

BRISKARS

They Gonna Cry Mercy!

Credits

Grafismes, herlezen, pagina-indeling en design van de kaarten, administratie en commerciële relaties:
:

-Elodie Bardèche-

Conceptie, schilderen en productie van de miniaturen en accessoires,
creatie van de profielen, ontwerp, realisatie en redactie van de spelregels:

-William Mordefroy, Emmanuel Pontié-

Sculptuur:

-William Mordefroy, Nicolas Nguyen,
Stéphane Nguyen Van Gioi, Emmanuel Pontié-

Met dank aan:

Michel Romuald en Didier Méresse voor hun info grafische raad,
David Gautier voor zijn geadviseerde blik
D10 voor hun ontelbare testpartijen

Briskars is een spel van TGCM

Vindt ons terug op www.tgcmcreation.com

Wenst u Briskars of de producten van het gamma TGCM te verdelen:

Neem contact met Elodie Bardèche / tgcmcreation@gmail.com

8 rue Véronèse, LILLE 59000, FRANCE

Inhoud

1. Algemeenheden	9	Hoe een actie beheren	15
Doel van het spel,		Actiepunten of AP	15
Voorwaarden voor de overwinning	9	Verplaatsingen	15
Uitleg over de D10	9	- gaan	15
Kritische worpen	9	- lopen	15
Kritisch tegenslag en geluk	9	- aanvallen	15
Een worp boosten	10	- over een obstakel springen	15
Een bende Briskars rekruteren	11	- ontvangsttest	16
Een leider aanduiden	11	- klimmen	16
Een partij Briskars	11	- rechtstaan	16
2. Het Spel	12	Terreinmodificaties	16
Het afspelen van een toer	12	Aanvalsacties	17
Activatiegedeelte	12	- aanvallen	17
Presentatie van een profiel	12	- speciale aanval	17
Algemene karaktertrekken	12	Verdedigingsacties	17
- samenstelling	12	- verdediging	17
- vaardigheid	12	- ontwijken	17
- kracht	12	- tegenaanval	17
- geestelijk	13	Beschermingsworp	18
- beweging	13	Gevechtsacties	18
- AP (actiepunten)	13	- een tegenstander omarmen	18
- LP (levenspunten)	13	- een kopstoot geven	19
- bescherming	13	- een voetstoot geven	19
- rekruteringsprijs	13	- een bezwering onderbreken	19
- factiologo	13	Generieke acties	19
Controlezone	14	- een artilleriestuk verplaatsen	19
Offensieve karaktertrekken	14	- een voorwerp smijten	20
- aanval	14	- zijn harnas verwijderen	20
- speciale aanval	14	- zwemmen	20
- schieten	14	- knielen	20
- actie	14	- een slot openen	20
Defensieve karaktertrekken	14	- lezen/ontcijferen	20
- verdediging	14	- overtuigen/onderhandelen	21
- ontwijken	14	- een voorwerp vernietigen/	
- tegenaanval	14	- een deur inslaan	21
Uitrusting en speciale regels	14	- gezichtsveld	21
Schieten	22	- op zijn hoede!	21
Artilleriebemanning	22	- graven	21
		- zien/waarnemen	21
		- dragen/vervoeren	21
		- eten/drinken	21
		- zich verbergen	21
		- laatste hoop	22
		Bescherming en omgeving	22
		Afstand wapens	35
		- Dirk	35

Resultaat van een schot	23	- Tomahawk	35
Schot met zone effect	24	- Donderbus	35
- resultaat op decors	25	- Karabijn	35
- artillerie en decor beschadigen	25	- Silexpistool	35
		- Multipel kanonnenpistool	35
		- zakpistool	35
		- harpoen	36
Speciale gevallen	26	Harnassen	36
Beheren van gevechten	26	- Lederen harnas	36
- gewoon	26	- chain armor	36
- multipel	26	- pantserharnas	36
- verlenging	26	Diverse objecten	36
- bevrijden van een gevecht	26	- Viaticum	36
Interactie met de omgeving	27	- Kogels en kanonkogels	36
- botsing	27	- visnet	36
Beheren van wonden	28	- klimijzer	36
- alle levenspunten verliezen	28	- schattenkaart	36
- Briskar "op de grond"	28	- Rum	36
- bewusteloos	28	- toverboek	37
- terneergeslagen	28	- perkament	37
Moreel	29	- gelukbrenger	37
		- fiool met vergif	37
		- verzorgingspappen	37
		- steek van "Georg de Zot"	37
		- kleine ton met zwarte poeder en lont	37
		- alruinwortel om te kauwen	37
		- Magisch kompas	37
3. Magie	30		
- Esoterisme	30		
- Alchemie	30		
- Goed fortuin	30		
- Elementalisme	30		
- Symbiose	30		
- Totemisme	30		
Passieve toverspreuken	32		
Actieve toverspreuken	32		
- Tov het resultaat van een tegenstander	32		
- Tov een karaktertrek	32		
Kostprijs van een tovenaer	32		
Lijst met generieke toverspreuken	32		
4. Bijlagen	34		
Welke Briskar mag zich uitrusten?	34		
Beperkingen per bende	34		
Strijdwapens	35		
- Splitshoorn	35		
- Stilet	35		
- Linker hand	35		
- Piek	35		
- Dussack	35		
- Boarding bijl	35		

Anthropia

Les Territoires Inexplorés

Thulée

Maoki



Lang-Koué

Mambou

Doac

Nafou

Mare

Sundaria

Fleuve Pouny

Antionol

Calliriche

L'Oréanque

Het was zonder twijfel het ongelooflijk geluk van kapitein O'reilly die hem gedreven had zijn schip "de Moeraal" in de kleine haven van Nafou te laten aanmeren om er een averij aan de romp te laten herstellen. "De Moeraal" was een schip van 18 meter lang waarin wij 11 dagen geleden hadden ingescheept. We waren dus aan wal voor een 3 tal dagen, de bemanning had dus vrij kwartier en verheugden zich al hun magere wedde te kunnen verdoen in de bordelen van het kwartier van de kruidhoorn. Dit kwartier was een soort opstapeling van alles wat maar kon gebouwd worden door de jaren heen en beantwoorde aan de benodigdheden tegen de invasies uit Orénaque verschillende jaren voordien. Er werd een compleet arsenaal geïnstalleerd dat de stad gered had dankzij de vuurmonden en hierdoor zijn naam gaf aan de omringende zone.

