Aides de jeu Briskars
V1.1@dynatmos.com

- Règles diverses pour une partie
- Récapitulatif façon glossaire
- Aberrations
- Colosses, Cavaliers et Montures
- Druides et Compagnons
  - Actions de déplacement
    - Marche
    - Course
    - Nager
    - Assaut
    - Grimper/escalader
    - Faire la courte échelle (SàS)
    - Réception
    - Se relever
    - Faire pivoter une pièce d'artillerie (F=χ)
    - Désengagement
  - Actions défensives
    - Parade
    - Contre (ZdC)
    - Esquive
    - Désarmer (ZdC)
    - En garde !
    - S'agenouiller
    - Se Cacher
    - Écranter
    - Encaisser les dégâts avec l'armure
    - « Shiver me timbers ! »
  - Actions offensives de corps à corps
    - Attaque classique (ZdC)
    - Botte (ZdC)
    - Feinter (ZdC)
    - Ceinturer (SàS)
    - Donner un coup de boule (ZdC)
    - Donner un coup de pied (ZdC)
    - Uppercut (ZdC)
    - Coup de bouclier
    - Détruire un objet
    - Dernier espoir
  - Actions offensives de tir
    - Tir
    - Botte de tir
    - Recharger une arme de tir
    - Tir d'artillerie
    - Lancer un briskar
    - Lancer un objet
  - Actions diverses
    - Changer d'arme
    - Convaincre/négocier (ZdC)
    - Comprendre un mécanisme (ZdC)
    - Creuser (ZdC)
    - Crocheter (ZdC)
    - Déposer/ramasser 1 objet (ZdC)
    - Donner/prendre 1 objet (ZdC)
    - Lire/déchiffrer (ZdC)
    - Éteindre le feu (ZdC)
    - Étouffer les flammes (ZdC)
    - Ôter son armure
    - Porter/transporter
    - Se restaurer (ZdC)
    - Voir/repérer
    - Dénicher
    - Calmer une Monture frénétique (ZdC Monture)
    - Effrayer une Monture (ZdC Monture)
    - Désarçonner un Cavalier (ZdC Monture)
  - Actions spécifiques des Cavaliers
    - Descendre de sa Monture
    - Grimper sur une Monture
    - Réorienter une Monture
  - Actions spécifiques des Montures
    - Ruade (opposé ZdC)
  - Actions spécifiques des Briskars Imposants
    - Charge en ligne droite
    - Piétinement (ZdC)
  - Actions spécifiques des Colosses
    - Coup d'assommoir (ZdC)

Règles diverses pour une partie

- ***Leader*** *choisit parmi le plus cher (avec équipements et sorts) : Briskar unique sur socle 40mm, Briskar Imposant sur socle 80 mm, Briskar Colosse ou Briskar Cavalier. Un Briskar qui ne peut pas être recruté seul ne peut jamais être Leader.*
- ***Coût des bandes*** *: hors Campagne, pas plus de 5% de différence de coût entre 2 bandes*
- ***Recrutement*** *: 1 seule faction*
  - *Possibilité de recruter des Mercenaires (pas plus de Briskars Mercenaires que de Briskars de la faction initiale)*
  - *Les Briskars recrutés via Contrats (X PO par tranche même incomplète de 50 PO de Briskars recruté(s)) ou Alliances (coût d'un contrat x3), Capacités ou Compétences sont considérés comme des Mercenaires. Coût d'un contrat :*

Surcoût par tranche		Recrues						
Recruteurs								
			5 PO	5 PO	Impossible	5 PO	5 PO	
		5 PO		5 PO	5 PO	Impossible	5 PO	
		7 PO	7 PO		10 PO	7 PO	Impossible	
		Impossible	7 PO	7 PO		7 PO	7 PO	
		7 PO	10 PO	5 PO	5 PO		7 PO	
		5 PO	5 PO	Impossible	5 PO	5 PO		
		10 PO	10 PO	10 PO	10 PO	10 PO	10 PO	

  - *Les Briskars sont uniques, sauf les génériques : hommes de main (Bannis, Sundars), barbeaux (Ichtiens), disciples (Maòks), journaliers (Mercenaires), serviteurs (Orénauques), miliciens (Quintors), membres du clan (Thuléens)*
  - *On ne peut pas recruter une Monture seule d'une autre faction*
  - *On ne peut recruter une pièce d'artillerie sans un servant.*

Format	Objets génériques	Objectifs de scénario	Colosse ou Monture
200/300/400 PO	30/40/50 PO max		0
500 PO	70 PO max		1
600 PO	90 PO max	doubler les PS/PV des objectifs	2
900 PO	120 PO max	doubler les PS/PV des objectifs	3+

- ***Jouer 1 scénario***
  - ***Premier joueur*** *: celui avec le plus grand total de PA (au 1d10 pour les égalités) décide du premier joueur, puis sens horaire. Premier joueur des tours suivants : celui qui a le moins de figurines, sinon on conserve l'alternance, sinon résolu au 1d10.*
  - ***Déploiement par défaut*** *: zone d'une carte de longueur, premier joueur puis sens horaire*
  - ***Tour de jeu*** *: chaque joueur active alternativement 1 Briskar jusqu'à tous les jouer (ou tous ses Briskars restants à la suite, s'il est le dernier à en avoir)*
  - ***Activer 1 Briskar choisi*** *(voir séquence d'activation)*

