

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

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.

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.

Changer d'arme : 1 PA.

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

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

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

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 = $D - 2$ 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.

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

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 / $D + M + D10 \geq 12$.

Déposer / Ramasser : 1 PA / 1main.

Dernier espoir : $C + M + D10 \geq 10$ si moins de 10 PV, 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.

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.

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.

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

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.

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

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

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

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 / $D + M + D10 \geq 14$

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

Feinter : 3 PA / ZDC / $D + M + D10$. Réussite = Attaquant libre de

ses adversaires. Pour chaque RC générer des dégâts égaux à sa force.

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

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

Jet d'armure : 0 PA, D10 seuil $\geq$ 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 toujours utiliser son 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.

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 / $D + F + D10 \geq 2 \times F$ nécessaire pour le lancer (3 si non indiquée) + 2 par brasse de distance.

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

Mvt / Marche : 2 PA.

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

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

Parade : 0 PA / $C + D10$.

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

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.

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".

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

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.

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

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

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

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.

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

Tir d'artillerie : $D \times 2 + D10 \geq$ 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.

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

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 » = $M \times 2 + D10 \geq$ difficulté (voir carte).

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