Eerst volgde ik de matrozen maar veranderde vlug van richting zodra ik de bestemming van de bende zag, een instelling met een uithangbord dat al genoeg zei: "De schoonste zeemeerminnen zijn aan land..." Ik was nog niet lang genoeg aan boord en kwam daarvoor ook niet aan wal... Neen, ik was geen matroos zoals hen, ik was schrijver en kwam avonturen, legenden en fabuleuze piratenverhalen zoeken om neer te pennen. Ik was gehaast er tegen te komen, echte piraten! Ik moest me momenteel tevreden stellen met de verhalen van de kroeghouder van de "Blauwe Haring" hoewel de gemengde geuren van Rum en kruidenwijn me naar verre reizen uitnodigden.

"Zeker weten, ge zijt niet van de buurt m'n gast!" had de kroeghouder mij gezegd wanneer ik hem vroeg of hij enkele spannende verhalen kende... Maar zodra hij het gouden muntstuk in mijn hand zag blinken om mijn bestelde oude rum te vereffenen begonnen zijn ogen te krimpen terwijl ze ook meer en meer begonnen te blinken...

"We zullen je geen piratenverhalen meer moeten vertellen, m'n gast, als je constant met zulke muntstukken paradeert... Maar indien je eentje aan de oude Crimp wil schenken zal hij hiervoor in ruil wel een paar duizelingwekkende verhalen vertellen met alles wat hij meegemaakt heeft..."

"En waar kan ik deze "oude Crimp" vinden?"

Zijn blik dwaalde even over mijn schouder en hij wees met een lichte kopbeweging een donkere hoek in de kroeg.

Langzaam draaide ik me om en zag er een oude aap, de blik bijna volledig verdoken onder een steek dat er even versleten uitzag als zijn lange mantel.

Ik gaf m'n gouden muntstuk aan de kroeghouder en nam de rumfles die hij op de toog gelaten had. Na een tweede glas gevraagd te hebben dwaalde ik voorzichtig naar het einde van de kroeg in de richting van de tafel waar de "oude Crimp" zat. Nooit zal ik deze ontmoeting vergeten noch alles wat hij mij deze onvergetelijke avond heeft onthuld...

BASISREGELS

1. Algemeenheden

Doel van het spel,

Voorwaarden voor de overwinning

Winnen is natuurlijk het doel van een partij Briskars!

In afwezigheid van een scenario behaalt men de overwinning door de bende van de tegenstander te verdrijven of te doen vluchten.

Uitleg over de D10

Geregeld zal het lukken of mislukken van een actie bepalend zijn gedurende een partij. Hiervoor zal een dobbelsteen met 10 zijden of D10 moeten gebruikt worden waarvan het resultaat met de karaktertrek zal moeten geteld worden. In de meeste gevallen zijn de D10 genummerd van 0 tot 9. Het resultaat 0 wordt als een 10 beschouwd.

Om sommige resultaten aan te passen zal soms Verwezen worden naar een D5 ipv een D10. Aangezien een D5 niet bestaat zal een D10 geworpen worden en het resultaat door 2 gedeeld, afgerond naar boven:

Resultaat D10	Waarde
1 of 2	1
3 of 4	2
5 of 6	3
7 of 8	4
9 of 10	5

In sommige gevallen zal bv verwezen worden naar "1D10-2", in dit geval zal 2 ingehouden worden op het resultaat van de dobbelsteen.

Om te eindigen kan er ook naar het resultaat "Kop of Munt" gevraagd worden. Hiervoor is de D10 nutteloos en neem je dan jouw favoriet muntstuk.

Kritische worpen:

Een kritische worp is de beste of slechtste resultaat behaald op een worp. Typisch in een partij Briskars is het feit dat de acties behaald worden door een resultaat op een D10 zonder bijzondere modificaties:

- 1 is altijd een kritische tegenslag of "KT"
 - 10 (of 0) is altijd een kritisch geluk of "KG"
- Opgepast, deze regel wordt andersom genomen in geval van een moreeltest. (Zie "moreel" pagina 29)

Kritisch geluk en tegenslag:

Welke actie ook ondernomen wordt, een KT is altijd een mislukte tegenslag:

De Briskar heeft zich als een klungel gedragen en moet er de prijs voor betalen! Bovendien de KT worden niet in de berekening genomen voor een totaal van verschillende dobbelstenen. (Zie een worp Boosten pagina 10) Er zijn acties die moeilijker zijn dan andere, de vuurwapens kunnen vast zitten, het lemmet kan bot worden... Om dit te symboliseren zal in de karaktertrekken omschreven worden dat de KT niet enkel op een natuurlijke 1 resultaat van de dobbelsteenworp overkomt maar bv op 1 en 2.

In tegenstelling met de KT is een KG altijd een geslaagde actie:

De Briskar heeft een indrukwekkende actie ondernomen, een spectaculaire worp of schot waarvan hij waarschijnlijk nog lang zal boffen in de kroegen van Anthropia!

Een KG wordt gerealiseerd wanneer een 10 (resultaat 0 op D10) wordt geworpen, bij sommige legendarische of verwoestende wapens kunnen evidente resultaten gerealiseerd worden op een 9 of 10 en soms zelfs op een 8, 9 of 10.

Dit kan gebeuren bijvoorbeeld in het geval van een stormloop; hier is een KG behaald op 9 en 10.

Bovendien mag een KG terug geworpen worden (dit is niet verplicht en enkel maar de stoerste Briskars zullen hiervan geen gebruik maken)

- indien het tweede resultaat geen KT is, dan wordt dit resultaat bij de eerste worp geteld.
 - Indien het tweede resultaat een KT is, dan is de actie toch geslaagd maar wordt de tweede worp niet bijgeteld.
 - indien het resultaat terug een KG is wordt de dobbelsteen nogmaals geworpen.
- En zo verder...

In het geval van een aanval of speciale aanval zal bij iedere KG de waarde van de kracht bijgeteld worden bij de natuurlijke schade van het gebruikte wapen.

Vb: Abelij, die een kracht van 5 heeft, geeft een slag met zijn boarding zwaard "Galdikas" aan zijn tegenstander en behaalt 10 op zijn eerste worp, 10 op zijn tweede worp en uiteindelijk 4.

De tegenstander zal zich dus moeten verdedigen tegen een waarde van:

$$K \times 2 + 10 + 10 + 4 = 34!!!$$

Indien de tegenstander zich niet kan verdedigen zal Abelij hem 1D10 + 5 voor de eerste KG en nogmaals 5 voor de tweede KG dus een totale schade van 1D10 + 10
Men vergeet niet gauw de woede van de Major!