Récapitulatif façon glossaire

- *Adjacent : cible dans la ZdC naturelle*
- *Adversaire : ennemi dans la ZdC*
- *Allié = Briskar ami autre que le Briskar lui-même. Les alliés ne bloquent ni les déplacements, ni les lignes de vue.*
- *Allobroge : considéré comme « générique » pour *Còmhla, et comme « homme d'équipage » en mode Campagne. Quelle que soit la faction, peut être recruté au prix normal ; chaque Briskar supplémentaire coûtera 5 PO de plus que le précédent.*
- *Allonge/X : la ZdC est de X brasses pour le Briskar (2 si rien n'est précisé)*
- *Analgie : n'effectue pas de jet de Moral suite aux blessures ou dégâts de feu.*
- *Amphibie : ne subit pas de malus en Mouvement en eau profonde ou peu profonde.*
- *Apatride : le Briskar n'est pas affilié, il peut rejoindre n'importe quelle bande et sera considéré comme faisant partie de la faction principale de celle-ci*
- *Armachd : le Celk ne peut pas s'équiper d'armure, sauf s'il en porte déjà une sur sa carte de profil (il peut alors aussi en changer normalement)*
- *Artillerie (on ne peut recruter une pièce d'artillerie sans un servant)*
  - *Servant d'artillerie : tant qu'il n'est pas hors de combat, seul le servant peut faire feu avec sa pièce d'artillerie ou la déplacer. S'il est hors de combat, n'importe quel Briskar peut la réorienter et faire feu avec s'il est dans sa ZdC.*
- *Artillerie vivante :*
  - *Toutes les artilleries vivantes qui subissent un tir d'artillerie doivent faire un « Shiver me timber! »*
  - *L'armure fait office de PS pour le canon. Une fois qu'elle est détruite le canon l'est aussi.*
  - *EC : elle perd 1d10+1 PV et 1D5 cases d'armures sauf mention contraire*
- *Assommé : le Briskar est au sol, aucune de défense jusqu'à s'être relevé à sa prochaine activation. Il lâche tout ce qu'il transporte dans ses mains (hors équipements inscrits sur sa carte), il n'exerce plus de ZdC.*
  - *Un Cavalier en selle devra dépenser 1 PA pour sortir de cet état à son activation*
  - *Une Monture assommée garde son Cavalier en place et devra dépenser sa Première Marche ou 1 PA pour sortir de cet état à son activation*
- *Au sol : le Briskar est au sol, il ne peut plus que se défendre et devra se relever pour entreprendre d'autres actions.*
- ***CàC = Corps à corps***
- *Choc électrique (voir séquence d'activation) : les chocs électriques se cumulent, le Briskar lance 1d10*
  - *Sur 6+ : 1 effet prend fin*
  - *Sur 5- : le Briskar perd 1 PA par effet de choc électrique restant*
- *Coille : le Celk ne subit pas de malus dus aux terrains rendus difficiles par la végétation.*
- *Collision : suite à un mouvement involontaire contre un élément de décor, le bord de la surface de jeu ou un autre Briskar*
  - *Pour le Briskar : 1d5 dégâts pour le Briskar*
  - *Pour les obstacles au trajet : 1d5 dégâts à un Briskar, (1d5-2) PS à un élément de décor*
- **Còmhla : le Celk générique a un bonus de +1 au Mental par générique en jeu dans sa bande, avec un minimum de 2.*
- *Créature aquatique : ne subit pas de malus en Mouvement en eau profonde ou peu profonde ; peut combattre et porter une armure en eau profonde (même malus éventuel que sur la terre ferme).*
- ***DV = Durée de vie** : cases à cocher pour les armures ou doses de potion, indiquant la durée de vie de l'objet.*
  - *Les malus inhérents à une armure portée s'appliquent toujours lorsque sa DV est tombée à 0.*
  - *Cas de plusieurs armures portées : on commence par l'armure la plus robuste (protection des dégâts), une fois sa DV tombée à 0, on continue avec une autre. Un Briskar ne peut pas porter 2 fois la même armure. 1 Briskar avec une armure naturelle ne peut pas en porter d'autres.*
- ***EC = Échec critique** : l'action échoue automatiquement (n'a jamais eu lieu ; l'opposant ne peut pas défendre)*
- ***Équipements** : les équipements de Campagne ne sont utilisables qu'en mode Campagne, sauf mention contraire*
- *En feu :*
  - *1 Briskar, non magicien et sans Analgie, qui subit des dégâts de feu doit faire immédiatement un test de Moral s'il a un **Mental ≤ 5**. En cas de réussite, il ne sera plus effrayé par le feu (mais continue d'en souffrir).*
  - *Les dégâts de feu ne peuvent pas être soignés*
  - *Tant que le feu n'est pas éteint*
    - *Le Briskar en feu perd 1 PV au début de son activation*
    - *Un élément de décor en feu perd 2 PS par tour (avant l'activation de tout Briskar)*
    - *Une pièce d'artillerie en feu perd 2 PS par tour au début de son activation*
  - *Se jeter tout entier dans de l'eau suffisante éteint le feu*

- *Frénésie : la Monture doit charger la cible la plus proche (alliée ou ennemie) dans sa ligne de vue et dépenser tous ses PA en attaque.*
  - *Si la cible est éliminée, la Monture se calme et n'est plus frénétique*
  - *Si la cible n'est pas éliminée, la Monture reste en Frénésie*
- *Gelure : le Briskar perd 2 de Mouvement et 2 de Dextérité lors de sa prochaine activation.*
  - *Cet effet est non cumulable et ni les consommables, ni les sorts de soin ne peuvent l'interrompre.*
- *Imposant : Briskar sur socle 80mm*
- ***Jets de dés :** Versus : l'initiateur de l'action remporte les égalités // Opposition : l'opposant remporte les égalités*
- *Magie : pas besoin de ligne de vue pour un sort lancé sur un allié*
  - *Passif : 1d10+Mx2 >= difficulté*
  - *Actif (face à une caractéristique) : Mx2+1d10 >= caractéristique +1d10 adversaire*
- *Meneur : Permet de relancer 1 jet de Moral pour lui ou un Briskar de sa bande une fois par tour.*
- ***Moral** en berne : **Jet de moral : 1d10 < C+M** (ce jet ne peut être ni boosté ni relancé hors règle spéciale)*
  - ***Conditions** :*
    - *1 blessure fait passer dans les PV colorés, et à chaque nouvelle blessure subie dans les PV colorés*
    - *1 allié (non Monture) de même faction à moins de 2 brasses est mis hors combat*
    - *Le Briskar se retrouve seul de sa bande sur la table.*
    - *Pour le Cavalier s'il perd sa Monture*
    - *Pour une Monture si elle perd son Cavalier ou est en Frénésie*
  - *Un 1 est toujours une réussite et un 10 toujours un échec*
  - *-1 si à moins de 5 brasses du Leader s'il a une ligne de vue dessus*
  - *+1 par adversaire dans sa ZdC au-delà du premier*
  - *Vengeance (réussite du jet de Moral suite à la perte d'un allié ou seul de sa bande) : +2 aux jets d'attaque CàC*
  - *Échec : le Briskar (non Monture) se retrouve Prostré, la Monture entre (reste) en Frénésie*
- *Mucus : les Esquives, Feintes et Désengagements coûtent 1 PA de moins (minimum 1)*
- *Perce-armure : coche 1D5 cases de DV d'armure en plus (ou le montant indiqué par une valeur de perce-armure)*
- *Poison/Empoisonnement (voir séquence d'activation) : -1 en C/D/F/M pour actions par tour*
  - *On ne peut pas empoisonner une arme Contondante (ex : marteau, bâton, etc.)*
  - *Une caractéristique tombée à 0 n'empêche pas d'utiliser une action*
  - *Un combattant avec toutes ses caractéristiques tombées à 0 n'est pas mis hors de combat pour autant*
  - *Tout cataplasme ou soin magique guérit du poison*
  - *Effet non cumulable*
- ***Profil** : **A** = **Agressivité**, **C** = **Constitution**, **D** = **Dextérité**, **F** = **Force**, **M** = **Mental**, **Mvt** = **Mouvement***
- *Prostré : le Briskar ne regagne plus de PA, il ne peut effectuer que des actions défensives et n'a plus de ZdC. Il devra réussir un jet de Moral pour sortir de cet état, s'il rate à nouveau un jet de Moral, il sera retiré comme perte.*
  - *Si un Cavalier est prostré, sa Monture l'est également, qu'elle soit montée ou non*
- ***PS** = **Points de structure***
- ***PV** = **Points de vie***
- *Repousser : 1 Briskar ne peut pas quitter la table de jeu par un effet qui repousse*
- *Saignement (voir séquence d'activation) : perdre x PV par tour (x = niveau cumulé de Saignement).*
  - *À chaque blessure, augmenter le niveau de Saignement de la victime de ce qui est mentionné sur l'arme (2 par défaut)*
  - *Tout soin enlève le Saignement*
- ***SàS** = **Socle à socle***
- *Soin/X : il peut dépenser des PA (à raison de 1 PA pour X PV) pour soigner un allié dans sa ZdC ou se soigner lui-même. Lors de son activation, il ne peut pas faire regagner plus de PV que la Constitution du Briskar concerné.*
- *Sonné : toutes les actions du Briskar lui coûte 1 PA de plus (même les actions gratuites ou à 0 PA) jusqu'à la fin de sa prochaine activation.*
- ***ZdC** = **Zone de contrôle** : 1 Briskar peut se déplacer à l'intérieur d'une ZdC adverse, mais ne peut pas en sortir librement*
  - *½ brasse pour 1 Briskar sur socle de 40mm*
  - *1 brasse pour 1 Briskar sur socle 80mm*
    - *Uniquement sur un angle de 180° à l'avant pour une Monture*
    - *Depuis le bord du socle de sa Monture pour un Cavalier la montant*
  - *X brasses si utilisation d'une arme avec Allonge/X*
  - *ZdC naturelle = ZdC hors Allonge/X*

