

Memo Briskars V2

Colosses

Zone de Contrôle : 1 brasses.

Malus de terrain : -1. Obstacles \leq 2 brasses : pas de malus.
2 < Obstacles \leq 4 ; pénalité de 1 Mvt.

Couverts : Si à couvert, bonus de +1 en Déf (au lieu de +3), lors d'un tir.

Écrantage : Socle de 40mm = bonus de +3 (au lieu de +5). Imposant = +5.

Soutien : Socle de 40mm = bonus -1.

Assommer ou ceinturer : contre socle 40mm : +A pour défendre ou dé-ceinturer.

Actions

Assaut : Mvt (0 ou 2 PA) + attaque (2 PA) / **Attaque +A** / Si Libre au départ et se déplace d'au moins la moitié de son mouvement = Seuil de RC -1.

Charge en ligne droite : repousse perpendiculairement les Briskars sur son passage d'1 brasses (collision). Les colosses et montures stoppent les charges en ligne.

Coup d'assommoir : 5 PA / attaque avec 1 briskar ceinturé / C+F+A / dégâts briskar ceinturé = C de la cible +A / dégâts de la cible = C du ceinturé +A. Si défendu, les 2 victimes se retrouvent indemnes au contact du colosse.

Course : 3 PA / Mvt x2 / *pas de fin à l'activation / pas de bonus de charge.*

Désengagement : *uniquement contre 2 ou + socles de 40mm, ou 1 socle de 80mm* / 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.

Piétinement : repousse la cible pour recouvrir son emplacement / repousse les figurines gênantes / C + D + A / 1x par activation / 2 PA + 1 PA par piétinés en plus de la cible / C + A dégâts pour le ciblé / (C + A)/2 pour les autres / que sur les socles 40mm / ne peut être contré.