In geval van een schot of speciale aanval zal ieder KG de schade als volgt vermeerderen:

1 KG dubbelt de schade van de wapen

2 KG verdrievoudigt de schade van de wapen

Vb: Marten heeft een vaardigheid van 5 en schiet met zijn musket en behaalt 10 voor zijn eerste worp, een tweede 10 bij de volgende worp en uiteindelijk een 4.

De tegenstander zal zich dus moeten verdedigen tegen een waarde van:

$$V \times 2 + 10 + 10 + 4 = 34!!!$$

Indien de tegenstander zich niet kan verdedigen zal Marten hem 1D5 + 3 wonden + 1D5 + 3 voor de eerste KG en nogmaals 1D5 + 3 voor de tweede KG, een totaal dus van 3D5 + 9

Indien u niet over een D10 beschikt zal uw favoriete verkoper u er met genoeg één verkopen voor enkele muntstukjes.

Een worp Boosten

Om het feit te symboliseren dat een Briskar zich wil overtreffen om een bepaalde actie uit te voeren kan de speler een aantal AP gebruiken in de Boost van de huidige worp.

- **Voor 1AP:** 1 punt mag bijgeteld worden bij het eindresultaat. Een natuurlijke 1 blijft altijd een KT en wijzigt niets in het resultaat

-**Voor 2AP:** 1 dobbelsteen mag terug geworpen worden en vervangt automatisch het vorige resultaat.



-Voor 3AP: Er mag een dobbelsteen toegevoegd worden, in dit geval worden alle dobbelstenen samengeteld, de KT worden van het finaal resultaat verwijderd en de actie is automatisch mislukt indien alle dobbelstenen een KT geven.

De KG mogen terug geworpen worden en op de normale wijze bijgeteld worden. Men kan zo een groter aantal KG verkrijgen op dezelfde worp. Er is geen beperking op het aantal bijkomende dobbelstenen dat een figuur mag gebruiken, behalve natuurlijk het aantal AP bij het begin van de actie.

Punten aan een resultaat toevoegen of meerdere dobbelstenen werpen wordt altijd voor de actie meegedeeld.

Een worp vervangen wordt natuurlijk beslist bij het zien van het resultaat. Mits betaling mag dit verschillende keren gebeuren.

Rekrutering van een bende Briskars:

Iedere Briskar bezit op zijn profiel een kostprijs uitgedrukt in goudstukken. Hierbij zijn inbegrepen zijn rekruteringswedde evenals het onderhoud van zijn uitrusting voor één partij.

Bij het rekruteren van een bende worden alle kostprijzen van de figuren samengeteld.

De meeste Briskars zijn uniek, hun namen zijn gekend in de meeste kroegen van Anthropia.

Sommige handlangers echter waarvan niemand de naam kent en die dus enkel maar aangeduid worden voor hun rol mogen in verschillende exemplaren aangekocht worden. In dit geval wordt het rekruteringsaantal op de profielkaart van de Briskar aangeduid. Voor een evenwichtige partij moeten de twee tegenstanders een rekruteringsbudget overeenkomen behalve bij het spelen van een scenario dat anders verwijst.

Af en toe zal een te groot verschil moeten aangevuld worden met het aankopen van verschillende voorwerpen of bijkomende uitrusting.

Deze zijn terug te vinden in de bijlage pagina 34 en waarvan de kostprijs bij de rekruteringskost

moet geteld worden om de totale kost van de bende te kennen.

Een partij Briskars is voorzien om met 2 starters van 300 goudstukken te spelen maar dit is geen verplichting.

De spelers mogen in elk geval niet boven het afgesproken aantal punten eindigen en er mag enkel maar een verschil van maximum 5% zijn tussen de 2 benden (behalve anders vermeld in een scenario)

Vb: voor een partij van 500 punten zullen de tegenstanders een bende hebben tussen 475 en 500 punten.

Een leider aanduiden

Iedere bende Briskars heeft een leider. De leider is de duurste van de Briskars van de bende. (met inbegrip van bijkomende uitrusting)

Een partij Briskars

Iedere deelnemer telt het totaal aantal AP van zijn Briskars.

Bij gelijk resultaat zal kop of munt beslissen wie begint.

De winnaar van kop of munt of de speler met het hoogst aantal AP beslist wie er eerst zijn bende ontplooit. De eerste ontplooiende bende begint te spelen.

Sommige uitrustingen, vermogens of effecten kunnen deze fase wijzigen.

Meestal wordt verwezen naar een partij Briskar waarin 2 tegenstanders het tegen elkaar uitsvechten. Het is best mogelijk dat meer dan 2 benden elkaar ontmoeten, beter niet in de buurt blijven dan!!!



2. Het spel

Het afspelen van een toer

Gedurende een partij Briskars kan iedere deelnemer alternatief al zijn Briskars activeren door al of een gedeelte van zijn AP te gebruiken.

Zodra alle strijders geactiveerd werden kan een nieuwe toer beginnen en dit tot één van de kampen de overwinning behaalt.

Een nieuwe toer begint altijd met de activering van een tegenstander van de laatst geactiveerde strijder behalve wanneer één van de 2 benden minder strijders telt.

Na de activatie van een strijder is het belangrijk om zijn resterende AP bij te houden. Deze zullen eventueel kunnen gebruikt worden om zich te verdedigen gedurende de toer van de tegenstander bijvoorbeeld.

Iedere Briskar behoudt zo zijn aantal punten bij tot aan het begin van zijn volgende activering waarna hij terug al zijn AP terugkrijgt zoals vermeld op zijn profiel.

Activatiegedeelte

Iedere toer speelt zich af ongeacht de Briskar:

- 1- Begin van de activatie
- 2- Rum (Zie diverse objecten p.36)
- 3- Moreel worp
- 4- Blijvende effecten (bloedingen, vergif)
- 5- Verschillende acties van de Briskar (Aanvallen, schieten, speciale aanval...)

Crimp's woord:

Om gemakkelijk het aantal AP van een Briskar te onthouden is het handig om de kaart in een plastieken etui te steken en het aantal gebruikte AP met een uitwisbare stift aan te duiden.

Presentatie van een profiel

Algemene karaktertrekken




Fig1: Profielkaart met karaktertrekken van een Briskar


-Samenstelling (S): stelt de fysieke samenstelling van de Briskar voor, zijn gewicht, grootte en wordt alleen gebruikt of in combinatie voor het berekenen van verschillende acties. Bij een verdediging bijvoorbeeld.