Aberrations

- Une aberration a accès à l'ensemble des sorts réservés de son arcane.

À compléter

Colosses, Cavaliers et Montures

Bonus d'Agressivité des Colosses et Montures

Aperçu des actions qui tirent profit de l'Agressivité	Impact de l'Agressivité
Charge en ligne droite (la première attaque), **Piétinement**, **Coup d'assommoir**, **Ruade**	S'ajoute à l'attaque et aux dégâts
Assommer, **Ceinturer**	S'ajoute à l'attaque contre les Briskars non imposant
Se défendre contre **Assommer**, **Ceinturer**, **Rompre la prise**	S'ajoute à la défense

Colosses

- Il a une vision à 360° et manie les armes à 2 mains d'une seule main
- Il ne peut pas faire d'**Esquive** ou de **Shiver me timber** face à un tir. S'il est obligé de subir un Shiver me timber, il n'encaisse que les dégâts éventuels (pas d'autre effet ni de perte de PA).
- L'action **Ceinturer**
  - Contre un Briskar non imposant se fait à 1 main, dans ce cas :
    - Il ne peut pas ceinturer 2 Briskars, il n'est pas considéré lui-même comme ceinturé
    - Il peut se déplacer (action **Course** et **Charge en ligne droite** interdites), il peut attaquer avec sa main libre
  - Contre un Cavalier et sa Monture :
    - Il peut ceinturer le Cavalier <u>ou</u> la Monture :
      - La cible bénéficie du bonus d'Agressivité
      - Il est impossible de dissocier le Cavalier de sa Monture (pour un lancer par exemple)
    - Il peut ceinturer le Cavalier <u>et</u> la Monture :
      - Les forces des 2 s'ajoutent (plus le bonus d'Agressivité)
      - La dépense éventuelle de PA pour booster le jet est effectuée par le Cavalier <u>ou</u> la Monture
      - Ses 2 mains sont occupées, interdit tout déplacement, et le Colosse est lui-même considéré comme ceinturé
  - Contre un autre Colosse : règles classiques

Cavaliers et Montures

- Une monture seule d'une autre faction ne peut pas être recrutée (ni par contrat ni par alliance)
- Le Cavalier et sa Monture sont activés lors d'une même activation, en réalisant leurs actions dans n'importe quel ordre
- Un Cavalier est toujours initialement déployé sur sa Monture
- Tant que le Cavalier est sur sa Monture, la Monture est immunisée aux jets de Moral ou Frénésie
- Repérer l'avant de chaque Monture, la Monture possède une vision à 180° vers l'avant de son socle
- Un Cavalier et sa Monture ne s'apportent pas mutuellement de bonus de soutien
- Un Cavalier sur sa Monture effectue un jet de **Réception** s'il perd sa Monture
- Un Cavalier sur sa Monture ne peut pas effectuer de **« Shiver me timber »**
- Une Monture ne peut pas donner de **Coup de pied**, **Coup de boule** ou **Uppercut**
- Le Cavalier peut défendre une attaque à la place de sa Monture. S'il échoue à défendre, la Monture subit l'attaque.
- Le Cavalier ou la Monture est pris pour cible d'un tir (artillerie ou non). Une fois le tir réussi, lancer 1d10 :
  - 1 à 3 : le tir touche l'autre ; 4 à 9 : le tir touche la cible choisie ; 10 : le Cavalier et la Monture subissent le tir
  - Un tir réussi avec RC contre une Monture entraîne la chute de son Cavalier, sans augmenter les dégâts de base.
- Le Cavalier bénéficie toujours du bonus d'Agressivité de sa Monture contre une action qui le fait tomber. En cas d'échec, il est désarçonné.

