

Memo briskars V2

Montures

Activation : le cavalier et la monture lors de la même activation dans l'ordre de son choix. Seule la monture réalise les mouvements en payant les coûts en PA

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

Couvert : si à couvert, +1 en déf (au lieu de +3), lors d'un tir.

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

Enjamber un obstacle : si obstacle \leq 2,5 brasses.

Frénésie : charge la cible la plus proche / dépense tous ses PA / cible éliminée = monture se calme. Sinon, nouveau jet de moral à sa prochaine activation.

Impossibilités pour une monture : grimper / escalader / descendre un obstacle prudemment / courte échelle / coups de pieds / uppercut / coups de boule.

Jet de moral équipage : $1D10 < C$ cavalier + M cavalier + M monture. S'ils sont séparés, chacun y est soumis indépendamment.

Jet de moral monture seule : Réussite = activation normale. Échec = frénésie. Si 1 adversaire entre dans sa ZDC => jet de moral.

Malus de terrain : -1 / Pour franchir les obstacles \leq 2 brasses : pas de malus / pénalité de 1 MVT pour $2 <$ obstacles \leq 4.

Perte de la monture : pas de jet de moral dû à la perte d'un allié / Cavalier dessus => jet de réception (diff. 13) / placé dans l'ancien emplacement de la Monture.

Perte du cavalier : la monture effectue un jet de moral.

Soutien : socle de 40mm = bonus -1.

Un colosse ne peut pas enfourcher une monture.

Zone de contrôle ZDC : 1 brasse.

Actions relatives aux montures

Attaquer un équipage au CàC : l'assaillant choisit monture ou cavalier.

Cavalier ciblé => défense + A de sa monture. RC de l'attaquant = peut désarçonner le cavalier à la place de l'effet.

Monture ciblée => la monture se défend normalement ou cavalier défend à sa place (+ A de la monture). S'il échoue, il en subit les conséquences et sa monture subit la moitié des dégâts sans les effets.

Charge : pendant charge ou charge en ligne droite / PA de l'attaque + 2 PA / F x 2 du cavalier + A de la monture / dégâts + A de la monture / ne baisse pas son seuil de RC.

Charge en ligne droite : repousse perpendiculairement les briskars sur son passage d'1 brasse (collision) / les colosses et montures stoppent les charges en ligne droite.

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

Désarçonner un cavalier : 3 PA / ZDC / 1 x par activation / C + D + D10 / non défendu => au sol + jet de réception diff. 13. Les actions offensives qui "mettent au sol" ou "repousse" peuvent désarçonner à la place.

Descendre de sa monture : 1 PA. Le joueur place le cavalier socle à socle avec sa monture à l'emplacement de son choix ou à un étage surplombant l'équipage jusqu'à 2 brasses de haut.

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

Grimper sur sa monture : 1 PA / le cavalier / socle à socle. Peut sauter sur la selle depuis une hauteur surplombant la monture => jet de réception. Échec = chute (hauteur de la chute augmentée de 2 brasses) => règle réception.

Grimper une monture alliée : le cavalier n'est pas présent sur la table de jeu / en contact socle à socle / la monture n'est pas en frénésie / test d'empathie en opposition avec la monture : C + M + D10 du briskar > C + M + A + D10 de la monture (C + M + D10 si le briskar possède le mot clef "cavalier"). Échec => le briskar subit les dégâts et les effets d'une ruade.

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.

Ruade : 2 PA de la monture / C + D + A + D10 / ZDC / non défendue = C + A dégâts + choc électrique + "au sol". 1 PA de plus à chaque nouvelle utilisation au cours de la même activation / à chaque nouvelle ruade si $D10 < 5$ => cavalier désarçonné. Chaque RC = une cible supplémentaire dans la ZDC de la monture à la place des dégâts supplémentaires.

Sort sur équipage : sauf si le sort stipule qu'il touche tous les briskars, il ne ciblera qu'un membre de l'équipage, au choix du lanceur. Les effets du sort peuvent être étendus en payant, avant de lancer les dés, le coût du sort pour chaque membre ciblé.

Tir d'artillerie : shiver que sur la monture / réussite => sortie de la zone de déflagration / échec = conséquences + monture au sol mais cavalier en selle. RC => cavalier désarçonné au lieu des effets habituels.

Tir depuis une monture : même si engagé au corps à corps / considéré en hauteur face au socle de 40 mm à la même hauteur. Lors d'un contre : peut tirer en guise d'attaque gratuite si la cadence de l'arme le permet.

Tir sur une monture : monture ou cavalier / tir réussi 1D10 / 1-2 : tir touche l'autre / 3-9 : touche la cible / 10 : dégâts sur cavalier + monture / RC = tireur peut désarçonner le cavalier au lieu des effets.