-Vaardigheid (V): stelt de vaardigheid, nauwkeurigheid of levendigheid van de Briskar voor. Dit wordt alleen gebruikt of in combinatie voor het berekenen van verschillende acties. Bij het schieten bijvoorbeeld.


-Kracht (K): stelt de fysieke kracht en sterkte van de Briskar voor en wordt alleen gebruikt of in combinatie voor het berekenen van verschillende acties. Bij het aanvallen bijvoorbeeld.

-Mentaal (M): stelt het verstand van een Briskar voor, het beheren van toverspreuken, mechanismen begrijpen voor, in bepaalde scenario's om te onderhandelen en in destabiliserende gevallen te weerstaan.
Voor een toverspreuk uit te spreken bijvoorbeeld

-Beweging :  uitgedrukt in schoolslag, stelt ook de grootte van het voetstuk van de figuren voor.

-AP:  is de reserve actiepunten die door de strijder mogen gebruikt worden om te kunnen handelen van de ene naar de andere toer.

-LP:  stemt overeen met het aantal wonden dat een Briskar kan verduren; zodra deze op 0 komen moet de strijder verwijderd worden. De artilleriestukken en gebouwen bezitten ook structuurpunten (SP). Deze worden verder meer gedetailleerd uitgelegd.

-Bescherming:  de bescherming van een Briskar bestaat uit diverse uitrustingen die verschillende wonden kan minimaliseren gedurende een partij (een borstlap, een lederen vest...) Indien er geen bescherming op de profielkaart van de Briskar aangeduid staat dan kan hij zich ook niet beschermen tegen de verwondingen die hij gedurende een partij zal oplopen.

-Rekruteringskost:  is de waarde in goudstukken van de Briskar. Deze staat vermeld in een muntstuk rechts-onderaan op de profielkaart. Deze kost vermeerderd met de uitrustingen en additionele toverspreuken is de totale kost van de Briskar.
Dit totaal, tenzij anders vermeld, is het aantal punten dat de tegenstander zal winnen wanneer de strijder in kwestie gedood wordt of op de vlucht slaat.

-Factiologo: © Bepaalt de gehechtheid van de Briskar aan zijn stam
Bepaalde trekken zoals "broederschap" (Rotumah, Zhàn Bào, ...) vermeld op de kaarten van de figuren staan toe door verschillende facties gerekruteerd te worden



groepeert de inwoners van Sundaria. Alle Briskars met dit logo op hun profielkaart kunnen samen gerekruteerd worden.



groepeert de inwoners van Quinto Real. Alle Briskars met dit logo op hun profielkaart kunnen samen gerekruteerd worden.



groepeert alle Briskars die domicilie gezocht hebben op het archipel van de verbannen. Alle Piraten met dit logo op hun profielkaart kunnen samen gerekruteerd worden.
Bepaalde leiders mogen zelfs leden van andere facties rekruteren; dit staat dan ook op hun profielkaart vermeld.



groepeert alle huurlingen van Anthropia.
kunnen samen een bende vormen of door de andere facties gerekruteerd worden.
Indien ze door een andere factie gerekruteerd worden mogen ze in geen enkel geval de meerderheid van de bende vormen.

Vb; 1 huurling maximum in een bende van 3 Briskars, 2 in een bende van 4 of 5, 3 in Een bende van 6, enz...

Crimp's woord:

De schoolslag is een maateenheid van de marine dat met 1,829 meter overeenstemt. In het spel stemt het overeen met 4 cm of het voetstuk van een Briskar

Controlezone

De controlezone is de zone rond een Briskar in welke hij kan inwerken met zijn omgeving.

Deze zone is minstens ½ schoolslag in het algemeen en minder dan 2 schoolslagen indien hij “verlenging” bezit.

Als een tegenstander in deze zone terecht komt is hij beschouwd als geëngageerd.

Vb. Juan de Leon is op één schoolslag van een Birgus (die verlenging heeft met zijn lans) is geëngageerd in een gevecht. Aangezien de Birgus zich niet in de controlezone van de Viscount bevindt zal hij zich niet moeten uit deze zone bevrijden om zich vrij te kunnen verplaatsen.

Een Briskar die dankzij zijn wapen het “verlenging” krijgt dankzij een wapen mag dit gebruiken om aan te vallen op minder dan 2 schoolslagen.


Dit geeft echter het recht niet om andere aanvallen te doen dan de gewone of speciale aanval (met dit wapen) op deze afstand.


Als de fysieke kenmerken van de Briskar hem “verlenging” verschaft (zoals Major Abellii) dan is de controlezone 2 schoolslagen ongeacht de ondernomen actie.


De acties “omringen” en “kopstoot” gebeuren niet op afstand in de controlezone maar bij tegenstanders waarvan de voetstukken aangrenzend zijn.

Figuren van eenzelfde bende blokkeren noch de verplaatsingen noch het gezichtsveld van andere bendeleden.

Offensieve karaktertrekken

-Aanval:  Kx2

-Speciale aanval:  K+V (1 keer per activatie)

-Schot:  Vx2 (idem voor speciale aanval)

-Actie: © de algemene karaktertrekken te gebruiken
In bepaalde omstandigheden zullen verder gedetailleerd worden in het hoofdstuk “Generieke acties”

Defensieve karaktertrekken


-Verdediging (passief): S, enkel de samenstelling wordt aan de dobbelsteen gevoegd om de verdedigingsdrempel van de Briskar te bepalen.

-Ontwijking: S+V


-Tegenaanval: K+V

Uitrusting en speciale regels

Groepeert gevechtstechnieken of persoonlijke vaardigheden van de Briskar, evenals de uitrustingen die invloed hebben op de karaktertrekken, op de manier van vechten, enz...

Een uitrusting is gesymboliseerd door de volgende afbeelding: 

De kostprijs en effecten van de uitrustingen zijn omschreven in de bijlagen pagina 34. Wanneer een specifiek effect omschreven wordt op de profielkaart van een Briskar dan gelden deze regels ipv de generieke regels en kosten geen bijkomende goudstukken.

Een speciale karaktertrek wordt door  gesymboliseerd, pas de regels toe vermeld op de profielkaart.

Een “etherisch” figuur kan niet aanvallen en kan niet aangevallen worden. Deze kan enkel de acties uitvoeren zoals omschreven op zijn profielkaart.

Hoe een actie beheren

De actiepunten of AP

De actiepunten stellen de tijd voor om bepaalde acties uit te voeren.