Druides et Compagnons

Compagnon

- *Il ne peut pas être déployé sans son maître*
- *Il peut défendre à la place de leur maître quand il est dans sa ZdC*
- *Il apporte un soutien (Attaque, Défense et Moral) de +3 à son maître*
- *Il s'active librement et indépendamment du druide alpha qui le contrôle*
- *Il ne récupère que la moitié de ses PA s'il commence son activation à plus de 5 brasses de son maître*
- *Il n'est pas sujet aux tests de Moral (ils sont toujours réussis)*
- *Il fuit le champ de bataille lorsque son maître est mis hors de combat ou quitte la surface de jeu.*
- *S'il ne possède pas de main ou de membre préhensile, il ne peut pas gérer d'objectif de scénario*

Archi-druide

- *Il peut maîtriser des arcanes (autre que le Druidisme)*

Druide

- *Un druide apporte son soutien à ses alliés lors des tests de Moral, même s'il n'est pas le* ***Leader***
- *Les druides n'ont pas besoin de payer le prix de runes*
- *Leur* ***Sporran*** *(besace) indique le nombre de Runes qu'ils peuvent emporter au combat*
- *Les runes se lancent comme un sort classique (Mental x2 + 1d10 VS Difficulté)*
- *Les runes ne sont accessibles qu'aux druides (runes primordiales comprises)*
- *Les sorts* ***Annulation*** *et* ***Contre-sort*** *n'ont aucun effet contre les runes, comme tout ce qui concerne ou cible un sort*
- *Un druide est toujours considéré comme étant «* ***En garde*** *»*
- *Un druide possède l'aptitude* ***Soin/X*** *(si rien n'est précisé sur son profil, il possède* ***Soin/1****)*

Druide alpha

- *Il ne peut pas être déployé sans son Compagnon*
- *Il peut voir par les yeux de son Compagnon*
  - *Il peut charger un Briskar qui n'est pas dans sa ligne de vue si son Compagnon le voit*
  - *Il ignore le bonus de Couvert d'une cible si elle est totalement visible par son Compagnon*

Druide change forme

- *Il peut au début de son activation se transformer en son animal-totem ou redevenir celui qu'il est en tant que Briskar*
  - *Tout le temps que le druide a la forme animale, on considère les caractéristiques et le profil de son animal-totem*
  - *On remplace la figurine*

Actions de déplacement

Marche — Première marche ou 2 PA

Déplacement de **Mouvement** brasses.
Un servant d'artillerie entraîne ainsi sa pièce d'artillerie à sa suite (tenir compte de la ZdC de la pièce d'artillerie). La réorienter à l'occasion de ce mouvement coûte en Mouvement 1 brasse jusqu'à 90° et 2 brasses jusqu'à 180°.

Course — 2 PA (3 PA)

Limitation = 1 seule fois par activation
Déplacement de **Mouvement x 2** brasses. Coûte 3 PA pour un Briskar imposant. Termine l'activation du Briskar s'il n'est pas imposant.

Nager — 2 PA

Permet au Briskar de se déplacer dans l'eau profonde, en surface ou sous l'eau de **Mouvement / 2** brasses.
Les Briskars qui nagent ne peuvent pas utiliser leurs armes et doivent avoir retiré leur armure non-naturelle.

Assaut — (action Déplacement + action Offensive CàC) PA

Améliore le seuil de RC de 1, si le Briskar a parcouru plus de la moitié de son Mouvement.
Un Colosse ne peut pas faire d'Assaut (il effectue une **Charge en ligne droite**).
Une Monture peut utiliser une **Course** pour faire un Assaut.

Grimper/escalader — 2 PA

Grimper ou descendre un dénivelé (mur, cordage, mât, etc.) de plus de 1,5 brasses. Déplacement de **Mouvement / 2** brasses.
Le Briskar ne peut mettre fin à son activation en cours de dénivelé, et doit prévoir d'enchaîner plusieurs actions si besoin.

Faire la courte échelle (SàS) — Réaction **F ≥ C** — 1 PA/2 brasses grimpées

Le Briskar costaud aide le Briskar actif à grimper sans malus (le Mouvement n'est pas divisé).

Réception — Réaction obligatoire **C+D+1d10** — 0 PA

Seuil de difficulté = 13 si distance < 2 brasses ; 13 + 2 x (distance en brasses – 2) sinon
Réception obligatoire quand hauteur > 2 brasses ou mentionnée par un effet de jeu.

- Jusqu'à 5 brasses : échec = 1d10 dégâts + Briskar au sol
- Entre 5 et 7 brasses : échec = 2d10 dégâts + Briskar au sol
- Au-delà de 7 brasses : échec = mort, réussite = 1d10 dégâts + Briskar au sol

Se relever — Première marche ou 1 PA

Le Briskar à terre, couché ou tombé, volontairement ou non, se relève. « Gratuit » pour un Briskar à genoux.

Faire pivoter une pièce d'artillerie (F=x) — 2 PA

Un Briskar servant de la pièce d'artillerie, ou en l'absence de son servant, un autre Briskar ayant une Force minimum de **x** peut faire pivoter sur place la pièce d'artillerie. s

Désengagement — **C+D+1d10 en opposition C+F+1d10 adverse** — 2 PA

Un Briskar imposant n'est engagé que s'il est dans la ZdC de 2 Briskars non imposant ou d'1 Briskar imposant.
Si le Briskar est engagé avec plusieurs adversaires, l'adversaire choisit lequel va tenter de l'empêcher de se désengager.

Résultat	Celui qui veut se désengager	Opposant
Échec celui qui veut se désengager	Reste engagé au CàC	
Réussite celui qui veut se désengager	Considéré comme libre	
EC celui qui veut se désengager	Tombe et devra **Se relever**	-
RC celui qui veut se désengager	Considéré comme libre	Subit 1d5 dégâts
EC opposant	-	Subit 1d5 dégâts
RC opposant	Subit 1d5 dégâts	-

Modificateurs pour les actions de déplacement

Sauter par-dessus un vide/en longueur 1d10 +0 PA

Un Briskar peut sauter par-dessus un espace vide (de plus d'1 brasse) inférieur à la moitié de son Mouvement.
EC pour une **Course**, échec sur 1 et 2 sinon. Si le saut est raté, le Briskar tombe et effectue un jet de **Réception**.

Enjamber un obstacle

Briskar

- Obstacle < 1 brasse +0 PA
- Obstacle < 1,5 brasses +1 PA
- Obstacle > 1,5 brasses impossible (il faut alors grimper)

Briskar imposant

- Obstacle < 2 brasse +0 PA
- Obstacle < 4 brasses +1 PA
- Obstacle > 4 brasses impossible (il faut alors grimper)

Voler +2 PA

Limitation = 1 fois tour lors d'une **Esquive**, **Désengagement** ou **Feinter**.
En cas de réussite de l'action principale, le Briskar dérobe 1d5 PO (ne débite pas le trésor de la bande adverse).

Modificateurs de terrain

- Les malus sont réduits de 1 (minimum 0) pour un Briskar imposant
- **Sur le sable, la neige ou dans de l'eau peu profonde** : mouvement réduit de 1
- **Sur la glace** : mouvement réduit de 1, avant chaque action de Mouvement démarrant sur la glace le Briskar tombe au sol sur un EC.
- **Sur terrain difficile (buissons, débris de mobilier, cordages sur le sol, etc.)** : mouvement divisé par 2
- **Dans de l'eau profonde** : se référer à l'action **Nager**

Booster un jet

Avant le lancer de dés

+1 au jet final, pas d'impact sur les EC et RC +1 PA
+1d10, EC si EC sur tous les dés +3 PA

Après le lancer de dés

Relancer 1d10, plusieurs relances successives possibles +2 PA

Actions défensives

Parade — Réaction **C+1d10 versus attaque adverse** — 0 PA

Défense simple toujours utilisable contre un coup porté ou un tir, même s'il ne reste plus de PA au Briskar.

