

Memo Briskars V2 1.4.3

Qui commence : celui qui a le plus de PA dans sa bande décide qui se déploie en premier. Jet de dés en cas d'égalité. Celui qui se déploie en 1er, joue en 1er.

Séquence d'activation

1. Choix du Briskar à activer
2. Effets persistants négatifs (Poison, Saignement...).
3. Effets persistants positifs.
4. Équipements influençant le Jet de moral.
5. Jet de moral.
6. Activation du Briskar.
7. Effets de choc électrique & racine de mandragore.
8. Récupération des PA du Briskar.
9. Utilisation des PA.
10. Fin de l'activation.

Booster un jet (impossible sur les dégâts et sur le jet de moral)

1 PA : +1 au jet de dés (se décide avant le jet).

2 PA : relance d'un dé.

3 PA : +1 dé (se décide avant le jet).

Jet de moral

Test de moral : $D10 < C + M$

. si dans partie colorée des cases de vie.

. si un allié meurt à moins de 2 brasses (si réussi : +2 à sa prochaine attaque).

. si seul sur le terrain.

-1 au dé si le leader est à moins de 5 brasses.

+1 pour chaque adversaire dans sa zone de contrôle à partir du deuxième.

Échec = prostré (ne récupère pas ses PA + Fin de l'activation).

Actions de Mvt

1er Mvt : Gratuit.

Assaut : Coût du Mvt (0 ou 2 PA) + Coût de l'attaque. Si Libre au départ et se déplace d'au moins son Mvt/2 => Seuil de RC -1.

Course : 2 PA = Mvt x 2 (ne peut plus faire d'action après)

Enjambrer un obstacle : 1- brasse = pas de ralentissement. Entre 1 et 1,5 brasse = + 1 PA. Au-dessus d'1,5 brasses = impossible.

Faire la courte échelle : Réaction $F \geq C / 1 \text{ PA} \Rightarrow$ 2 brasses grimpees / 1 allié aide le Briskar actif à grimper sans malus (le Mouvement n'est pas divisé).

Grimper/escalader : 2 PA = Mvt divisé par 2. Obligatoire si hauteur de l'obstacle > 1,5 brasses.

Mvt / Marche : 2 PA.

Nager : 0 PA automatique / Mvt/2 et aucune arme ne peut être utilisée (impossible avec une armure).

Réception : 0 PA / $C + D + D10 \geq 13$, le seuil de 13 augmente de 2 par brasse supplémentaire. La difficulté de 13 est égale à 2 Brassess.

Échec = 0 à 5 brasses => 1D10 dégâts + "au sol" / 5 à 7 brasses => 2D10 dégâts. 7 brasses et + => échec = mort / réussite = 1D10 dégâts + "au sol".

Se relever : utilisation du Mvt gratuit ou 1 PA si le Mvt gratuit a déjà été utilisé.

Actions offensives

Attaque : 2 PA (ou précisé par l'arme) / $Fx2 + D10$ (+1 au résultat par soutien). Pour chaque RC ajouter sa force aux dégâts.

Attaque avec allonge : 2 PA (ou précisé par l'arme) / $Fx2 + D10$ (+1 au résultat par soutien) possibilité de rester à 2 brasses max, mais à plus d'1/2 brasse il ne bénéficiera pas de bonus de défense contre les tirs.

Botte : 3 PA (ou précisé par l'arme – 1x par activation) / $F + D + D10$. Réussite = effets de la botte. Pour chaque RC ajouter sa force aux dégâts.

Ceinturer un adversaire : 1 PA / socle à socle / 1x par activation / 2 mains (Sauf colosse) / jet en opposition / $F + D10$. Réussite = pas d'autres actions pour les 2. Rompre est automatique pour celui qui ceinture.

Coup de bouclier : 2PA / ZDC / $Fx2+D10$ / Dégâts (F min pour le porter) + 1 / met au sol / fait cocher une case

Coup de boule : 2 PA / ZDC / Jet en opposition $F + C + D10$ (socles en contact). Si réussite = dégâts = $C-2$ en cas de RC l'adversaire est assommé.

Coup de pied : 2 PA / jet en opposition $D + C + D10$. Si réussi dégâts = $D-2$ et si RC l'adversaire perd -1 en Mvt pendant 3 tours (cumulable). Si EC le Briskar actif tombe et son activation se termine.