Zo begrijpen wij dat een aanval niet enkel maar één slag aan de tegenstander is maar een gevolg van verschillende slagen tot aan het raken van de tegenstander evenals een schot tijd nodig heeft om te mikken en niet alleen maar een druk op de spantrekker is, dat het uitspreken van een toverspreuk een bepaalde tijd inneemt en dat wandelen langer duurt hoe verder we willen gaan!!!

En dit gaat zo verder om het even welke actie een Briskar wil uitvoeren.

Gedurende zijn activatie zal een Briskar onvermijdelijk acties moeten uitvoeren (hij wordt er tenslotte ook voor betaald!) Hij zal genoeg AP moeten bezitten om bepaalde acties uit te voeren; punten opofferen, het slagen of mislukken bepalen van de ondernomen actie. Verder in dit boek sommen we de verschillende acties op, hun prijs in AP en de effecten hiervan

Verplaatsingen

Zodra een Briskar zich verplaatst wordt er verwezen naar zijn verplaatsing: 

-Gaan: de meest gewone verplaatsing waarbij een Briskar zich van zijn totale beweging mag verplaatsen, een oog in het zeil houden met de wapens paraat. Deze actie mag verschillende keren gebeuren gedurende de activatie van Briskar.

De eerste verplaatsing "Gaan" kost geen AP.

De volgende kosten telkens 2AP.

-Lopen: laat toe om zich van het dubbel van de verplaatsing te bewegen voor **2AP**.

De Briskar beslist te lopen om een dekking te zoeken of om het gevecht te naderen; de strijder is buiten adem en zal niets anders kunnenuitvoeren gedurende deze activatietoer. Hij behoud echter zijn overblijvende reserve AP om te reageren of zich te verdedigen tot zijn

volgende activatietoer.

-Aanvallen:

Kost in AP = prijs van verplaatsing + aanval. Aanvallen is een bewegingsactie gecombineerd met een offensieve actie, gesteund met de snelheid van de aanval.

Indien het de eerste verplaatsing is zal enkel de kost van de aanval gerekend worden.

Het voordeel van de aanval vermeerderd de capaciteit van de Briskar om een kritisch geluk te behalen; de drempel van KG (zie kritisch geluk & tegenslag) wordt dus met 1 vermeerderd gedurende de complete activatie.

VB: Indien de KG drempel 10 is, zal dit dan 9 en 10 worden.

Indien de KG drempel 9 en 10 is dan zal dit 8, 9 en 10 worden enzoverder.

Eenmaal in contact met de tegenstander mag de Briskar geen aanval meer doen zolang hij niet van zijn tegenstander bevrijdt is.

Om van deze bonus te kunnen genieten zal hij minstens de helft van zijn beweging (afgerond naar beneden) moeten afleggen teneinde genoeg vaart te hebben; minstens 2 schoolslagen indien hij een beweging van 5 heeft, bijvoorbeeld.

-Over een obstakel springen: 0 AP

Indien de sprong niet hoger is dan 1 schoolslag, dan is er geen malus.

Over een obstakel van meer dan 2 schoolslagen springen is onmogelijk, er moet dan geklommen worden.

Voor lager te springen van een hoogte van meer dan 2 schoolslagen te springen zal een ontvangsttest nodig zijn.

-Ontvangsttest: 0 AP

Samenstelling + Vaardigheid + 1D10 groter of gelijk aan 13.

Of: **S + V + 1D10 ≥ 13**

De drempel van 13 vermeerderd met 2 bijkomende schoolslagen of:

-2 schoolslagen = drempel van 13

-3 schoolslagen = drempel van 15

-4 schoolslagen = drempel van 17 enz...

Deze sprong kan verwondingen veroorzaken:

-Tot aan 5 schoolslagen = 1D10 verwondingen in geval van tegenslag.

-Tussen 5 en 7 schoolslagen = 2D10 verwondingen in geval van tegenslag.

-Boven de 7 schoolslagen = 1D10 in geval van geluk; De val is fataal bij tegenslag. Weinig mensen overleven een val van een uitkijkpost op een Galjoen.

-Klimmen / beklimmen: 2AP

De verplaatsing wordt door 2 gedeeld wanneer een Briskar klimt of een helling beklimt, (muur, koorden, mast, ...)

Vb: Bij een verplaatsing van 6 zal een Briskar maar van 3 schoolslagen bewegen voor 2AP.

De eerste beweging is NIET gratis.

-Rechtstaan: Een Briskar op de grond, liggend of gevallen, uit vrije wil of niet, mag geen andere actie uitvoeren dan "rechtstaan"

In bepaalde omstandigheden zal hij moeten rechtstaan om te kunnen handelen; hij moet zijn gratis beweging opofferen indien hij deze nog niet had gebruikt in deze toer. Indien dit zo niet is zal deze actie hem 1AP kosten.

Terreinmodificaties

Belemmerde terreinen hebben een invloed op de snelheid van de verplaatsingen: Deze modificaties worden gecumuleerd met de verschillende effecten van de verplaatsingsacties.

De karaktertrekken eigen aan een profiel hebben altijd voorrang op de hieronder vermelde modificaties.