Contre (ZdC) — Réaction **F+D+1d10 versus attaque adverse** — 3 PA

En cas de réussite, le Briskar défend et enchaîne avec 1 action offensive de CàC (hors botte) sans coût PA supplémentaire, qui interrompt provisoirement l'activation de l'attaquant. N'est pas utilisable en réaction à 1 tir.

Esquive — Réaction **C+D+1d10 versus attaque adverse** — 2 PA

En cas de réussite, le Briskar rompt le combat et se déplace de (Mouvement / 2) brasses. En réaction à 1 tir, ne permet pas de se rapprocher du tireur, sauf pour se mettre à couvert.

Désarmer (ZdC) — Réaction **C+D+1d10 versus D+F+1d10 adverse** — 4 PA

Ne s'utilise que contre un adversaire faisant usage d'une arme ou bouclier pour attaquer.
En cas de réussite, les dégâts ne sont pas subis et l'attaquant doit dépenser 1 PA pour continuer à agir avec son arme ou bouclier, sinon il tombe au sol dans la ZdC de l'attaquant (au choix du défenseur). N'importe qui peut le ramasser, si le Briskar porteur n'est pas son propriétaire, il ne pourra faire que des attaques de base et infliger uniquement dégâts et effets de Saignement, Poison, Choc électrique et Feu.
En cas d'échec, le Briskar défenseur peut tenter une Esquive ou un Contre (en dépensant les PA), sinon il subit l'attaque.

En garde ! — **Réussite automatique** — 2 PA

Ajoute 1 dé pour la prochaine action défensive effectuée et reste effectif jusqu'au déclenchement d'une autre action volontaire.

S'agenouiller — **Réussite automatique** — 1 PA

Le Briskar qui s'agenouille contre un objet ou élément de décor est considéré comme à couvert, même s'il est plus qu'à moitié visible. Ne nécessite pas de se relever.

Se Cacher — **Pas d'EC sur 1d10** — 1 PA

Le Briskar à couvert derrière un élément de décor d'au moins la moitié de sa taille devient impossible à cibler par un tir. Il est inciblable par tout Briskar qui n'a pas une ligne de vue entièrement dégagée sur lui.

Écranter — (Action ou Réaction) **Réussite automatique** — 1 PA

Bonus = +2 (ou +4 pour le cas d'un Briskar imposant qui écrante un autre Briskar imposant)
1 allié à moins de 2 brasses bénéficie d'un bonus de défense contre les tirs si le Briskar qui écrante est entre la cible et le tireur et qu'il fournit déjà un couvert. Dure jusqu'à l'activation suivante. Peut se jouer en réaction à un tir, si le Briskar est entre le tireur et la cible.

Encaisser les dégâts avec l'armure — (Réaction obligatoire) **1d10 ou automatique** — 0 PA

Seuil de difficulté = indication équipement
Après avoir subi des dégâts, le Briskar qui a une armure encore efficace (avec une case d'armure non cochée) coche 1 case d'armure (elle s'use). En cas de réussite les dégâts sont réduits à hauteur de la protection conférée par l'armure.
RC : l'armure protège de tous les dégâts de base (hors dégâts critiques). EC : l'armure ne protège de rien, et 1 case supplémentaire d'armure est cochée.
Optionnellement l'armure peut être utilisée contre un tir d'artillerie. Dans ce cas on cochera toutes ses cases d'armure.

« Shiver me timbers ! » — Réaction **1d10** — Tous les PA restant

Seuil de difficulté = 10 – PA dépensés
Le Briskar pris sous un gabarit d'explosion plonge au sol (il devra se relever).
En cas de réussite : le Briskar ne prend pas de dégâts, il est placé hors explosion par le chemin le plus court.
En cas d'échec ; il n'a pas eu le temps de sortir de la zone d'explosion, s'il était à couvert, il ne subit que la moitié des dégâts arrondis au supérieur.

Modificateurs pour les actions défensives

Voler — +2 PA

Limitation = 1 fois tour lors d'une **Esquive**, **Désengagement** ou **Feinter**.
En cas de réussite de l'action principale, le Briskar dérobe 1d5 PO (ne débite pas le trésor de la bande adverse).

Modificateurs contextuels

- Les bonus de soutien sont réduits de 1 (minimum 0) pour un Briskar imposant
- **Bonus de soutien** : le défenseur a +1 en défense pour chaque allié de sa faction (libre d'autre combattant adverse et d'effet l'empêchant d'agir normalement) offrant le surnombre au combat.

Booster un jet

Avant le lancer de dés

+1 au jet final, pas d'impact sur les EC et RC — +1 PA

+1d10, EC si EC sur tous les dés — +3 PA

Après le lancer de dés

Relancer 1d10, plusieurs relances successives possibles — +2 PA

Actions offensives de corps à corps

Attaque classique (ZdC) — **Fx2+1d10 versus Défense adverse** — 2 PA

Cette attaque coûte par défaut 2 PA, ou le coût précisé sur l'attaque.
Chaque RC ajoute F dégâts.

Botte (ZdC) — **F+D+1d10 versus Défense adverse** — 3 PA

Limitation = 1 fois par tour.
Chaque RC ajoute F dégâts, même à une botte qui n'en fait pas.

Feinter (ZdC) — **D+M+1d10 versus Défense adverse** — 3 PA

0 dégât. Chaque RC ajoute F dégâts. En cas de réussite, l'attaquant n'est plus considéré comme engagé au CàC avec son adversaire.

Ceinturer (SàS) — **F+1d10 en opposition** — 1 PA

Nécessite l'emploi de 2 mains (1 pour un Colosse ou Birgus)
En cas de réussite, le Briskar ceinturé lâche ce qu'il a en mains (hors équipement de début de partie), les 2 Briskars perdent leur ZdC ne peut plus entreprendre d'action (défense comprise) avant d'avoir rompu la prise.

- **Rompre la prise** (0 PA, 1 seule fois par activation) :
  - Automatique pour celui qui ceinture
  - F+1d10 versus F+1d10 pour celui qui est ceinturé : EC = victime subit 1d5 dégâts, RC = agresseur subit 1d5 dégâts

---

Donner un coup de boule (ZdC) — **F+C+1d10 en opposition** — 2 PA

En cas de réussite, inflige (C-2) dégâts.
RC (de l'un ou de l'autre) : l'adversaire tombe au sol et devra réussir un jet de Moral avant de se relever (ce jet de moral particulier peut être boosté).

