un Briskar. Il faut une force de 5, son mouvement est divisé par 2 et on ne peut faire plus de 2 mouvements par tour avec.

Un Briskar peut **crocheter** un coffre pour voir son contenu :

- **Dodoffre** : il surgit du coffre, pas content d'avoir été enfermé là, il met 2D5 dégâts à celui qui a ouvert le coffre. Une fois libérés les Dodoffres joueront au début du tour avant tous les Briskars. Comme les autres Dodos, on ne peut utiliser d'armes contre eux.
- **Trésors** : le coffre déborde de richesses, le Briskar peut alors choisir de **porter/transporter** le coffre ou de prendre 1 trésor par main.

Un Briskar qui souhaite **voler** peut remplacer les PO par 1 trésor porté par son adversaire.

Vous pouvez sécuriser vos richesses / coffres en les **déposants** dans votre barque. Le contenu des coffres déposés non crochetés ne sera révélé qu'à la fin de la partie.

Victoire : 3 pts • Égalité : 1 pt • Défaite : 0 pt - **SPÉCIAL FINALE CDF** : V. 5 pts • É. 3 pts • D. 1 pts

## Bonus

- Chaque trésor que vous avez en votre possession en fin de partie vous rapporte 1D10 PO (multipliées par 2 si elles sont sécurisées)
- Chaque coffre crocheté par un Briskar de votre bande vous rapporte 10 PO.



# ILs sont partout !

2 à 4 joueurs – 500 PO – Table de 60x60 cm - 4 tours.

## Déplacement

Un **coffre** (socle de 40mm ) est placé au centre de la table et 2 Dodoffres malicieux nu! (socle de 40mm ) par joueur présent, sont placés dans un rayon de 3 brasses autour du coffre.

Les bandes sont déployées dans chaque angle (le plus possible dans l'angle).

## Conditions de victoire

Le joueur qui aura le plus de points à la fin de la partie l'emportera.

Posséder le coffre rapporte nombre de joueurs + 4 points.

Posséder un Dodoffre rapporte 3 points.

## Actions spécifiques

**Dodoffre agressif** : au début de chaque tour les Dodoffres malicieux joueront avant les Briskars. Ils se dirigent forcément vers le Briskar qui porte le coffre ou, à défaut, le plus proche.

Lorsqu'un Dodoffre perd son dernier PV le Briskar peut le **capturer** en dépensant **1 PA**. Sinon il se relèvera à la fin du tour. Chaque Briskar ne peut posséder que 2 Dodoffres capturés maximum.

Comme les autres Dodos, on ne peut utiliser d'armes contre eux.

Le coffre peut être **porté / transporté**.

Victoire : 3 pts • Égalité : 1 pt • Défaite : 0 pt - **SPÉCIAL FINALE CDF** : V. 5 pts • É. 3 pts • D. 1 pts

## Bonus

- Posséder le coffre vous rapporte 5D10 PO.
- Posséder un Dodoffre vous rapporte 3D10 PO.



# Dodothéose

2 joueurs – 500 PO – Table de 60x120 cm - 6 tours.

## Déploiement

Divisez le terrain en 6 zones égales de 15 brasses par 5.

Les bandes se déploient à l'opposé l'une de l'autre dans une zone.

## Conditions de victoire

Le joueur qui aura le plus de points d'objectif à la fin de la partie la remportera.

À chaque fin de tour :

- Contrôler plus de zones que l'adversaire (2 points d'objectif).
- Contrôler la zone de déploiement adverse (4 points d'objectif).
- Contrôler la zone du milieu, dans la moitié de table adverse (3 points d'objectif).
- Contrôler la zone la plus proche de la médiane, dans la moitié de table adverse (2 points d'objectif).
- Contrôler une zone dans votre moitié de table, hors zone de déploiement (1 point d'objectif).

Une zone est contrôlée par un joueur, si celui-ci possède plus de Briskars que son adversaire dans la zone dite. Seuls les Briskars dont plus de la moitié du socle sont dans la zone, sont comptabilisés.

À la fin de la partie : 4 points d'objectif par dodo capturés.

## Actions spécifiques

**Repoussez-les!** : lors d'une attaque réussie, un Briskar peut choisir de ne pas infliger de dégâts afin de pousser un adversaire d'1D5 brasses.

**It's a trap!** : à la fin de chaque action de mouvement d'un Briskar, un « Dodoffre malicieux nu! » surgit, sur un 7+ (le seuil descend de 1 par mouvement supplémentaire dans la même activation) et l'agresse, lui infligeant immédiatement 1D5 dégâts.

**Dodo agressif** : au début de chaque tour les Dodoffres joueront avant les Briskars. Ils se dirigent forcément vers le Briskar le plus proche.

Lorsqu'un Dodoffre perd son dernier PV, le Briskar peut le **capturer** en dépensant **1 PA**. Sinon il se relèvera à la fin du tour.

Chaque Briskar ne peut posséder que 2 dodos capturés maximum.

Comme les autres Dodos, on ne peut utiliser d'armes contre eux.

**Victoire : 3 pts • Égalité : 1 pt • Défaite : 0 pt - SPÉCIAL FINALE CDF : V. 5 pts • É. 3 pts • D. 1 pts**

## Bonus

- Chaque point d'objectif vous apporte 5 PO.