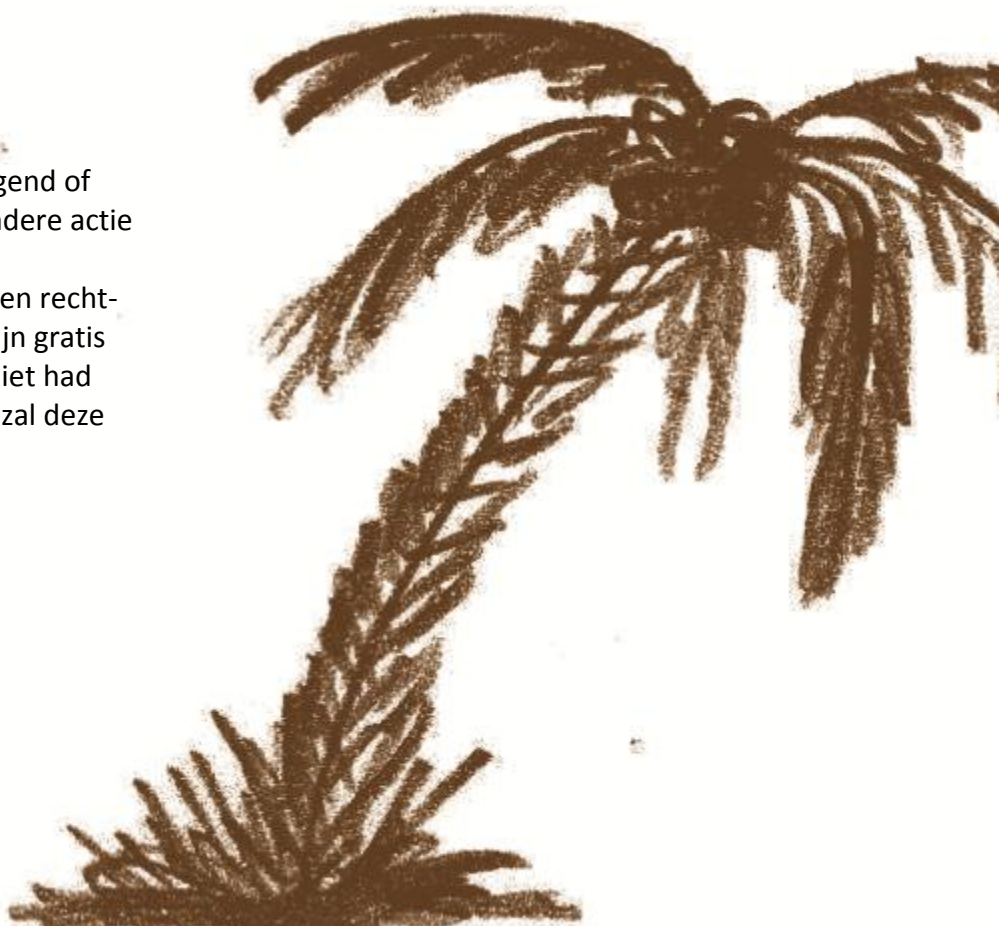
Deze modificaties worden toegepast na de effecten van eventuele toverspreuken, kreten, of veranderingen die het gevolg zijn van spelacties.

-Zand: of ondiep water = verplaatsing -1


-Ijs: = verplaatsing -2

-Water: diep genoeg om te kunnen zwemmen = verplaatsing delen door 2 bovendien mag geen enkele actie met een wapen ondernomen worden (behalve indien anders vermeld op zijn profielkaart)

-Moeilijk terrein: verplaatsing delen door 2



Aanvalsacties

-Aanvallen:  **2AP** behalve wanneer de karakter-trekken van het wapen een andere kost vermelden.

De Briskar geeft een slag:

Kracht x 2 + 1D10 of **Kx2+1D10**

Er zijn geen andere beperkingen op het aantal aanvallen dat hij mag geven dan het aantal AP in zijn reserve.

Iedere aanval mag apart vermeerderd worden (Zie een worp boosten pagina 10)

-Speciale aanval:  **3AP** de effecten worden vermeld bij de kenmerken van het wapen.

De Briskar gebruikt zijn speciale aanval als volgt:

Kracht + Vaardigheid +1D10 of **K+V+1D10**

Een speciale aanval mag enkel 1 maal per activatie gebruikt worden.

Indien geen schade vermeldt staat voor een speciale aanval van een Briskar (zoals deze van Pablo Cortes bijvoorbeeld) dan zal deze enkel schade kunnen veroorzaken bij KG

Iedere speciale aanval mag vermeerderd worden (Zie een worp boosten pagina 10)

Verdedigingsacties

Iemand die zich verdedigd beslist de manier waarop hij dit doet eens het resultaat van de aanval gekend.

Een verdedigingsactie is geslaagd wanneer het resultaat groter of gelijk is aan de aanval.

-Verdediging: 0AP

Een Briskar (die niet “omringd” of “bewusteloos” is) mag zich altijd verdedigen op een aanval van de tegenstander ook al blijven er geen AP meer om het resultaat te verbeteren.


Dit stelt het feit voor dat deze oude

“zee rakkers” geen lammetjes zijn en niet domweg blijven wachten op een slag op hun linker kaak.

De verdediging wordt als volgt berekend:
Samenstelling + 1D10 of **S+1D10**

-Ontwijken: 2AP

De Briskar zal proberen op defensieve wijze te reageren op een aanval.

Indien de actie slaagt, mag de strijder zich van de helft van zijn verplaatsing van zijn tegenstander verwijderen (/2)

Een ontwijking verloopt als volgt:
Samenstelling + Vaardigheid +1D10 of **S+V+D10**

Iedere ontwijking mag afzonderlijk vermeerderd worden. (Zie een worp boosten pagina 10)

-Tegenaanval: 3AP

De Briskar zal proberen op offensieve wijze te reageren op de aanval van de tegenstander.

Indien hij hierin slaagt zal hij dadelijk een klassieke aanval kunnen uitvoeren zonder extra kost; na deze resolutie echter zal de toer normaal verder verlopen en zal de actieve figuur verder mogen handelen.

Een tegenaanval verloopt als volgt:
Kracht + Vaardigheid +1D10 of **K+V+1D10**

Iedere tegenaanval mag afzonderlijk vermeerderd worden (Zie een worp boosten pagina 10)

Crimp's woord:

Als reactie op een schot mag de vrije verplaatsing behaald door een “ontwijking” de Briskar niet in de richting van de schutter brengen behalve wanneer hij zich hierdoor kan verschuilen.

Beschermingsworp

Zoals we gezien hebben in de “algemene samenstelling” worden de harnassen op de profielkaart van de strijder vermeld indien hij er één heeft.

Een beschermingsworp kost geen actiepunten. Zolang de Briskar een harnas draagt moet hij deze gebruiken om de wonden die hij ondergaat te vermijden.

Een harnas is geen onveranderlijk object; deze zal zich onder de herhaaldelijke slagen beschadigen; Om dit te symboliseren zal een Briskar met een harnas een vakje moeten aanvinken op de kaart en een beschermingsworp uitvoeren

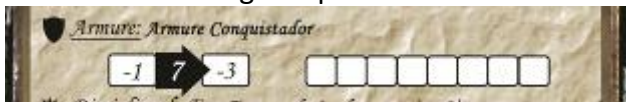


Fig 2: Een harnasrooster op een kaart.

Eens het harnasrooster vol dan is dit harnas onbruikbaar en zal dus geen bescherming meer bieden tegen verwondingen.

De eventuele malus gelinkt aan dit harnas zullen echter blijven zolang de Briskar deze draagt.

Behalve de speciale competenties bezit dit harnas een drempel, door een pijl (→) aangeduid op het harnasrooster.

-Onder deze drempel zal deze een bepaald aantal wonden beschermen (1 in het voorbeeld van Fig 2)

-Vanaf deze drempel zal deze beter beschermen (De worp moet dus hoger of gelijk zijn om doeltreffend te zijn, 3 in het geval van Fig 2)

Een KG zal altijd een bescherming bieden tegen basisverwondingen van de aanval, dus van alle aanvallen zonder bonus.