Donner un coup de pied (ZdC) — **D+C+1d10 en opposition** — 2 PA

En cas de réussite, inflige (D-2) dégâts.
RC : béquille qui fait perdre 1 en Mouvement pendant 3 tours (malus de Mouvement cumulable si RC multiples).
EC : le Briskar tombe au sol, et l'action « Se relever » employée dans cette activation mettra fin à son activation.

Uppercut (ZdC) — **Fx2+1d10 versus Défense adverse** — 2 PA

En cas de réussite, inflige (F-1) dégâts.
RC : ajoute F dégâts.

Coup de bouclier — **Fx2+1d10 versus Défense adverse** — 2 PA

Si l'action n'est pas défendue, elle occasionnera (Fmin+1) dégâts (Fmin = F minimum nécessaire pour le porter) et mettra la cible au sol. Chaque utilisation entame la durée de vie du bouclier d'une case.

Détruire un objet — **F+C+1d10** — 2 PA

Seuil de difficulté = 12 (sur de l'artillerie non-vivante/objet inanimé), ou versus Défense adverse (cible vivante)
En cas de réussite, inflige MAX(1,1d5-2) dégâts de structure.
RC : double les dégâts de structure

Dernier espoir — **C+M+1d10** — 0 PA

Seuil de difficulté = 10
Limitation = 1 fois par tour
Seul 1 Briskar dans les PV colorés (soumis aux tests de Moral liés à ses blessures ; sans Analgie) peut tenter cette action.
En cas de réussite, toutes ses actions offensives de CàC s'effectuent à +2 en attaque et font (C/2) dégâts supplémentaires.
Il ne peut plus se défendre ni bénéficier d'un bonus de soutien.

Modificateurs pour les actions offensives de corps à corps

Interrompre une incantation — Réaction — +2 PA

Si le Briskar est au contact du lanceur de sort, **Ceinturer**, **Donner un coup de boule** et **Donner un coup de pied** peuvent être joué en réaction à une incantation. En cas de réussite, le lanceur de sort perd ses points d'action dépensés.

Voler — +2 PA

Limitation = 1 fois tour lors d'une **Esquive**, **Désengagement** ou **Feinter**.
En cas de réussite de l'action principale, le Briskar dérobe 1d5 PO (ne débite pas le trésor de la bande adverse).

Modificateurs contextuels

- L'attaquant a un malus de -2 en attaque s'il porte ou transporte quelque chose dans ses mains.
- **Bonus de soutien** : l'attaquant a un bonus de +1 en attaque pour chaque allié de sa faction (libre d'autre combattant adverse et d'effet l'empêchant d'agir normalement) offrant le surnombre au combat.

Objet	Force nécessaire	Dégâts	Détails sur les effets	PS	Mains
Bouteille en verre	1	2	Saignement pendant 2 tours	1	1
Tabouret	2	3		1	1
Seau, Tonnelet	3	4	RC : la victime tombe au sol	1	1
Tonneau, Caisse, Coffre	3	4	RC : la victime est assommée	2	2
Sac de céréales	3	3	La victime et tous Briskars dans sa ZdC ne peuvent plus tirer lors de leur prochaine activation.	1	2
Rack de boulets	4	5	3 dégâts sur tous les Briskars dans la ZdC de la victime. RC : les Briskars tombent au sol.	3	2
Table	5	6	Gabarit de 1 carte, chaque cible se défend séparément	3	2
Ancre de marine	6	7	La victime peut être assommée à la place de lui infliger 7 dégâts.	5	2
Pièce d'artillerie	6	3+PS	La pièce perd 4 PS lors de la chute (au lieu d'être détruite)	*	2
Briskar	C du Briskar lancé	Collision	Le Briskar lancé effectue 1 Réception	-	1
Objet sous Briskar	C du Briskar lancé + Force nécessaire pour porter décor	Ceux du décor	Le Briskar qui était sur l'élément lancé est projeté de la moitié de la distance (arrondi à l'inférieur), dans une direction aléatoire.		
Équipement de Briskar	3	?	?	?	?

Booster un jet

Avant le lancer de dés

+1 au jet final, pas d'impact sur les EC et RC — +1 PA

+1d10, EC si EC sur tous les dés — +3 PA

Après le lancer de dés

Relancer 1d10, plusieurs relances successives possibles — +2 PA

Actions offensives de tir

Tir — Dx2+1d10 versus Défense adverse — 2 PA

EC sur 1 et 2. RC : chaque RC ajoute (dégâts du tir) dégâts, avant bonus/malus.
Sauf mention contraire, il est impossible de tirer avec un Briskar engagé au CàC.

Botte de tir — Dx2+1d10 versus Défense adverse — 3 PA

Limitation = 1 fois par tour.
EC sur 1 et 2. RC : chaque RC ajoute (dégâts du tir) dégâts, avant bonus/malus.
Sauf mention contraire, il est impossible de tirer avec un Briskar engagé au CàC.
Sauf mention contraire, la botte partage portée et munition de cadence du tir de base.

Recharger une arme de tir — 3 PA (4 PA)

Recharge l'arme en munitions (elle récupère toute sa Cadence). Le coût de cette action passe à 4 PA pour un Briskar n'ayant pas d'arme de tir faisant partie de son profil de base.

Tir d'artillerie — Dx2+1d10 — 2 PA

Seuil de difficulté = se référer à la carte
La cible est un Briskar ou un élément de décor destructible. Le gabarit d'artillerie est placé sur une cible située dans son cône de tir. Au moins 25% du gabarit doit recouvrir la cible. La distance est mesurée entre le socle de la pièce d'artillerie et celui de la cible initiale.
En cas de réussite, le gabarit reste en place. En cas d'échec, le tir dévie de (Seuil de difficulté - résultat) brasses.
EC sur 1 et 2 : centrer le gabarit sur la pièce d'artillerie, fait perdre 1d5 cases d'armure, 1d5 PS ou 1d10+1 PV
RC : 1d10 dégâts supplémentaires
Tous les Briskars sous le gabarit ou dans le même CàC qu'une des cibles sous gabarit sont touchés.
Le tir d'artillerie a « perce-armure » et augmente de 3 le seuil d'armure des cibles.
Tout obstacle sur la trajectoire du tir et à plus de 1 brasse de la cible encaisse aussi tous les dégâts.
Sauf mention contraire, il est impossible de tirer avec un Briskar engagé au CàC.