Détruire objet : 2 PA / ZDC / $C + F + D10 \geq 12$.
1 D5-2 PS à l'objet (mini. 1). RC Dégâts x2.

Feinter : 3 PA / ZDC / $D + M + D10$. Réussite = Attaquant libre de ses adversaires. Pour chaque RC générer des dégâts égaux à sa force.

Rompre : 0 PA / Ceinturé / 1x par activation / jet en opposition / $F + D10$. Peut-être boosté. Pas de défense pour les 2 Briskars. EC = 1 D5 dégâts. RC = 1 D5 dégâts pour l'adversaire.

Uppercut : 2 PA / ZDC / $Fx2 + D10$. Dégâts = $F-1$. RC ajoute la force du Briskar attaquant.

Actions Défensives

Contre : 3 PA / $D + F + D10$ / réussite = attaque gratuite / inutilisable face à un tir.

Parade : 0 PA / $C + D10$.

Esquive : 2 PA / $C + D + D10$ / réussite = déplacement possible Mvt/2 / ne pas se rapprocher du tireur (sauf pour se mettre à couvert).

Désarmer : 4 PA / ZDC / $C + D + D10$. Réussite = Le défenseur ne subit pas de dégâts. L'attaquant doit dépenser 1 PA pour garder son arme, sinon l'arme tombe à terre.

Interrompre une incantation : Utiliser une des actions offensives de CàC, hors botte => +1PA

En garde : 2 PA (automatique) / + 1 D10 à la prochaine action défensive / annulé à la 1ère action non défensive.

Jets d'armure

Jet d'armure : 0 PA / D10 $\geq$ au chiffre dans la flèche noire / cocher 1 DV de l'armure à chaque utilisation / RC annule tous les dégâts subis sauf les dégâts provoqués par les RC / EC ne protège rien et 2 DVs à cocher sur l'armure / Un Briskar **doit** utiliser son armure.

Jet d'armure contre de l'artillerie : perte de tous les DVs pour une seule utilisation.

Perce-armure : on coche la valeur de Perce-armure à la DV de l'armure (1D5 si non spécifié).

Actions offensives à distance

Botte de tir : 3 PA (sauf exception) / Portée / 1x par tour / Dx2+D10

Lancer un Briskar : 3 PA / 0-5 brasses / F $\geq$ C du Briskars lancé / 2 mains / D + F + D10 $\geq$ 6 + C du Briskar lancé + 1 / brasse de distance / la force du lanceur doit être $\geq$ à C du Briskar à lancer. Si échec le Briskar reste sur place, si réussite voir collision ou réception (la cible peut effectuer une esquive ou défense).

Lancer un objet : 2 PA / 0-7 brasses / D + F + D10 $\geq$ 2 x F nécessaire pour le lancer (3 si non indiquée) + 2 par brasse de distance.

Recharger : 3 PA (ou précisé par l'arme). 4PA si le Briskar ne possède pas d'arme à poudre sur son profil.

Tir : 2 PA (ou voir arme) / Dx2 + D10 (impossible au contact d'un adversaire) / EC sur 1 et 2. RC = cumule des dégâts. +2 au tir si la cible est en dessous. +2 à la cible si le tireur est en dessous. Si tir au corps à corps, défense +3. Bout portant / en dessous de la portée mini / +1 aux dégâts. Au-delà de la portée max = -3 aux dégâts.

Tir d'artillerie : D x 2 + D10 $\geq$ Difficulté entre parenthèses. Seuil atteint = gabarit reste en place. Sinon déviation seuil – score obtenu. Les Briskars sous le gabarit ou en CàC avec une cible sont touchés. RC multiples ou non = + 1 seul D10.

Actions génériques

Changer d'arme : 1 PA.

Compréhension d'un mécanisme : 2 PA / ZDC / 1 main / M x 2 + D10 $\geq$ 3D10

Convaincre/négocier : 1 PA / ZDC / Mx2 + D10 $\geq$ 13.

Couvert : à moitié masqué = +3 additionnés à sa défense. Esquive = bonus seulement si on ne sort pas de son couvert.

Creuser : 2 PA Cx2 + D10 $\geq$ 12.

Crocheter : 1 PA / ZDC / 1 main / D + M + D10 $\geq$ 12.