Een KT zal niet beschermen en zal het harnas nog meer beschadigen, een extra vakje zal dus aangevinkt worden.

Een harnas zal bovendien ook bescherming bieden tegen een artillerieshot maar verliest alle vakjes op het harnasrooster.

Indien de schade te wijten is aan een type “harnasboor” dan worden 1D5 aangevinkt op het harnasrooster.



Aanvalsacties

Een tegenstander omarmen: OAP

De twee Briskars in kwestie moeten aangrenzende voetstukken hebben in het begin van de actie

Een worp van kracht tegen kracht moet lukken, de omarmde Briskar moet alles lossen wat hij in zijn handen vasthad behalve zijn habituele uitrusting; geen van de twee strijders mag een andere actie ondernemen dan de greep te lossen, zelfs zich verdedigen is uitgesloten! (maar ze behouden hun overblijvende AP)

Een omarming verbreken lukt automatisch voor de Briskar die omarmd, daarentegen moet de omarmde een nieuwe worp van kracht tegen kracht winnen om zich te bevrijden.

Deze worpen mogen gebootst worden.

Crimp's woord:

De basisharnassen zoals vermeld op de profielkaart van een Briskar geven geen verplaatsingsmalus. De harnassen aangekocht bij de additionele uitrustingen kunnen wel een malus veroorzaken.

-Een kopstoot geven: 2AP

De voetstukken van de 2 Briskars moeten in Contact zijn bij het begin van de actie.

Een worp Kracht + Samenstelling + 1D10 of **K+S+1D10** moet in oppositie lukken om de kopstoot te geven.

Bij het lukken zullen de verwondingen gelijk zijn aan Samenstelling -2 of **S-2**. In geval van KG zal de tegenstander op de grond vallen.

Hij zal een moreeltest moeten afleggen alvorens terug op te staan.

In tegenstelling met de klassieke moreeltesten kan deze wel gebootst worden.

-Een voetstoot geven: 2AP

De tegenstander moet in de controlezone van De Briskar zijn om hem een voetstoot te kunnen geven.

Hij zal dan een worp in oppositie moeten lukken van Vaardigheid + Samenstelling +1D10 of **V+S+1D10** om de voetstoot te geven.

Bij het slagen zullen de verwondingen gelijk zijn aan Vaardigheid – 2 of **V-2**.

In geval van KG heeft de Briskar een uiterst pijnlijke stoot gegeven waardoor de tegenstander 1 bewegingspunt verliest gedurende 3 toeren. In geval van meerdere KG worden de malussen opgeteld.

In geval van KT valt de actieve Briskar op de grond en verliest de rest van zijn activatie om recht te staan.

Deze worpen mogen gebootst worden.

-Een bezwering onderbreken

Een tegenstander omarmen, een voetstoot geven. Kunnen een bezwering onderbreken wanneer de Briskar in contact is met de "Tovenaar" wanneer deze de toverformule uitspreekt.

De actie wordt vermeerderd met +2AP als deze zich in de toer van de tegenstander afspeelt.

In geval de actie lukt zijn de gebruikte punten voor het uitspreken van de toverformule verloren.

Generieke acties

Dit zijn alle acties dat de Briskar zal kunnen uitvoeren in functie van de situatie In een bepaald scenario.

Een artilleriestuk verplaatsen: © 2AP

Net zoals een "voorwerp smijten" mag er één maal per activatie een artilleriestuk verplaatsen (een kanon bijvoorbeeld)

Het is mogelijk om het artilleriestuk te verplaatsen met een andere Briskar dan de kanonnier aangeduid bij het aanvangen van de partij.

In dit geval zal gekeken worden naar de karaktertrek "K=x" en het artilleriestuk wordt beschouwd zich te verplaatsen met het aantal bewegingspunten van de Briskar. Een re oriëntatie kost 1 schoolslag.

Vb: Om "Bone Breaker" te verplaatsen en heroriënteren moet Maruti, die genoeg macht heeft, 2AP gebruiken en zal dan het kanon van 3 schoolslagen verplaatsen en oriënteren in de richting die hij wenst. Dus 3 bewegingspunten en 1 voor de oriëntatie.

Een artilleriestuk mag enkel verplaatst worden indien geen tegenstanders zich op minder dan 1 schoolslag bevinden van de Briskar en van het stuk dat hij wil verplaatsen. (Indien er met een geruit terrein gespeeld wordt, dan moeten de omringende vakken van de Briskar en van het artilleriestuk vrij zijn van tegenstanders.

Crimp's woord:

Ik mag beslissen mijn artilleriestuk al lopend te verplaatsen ook al stopt mijn activatie nadien. Ik kon mijn artilleriestuk toch van het dubbel van mijn beweging verplaatsen.

-Een voorwerp smijten: 2AP

Een voorwerp dat gesmeten kan worden zal als volgt omschreven worden "K=x" waar x het minimum vereiste macht is om het te kunnen smijten. (Ieder wapen of voorwerp dat met 1 hand kan gehouden worden: K=2 en K=3 voor twee hands-wapens.)

Bovendien moet een worp onder Kracht + Samenstelling + 1D10 gesmeten worden hoger of gelijk aan de drempel overeenstemmend met 12+1 per schoolslag afstand of $K+S+1D10 \geq 12+1/\text{schoolslag}$

Vb: Om een koffer K=3 te kunnen werpen is er minimum een kracht van 3 nodig. Voor deze te werpen op een afstand van 4 schoolslagen zal de worp 16 of meer moeten zijn om te slagen.

Dit stelt de moeilijkheid voor een zwaar object te werpen en tevens ook een tegenstander te mikken met een geïmproviseerd voorwerp.

Dit geldt ook voor artilleriestukken behalve dat je wat stoerder moet zijn om hiermee te werpen!

voorwerp	Nodige kracht	Schade	effect
Fles	1	1	Bloedingen gedurende 2 toeren
Kruk	2	2	
Emmer	3	3	
Ton	3	3	
Koffer	3	4	
Kist	3	4	
Granenzak	3	3	Schade 2 voor de aangrenzende figuren
Rack met kanonkogels	4	5	Het slachtoffer valt op 4+
Marine anker	5	7	Het slachtoffer valt bewusteloos
Tafel	6	5	Model van 1 kaart
Artilleriestuk	6	3+SP	Het stuk verliest 4 SP bij het vallen

Om een andere Briskar te werpen, moet je hem eerst kunnen vangen, en een Kracht van minstens de Samenstelling van de tegenstander hebben.