Lancer un briskar — D+F+1d10 — 3 PA

Seuil de difficulté = 6 + C du Briskar lancé+ 1/brasse
Nécessite l'emploi de 2 mains. Le Briskar lanceur doit avoir F au moins égale à C du Briskar lancé (C inscrite sur la carte).
Le lancer a une portée de 5 brasses, et il est impossible de lancer un Briskar à plus de 1 brasse de hauteur (la cible doit être au maximum 1 brasse plus haute que le lanceur). Le lancer doit avoir pour cible 1 Briskar ou 1 décor destructible.
Si le Briskar lancé n'a pas défendu, il est projeté en ligne droite vers la cible et doit effectuer un jet de Réception (limité à 5 brasses de distance maximum). Appliquer des dégâts de collision pour un objet de plus de ½ brasse ou un autre Briskar rencontré sur la trajectoire. Le Briskar s'arrête contre l'obstacle. En cas de collision avec un autre Briskar, ce dernier est jeté au sol sur 7+ et devra « se relever ».

Lancer un objet — D+F+1d10 — 2 PA

Seuil de difficulté = 2xF nécessaire + 2/brasse ; ou 6 + 2/brasse pour le Roc du colosse.
Le Briskar lanceur doit avoir la F nécessaire indiquée par l'objet lancé (par défaut F = 3 pour les équipements), il doit aussi préalablement « Ramasser » l'objet. Le lancer a une portée de 7 brasses
Si le lancer réussit, l'objet lancé perd 2 PS, si la cible n'a pas défendu elle perd les dégâts indiqués par l'objet.
Si le lancer échoue, le Briskar retient son lancer et conserve l'objet.

Modificateurs pour les actions offensives de tir

Visée — Dx2+1d10 — +1 PA

Seuil de difficulté = 10 (ou réussite automatique si le Briskar a utilisé **S'agenouiller**).
Ne peut pas être utilisé contre un Briskar caché.
En cas de réussite, annule le couvert d'une cible (cible partiellement visible par le tireur).

Modificateurs contextuels

- Le tireur a un malus de -2 à son jet de tir s'il porte ou transporte quelque chose dans ses mains.
- Le tireur a un bonus de +2 à son jet de tir, si sa cible est en dessous de lui (d'au moins 1 brasse)
- Le défenseur a un bonus de +3 (+1 s'il est imposant) à son jet de Défense, s'il est partiellement visible (au moins 25% de la figurine masquée) et n'utilise pas d'esquive pour quitter ce couvert.
  Les Briskars alliés ne bloquent pas les lignes de vue et ne génèrent pas de couvert.
- Le défenseur a un bonus de +3 (+1 s'il est imposant) si lui ou le tireur est engagé dans un CàC.
  Les bonus de Couvert et de CàC s'additionnent.

Portée

- 1 seule indication de portée (ex : sarbacane) : il est impossible de tirer au-delà de cette portée
- 2 indications de portée (courte et longue) : à portée courte, les dégâts de l'arme sont augmentés de 1, au-delà de la portée longue, les dégâts de l'arme sont réduits de 3 (ex : tromblon). Ces bonus/malus s'appliquent après tout autre modificateur.

Booster un jet

Avant le lancer de dés

+1 au jet final, pas d'impact sur les EC et RC — +1 PA

+1d10, EC si EC sur tous les dés — +3 PA

Après le lancer de dés

Relancer 1d10, plusieurs relances successives possibles — +2 PA

Actions diverses

Changer d'arme — **Réussite automatique** — 1 PA

Le Briskar range 1 de ses armes en main pour en prendre 1 autre en main.

Convaincre/négocier (ZdC) — **Mx2+1d10** — 2 PA

Seuil de difficulté = 13

En cas de réussite, le Briskar libre dans sa ZdC remporte la négociation, discussion.

Comprendre un mécanisme (ZdC) — **Mx2+1d10** — 2 PA

Seuil de difficulté = 3d10 (variable)

Les jets sont boostables après détermination du seuil de difficulté variable.

En cas de réussite, le Briskar a fait preuve d'ingéniosité face à une situation donnée.

Creuser (ZdC) — **Cx2+1d10** — 2 PA

Seuil de difficulté = 12

En cas de réussite, le Briskar libre dans sa ZdC réussit à faire un trou d'1 brasse de diamètre et d'½ brasse de profondeur.

Crocheter (ZdC) — **D+M+1d10** — 2 PA

Seuil de difficulté = 12

1 Briskar ne peut crocheter que s'il a au moins 1 main de libre pour le faire.

En cas de réussite, le Briskar libre dans sa ZdC réussit à déverrouiller la serrure ou le mécanisme.

Déposer/ramasser 1 objet (ZdC) — **Réussite automatique** — 1 PA

1 Briskar ne peut ramasser un objet que s'il a au moins 1 main de libre pour le faire.

En cas de réussite, le Briskar prend ou pose un objet dans sa ZdC.

Donner/prendre 1 objet (ZdC) — **1d10** — 1 PA

Seuil de difficulté = pas d'EC

Les 2 briskars doivent avoir 1 main de libre.

En cas de réussite, le Briskar donne 1 objet à 1 Briskar allié (hors équipement de base inscrit sur une carte de Briskar).

Seul l'initiateur de l'action dépense 1 PA.

EC : l'échange est raté et l'objet tombe au sol.

Lire/déchiffrer (ZdC) — **Mx2+1d10** — 2 PA

Seuil de difficulté = 14

Limitation = 1 fois par tour

En cas de réussite, le Briskar libre comprend 1 document, 1 énigme, etc.

Éteindre le feu (ZdC) — **D+M+1d10** — 1 PA

Seuil de difficulté = 12

1 Briskar ne peut éteindre un feu que s'il a au moins 1 main de libre pour le faire.

Ne peut être tenté que par un Briskar qui possède de l'eau ou de la glace (naturelle ou créée par sort).

En cas de réussite, le feu est éteint.

Étouffer les flammes (ZdC) — **D+M+1d10** — 2 PA

Seuil de difficulté = 14

En cas de réussite, le feu est éteint.

Ôter son armure — **Réussite automatique** — 3 PA

Le Briskar pose son armure au sol. Il ne subit plus de malus de Mouvement lié à son armure. Il peut désormais Nager. S'il ôte son armure dans l'eau, celle-ci coule.

Porter/transporter — Réussite automatique — 0 PA

- **F ≤ 3** : -2 en Mouvement
- **F ≥ 4** : -1 en Mouvement

Permet de porter une charge jusqu'à environ 50 kg et de continuer à agir normalement. Se référer au tableau des objets pour connaître les conditions de mains libres et force minimale pour porter/transporter.
Un Briskar transporté ainsi ne peut plus entreprendre aucune action, y compris se défendre jusqu'à ce qu'il soit déposé.
Un Briskar qui porte subit 1 malus de -2 sur toutes ses actions offensives.