Dernier espoir : C + M + D10 $\geq$ 10 si moins de 10 PVs, il se jette dans la bataille et ne peut plus défendre ou utiliser son armure mais les attaques et la botte coûte 1 PA de moins.

Déposer / Ramasser : 1 PA / 1main.

Désengagement : 2 PA / jet en opposition / C + D + D10 contre C + F + D10. EC = tombe à terre (action se relever nécessaire). RC = 1 D5 dégâts. EC de l'opposant = 1 D5 PV en moins pour l'opposant.

Donner / Prendre : 1 PA / ZDC / 1 main chacun / EC = l'objet tombe à terre.

Écranter : 1 PA / Allié à 2 ou - brasses a un couvert de +5 sur les tirs.

Éteindre le feu : 1 PA / Briskar ou ZDC / 1 Main libre / **eau ou glace** / D + M + D10 $\geq$ 12

Étouffer les flammes : 2 PA / Briskar ou ZDC / D + M + D10 $\geq$ 14

Lire/déchiffrer : 1 PA par document Mx2 + D10 $\geq$ 14.

Ôter son armure : 3 PA plus de malus de Mvt et peut nager.

Porter / transporter : 0 PA automatique F $\geq$ 4 alors -1 en Mvt, F $\leq$ 3 alors -2 en Mvt, Le porteur ne peut utiliser qu'une seule arme.

S'agenouiller : 1 PA automatique (considéré comme à couvert).

Se cacher : 1 PA / Briskar / derrière élément 50 %+ de sa taille / non ciblable sans ligne de vue dégagée.

Se restaurer : 2 PA / D10 / 3 PVs (ex : si jet de 7 / 3 = 2.33 soit 3PVs) seulement possible si libre, l'utilisation du viatique coûte aussi 2 PA.

Viser : 1 PA (tir ou lancé) automatique si le tireur s'est agenouillé. Dx2 + D10 $\geq$ 10 si réussi cela annule le couvert.

Voir / repérer : 1 PA / 2 brasses / 1x par tour / C + M + D10 $\geq$ 12 permet de détecter un Briskar caché ou un mécanisme secret.

Voler : 2 PA / 1x par activation / pendant désengagement, esquive ou feinte / 2 + résultat de l'action. Réussite = 1 D5 PO volées.

Les états et effets persistants

Allobroge : recrutement 1^{er} Skot 80 PO, 2^e 85 PO, 3^e 90 PO...

Allonge X : la ZdC du briskar est de X brasses : 2 si rien n'est précisé. (ZDC naturelle 40mm = 0,5 brasses / 80 mm = 1 brasse)

Analgie : pas de jet de moral suite aux blessures ou dégâts du feu.

Aquatique : pas de malus lors d'un Mvt dans l'eau.

Assommé : aucune défense possible, le Briskar doit se relever lors de son activation avec son Mvt gratuit.

Au sol : peut seulement se défendre. Devra « se relever ».

Choc électrique : au début de l'activation de la cible / 1D10 / sur 6+ fin d'1 effet / perte d'1 PA par effet restant.

Collision : dégâts / 1D5 pour 1 Briskar / (1D5 – 2) PS pour 1 objet.

Feu : Si non magicien et avec M $\leq$ 5 => jet de moral immédiat / réussite = plus effrayé / 1 dégât au début de son activation.

Gelure : prochaine activation / -2 Mvt et – 1 Dex.

Mucus : esquives, feintes et désengagements / -1 PA.

Perce-armure : cocher en plus la valeur donnée / non précisée = 1D5.

Poison : perd 1 à chacune des caractéristiques C D F M par tour / Effet non cumulable / cataplasme ou sort de soin annule l'empoisonnement = Retour aux caractéristiques de départ.

Prostré : plus de ZDC / ne peut effectuer aucune autre action que celle de se défendre.

Saignements : perd 2 PVs par blessure et par tour. Les effets permettant de regagner des PVs (cataplasme, magie, viatique) annulent le saignement.

Sonné : Jusqu'à la fin de l'activation suivante / +1 PA pour toutes les actions entreprises.

Magie

Magie : X PA (voir carte du sort).

Sorts actifs : Briskar adverse / jet en opposition. Si un mage adverse possède les sorts « annulation » ou « contre-sort » = M x 2 + D10 $\geq$ difficulté (voir carte).

Sorts passifs : pas d'opposition : Mx2 + D10 $\geq$ difficulté (voir carte)

du sort).