Se restaurer (ZdC) — Réussite automatique — 1 PA

Limitation = usage unique dans la partie
Le Briskar libre de tout adversaire consomme une boisson ou source de nourriture dans sa ZdC et regagne **1d5 PV** (ne stoppe aucun effet persistant).

Voir/repérer — C+M+1d10 — 1 PA

Seuil de difficulté = 12
Limitation = 1 fois par tour
Voir/repérer a une portée de 2 brasses.
Permet de détecter un Briskar caché, un mécanisme secret, etc.

Dénicher — Mx2+1d10 — 2 PA

Seuil de difficulté = 12
Permet de découvrir un objet caché, une cachette secrète.

Calmer une Monture frénétique (ZdC Monture) — * — 0 PA

Limitation = 1 fois par tour
Permet de calmer une Monture alliée ou ennemie en Frénésie. Cette action se résout par un jet en opposition :

- Cavalier et sa Monture : **C+M+1d10 versus C+M-A+1d10**
- Monture alliée : **C+M+1d10 versus C+M+1d10**
- Monture ennemie : **C+M+1d10 versus C+M+A+1d10**

En cas de réussite, la Monture quitte l'état de Frénésie.
En cas d'échec, la Monture effectue une **Attaque classique** gratuite contre le dresseur improvisé.

Effrayer une Monture (ZdC Monture) — * — 0 PA

Limitation = 1 fois par tour contre une Monture sans Cavalier
Cette action se résout par un jet en opposition :

- Monture paisible : **C+M+1d10 versus (Mx2)+A+1d10**
- Monture frénétique : **C+M+1d10 versus (Mx2)+(Ax3)+1d10**

En cas de réussite, la Monture fuit dans une direction aléatoire de son Mouvement (règle éventuelle de Collision).
En cas d'échec, la Monture ne bouge pas et effectue une **Attaque classique** gratuite contre le dresseur improvisé.

Désarçonner un Cavalier (ZdC Monture) — C+D+1d10 versus Défense adverse — 3 PA

Limitation = 1 fois par tour contre un Cavalier sur sa Monture
Le Cavalier ajoute C[Monture] à sa Défense. En cas de réussite, le Cavalier tombe à terre SAS avec sa Monture.

Actions spécifiques des Cavaliers

✝ *Descendre de sa Monture* *1 PA*

Le Cavalier se place SàS avec sa Monture.

✝ *Grimper sur une Monture* ***C+M+1d10 versus C+M+A+1d10*** *Première Marche ou 1 PA*
ou ***Réussite automatique***

Nécessite que la Monture fasse partie de la bande, ne soit pas en Frénésie, et que le Cavalier ait plus en Mental et Dextérité que la Monture (s'il n'est pas le Cavalier d'origine).

- *Cavalier d'origine : réussite automatique*
- *Cavalier non d'origine : jet en opposition (bonus de +2 s'il était descendu volontairement de cette Monture)*

Si le Cavalier a déjà fait une autre action au cours de son activation, la Monture voit ses PA restants divisés par 2 (arrondis au supérieur). S'il n'est pas le Cavalier d'origine, il voit toutes ses actions d'attaque et de défense coûter +1 PA.

✝ *Réorienter une Monture* *Première Marche ou 1 PA*

S'effectue même au CàC, pour gérer la vision à 180° seulement.

Modificateurs spécifiques aux Cavaliers

✝ ✝ *Attaque en charge* ***+A[Monture]*** *+2 PA*

Peut s'utiliser pour la 1ère attaque résolue contre la cible de la charge, après une ***Charge en ligne droite*** *de sa Monture.*
Le Cavalier ajoute l'Agressivité de sa Monture comme bonus à son attaque et ses dégâts.

✝ ✝ *Défendre sa Monture*

Le Cavalier bénéficie du bonus d'Agressivité de sa Monture pour son jet de Défense contre des attaques de CàC effectuées dans la ZdC de sa Monture.

Actions spécifiques des Montures

✝ *Ruade (opposé ZdC)* ***C+D+A+1d10 versus Défense adverse*** *2 PA*

La ruade affecte toutes les figurines à moins d'1 brasse dans les 180° opposés à la ZdC de la monture. Chaque figurine affectée doit se défendre à l'aide d'une ***Parade***, ***Esquive*** *ou* ***Contre***, *avec un bonus de +3.*
En cas de réussite, inflige C+A dégâts.

Actions spécifiques des Briskars Imposants

Charge en ligne droite *(action Déplacement + action Offensive CàC) PA*

Ce déplacement considéré comme un Assaut, doit amener le Briskar en ligne droite à portée de CÀC d'une cible. Il repousse tous les autres Briskars non imposant de côté d'1 brasse (perpendiculairement à la charge). Les règles de collision éventuelles s'appliquent. Si le Briskar rencontre sur son trajet un autre Briskar imposant, sa charge est stoppée dans la ZdC de ce Briskar.

Piétinement (ZdC) *C+D+A+1d10 versus Défense adverse* *2 PA + 1 PA par Briskar affecté en plus de la cible*

Le piétinement n'affecte que les Briskars non imposant. Le Briskar qui piétine sa cible la repousse en arrière dans l'axe en avançant jusqu'à l'emplacement qu'occupait le bord de socle opposé du Briskar piétiné. Repousser aussi les Briskars gênant cette avancée. Les règles de collision éventuelles s'appliquent pour tous les Briskars bougés par cette action. Tous les Briskars concernés doivent se défendre (il n'est pas possible d'effectuer un ***Contre****).*
Cible principale : inflige (C+A) dégâts, chaque RC ajoute F dégâts.
Autre Briskar affecté (initialement dans la ZdC) : ces dégâts divisés par 2.

Actions spécifiques des Colosses

Coup d'assommoir (ZdC) *C+F+A+1d10 versus Défense adverse* *5 PA*

Cette action permet d'attaquer une cible à l'aide d'un Briskar préalablement ceinturé. Le Briskar ceinturé est libéré après la résolution de cette attaque, quelle qu'en soit l'issue, au contact du Colosse à l'emplacement choisi par l'attaquant.
La cible n'a accès qu'à ces 2 défenses possibles : Parade et Esquive. En cas de réussite de l'attaque :

- *Le Briskar ceinturé subit (C[cible]+A) dégâts*
- *La cible subit (C[Briskar ceinturé]+A) dégâts*

Chaque RC ajoute F dégâts.