Dezelfde voorwaarden als het smijten met voorwerpen wordt toegepast.

Indien de actie slaagt, zal de regel "Botsing" (p.27) toegepast worden.

Indien de actie mislukt zal de "Projectiel Briskar" ter plaatse blijven en de actie eindigt hierbij.

Bovendien mag een gemikte figuur een verdediging of ontwijking proberen.

Opgepast! De geworpen Briskar moet een "Ontvangsttest" uitvoeren.

-Dragen/Vervoeren: 0AP

Moeilijkheidsgraad: Automatisch

In dit geval wordt de kracht van de Briskar beschouwd als,

-Als K hoger of gelijk is aan 4 dan geldt een malus van -1 op de verplaatsing.

-Als K kleiner of gelijk is aan 3 dan geldt een malus van -2 op de verplaatsing.

Deze actie staat toe een gewicht van ongeveer 50kg te dragen; een ton, een koffer, een kist, enz... en toch kunnen blijven acties ondernemen.

Een Briskar kan maar 1 wapen gebruiken als hij iets draagt.

-Neerleggen/ oprapen (een voorwerp) 1AP of de gratis verplaatsing opofferen.

Sommige gevallen zoals iemand ontwapenen verplichten om voorwerpen te lossen. Deze kunnen voor 1AP of bij opoffering van de gratis verplaatsing opgeraapt worden (Behalve anders gespecificeerd in een scenario). Men mag op dezelfde manier een voorwerp neerleggen. Enkel als er één hand vrij is mag iets opgeraapt worden. Een voorwerp van een andere Briskar mag opgeraapt worden.

NB: Een Briskar kiest de plaats waar hij het voorwerp neerlegt. Deze moet in de controlezone neergelegd worden.

Als hij ontwapend is of een voorwerp verliest ten gevolge van een actie van een tegenstander, dan kiest de tegenstander waar het voorwerp valt maar altijd in de controlezone van de eigenaar.

-Een voorwerp vernietigen/ een deur inslaan: 2AP

Moeilijkheidsgraad: $K+S+1D10 \geq 12$

Laat toe een deur in te slaan of breken van stoeien, tonnen,...

-Eten/Drinken: 2AP (+1 tot 4 LP)

Indien er zich voedsel of drank in de buurt van De Briskar bevindt dan kan hij dit gebruiken om $1D10/3$ LP terug te winnen (Naar boven afgerond)

Vb: 7 op de $D10 = 7/3 = 2.333$ afgerond = 3LP

Deze actie is enkel mogelijk als er geen tegenstanders in de buurt zijn.

-Zijn harnas verwijderen: 3AP

De Briskar is niet meer aan de verplaatsingsmalus onderworpen maar geniet ook niet meer van zijn bescherming.

Het is noodzakelijk een harnas welke een verplaatsingsmalus geeft te verwijderen om te kunnen zwemmen.

-Zwemmen: 0AP

Moeilijkheidsgraad: Automatisch

De verplaatsing wordt door 2 gedeeld en geen wapen mag gebruikt worden behalve de specifieke regels eigen aan de Briskar.

-Knielen: 1AP

Moeilijkheidsgraad: Automatisch

Een Briskar die achter een voorwerp of een decorgedeelte knielt dat minstens de helft van zijn grootte is wordt als verborgen beschouwd.

-Mikken: 1AP / schot of worp

Moeilijkheidsgraad: $Vx2+1D10 \geq 10$

Annuleert de dekking van de gemikte Briskar (De Briskar die vuurt, moet zijn doel toch gedeeltelijk kunnen zien)

Lukt automatisch als de Briskar de actie "Knielen" heeft gebruikt.

-Zich verbergen: 1AP

Moeilijkheidsgraad: geen KT

De strijder die zich verbergt kan niet meer als mikpunt genomen worden.

Een verborgen Briskar laat niet toe de actie "Mikken" tegen hem te gebruiken.

-Zien/Waarnemen: 1AP -1x/toer

Moeilijkheidsgraad: $S+M+1D10 \geq 12$

Deze actie laat toe een verborgen Briskar te detecteren, een geheim mechanisme, enz...

-Een slot openen: 2AP

Moeilijkheidsgraad: $V+M+1D10 \geq 12$

Laat toe om het even welk mechanisme of slot te openen.

-Lezen / ontcijferen: 1AP/document

Moeilijkheidsgraad: $Mx2+1D10 \geq 14$

Staat toe documenten en handleidingen te begrijpen.

-Overtuigen/Onderhandelen: 2AP

Moeilijkheidsgraad: $Mx2+1D10 \geq 13$

Staat toe onderhandelingen te winnen, een gesprek, enz...

-Op zijn hoede!: 2AP

Moeilijkheidsgraad: Automatisch

Voegt een verdedigingsdobbelsteen toe gedurende de volgende verdedigingsactie en blijft effectief tot het begin van een andere actie.

-Graven: 2AP

Moeilijkheidsgraad: $Sx2+1D10 \geq 12$

Putten graven!

-Laatste hoop:

Moeilijkheidsgraad: S+M+1D10≥10

Indien de strijder minder dan 10LP heeft dan smijt hij zich in het gevecht en zal niet meer kunnen verdedigen of van zijn harnas kunnen gebruik maken tot aan de volgende activatie. In tegenpartij zullen alle aanvallen en speciale aanvallen 1AP minder kosten tot een minimum van 1AP

FIG 3 Het principe van gezichtsveld en zich verbergen

Bescherming en omgeving

De gevechten tussen benden Briskars zijn heftig en vaak dodelijk, het is dus niet verbazend dat de meesten onder hen dekking zoeken zodra de eerste ontploffing weergalmt.

En Briskar mag zijn omgeving gebruiken om zich te beschermen tegen vuurwapens en toverspreuken.

De aanvallen, directe schoten en toverspreuken volgen deze regel.

Een toverspreuk die een geallieerde Briskar als doel neemt heeft geen vizierlijn nodig.

Twee gevallen moeten onthouden worden:
1 de gemikte Briskar is compleet verborgen → De resolutie van de actie is onmogelijk

2 de Briskar is gedeeltelijk verborgen → een bonus van 3 zal bij de verdediging geteld worden tegen deze actie.

De bonus is toepasbaar gedurende een ontwijking enkel wanneer de verdediger zich niet buiten zijn dekking verplaatst.

Sommige slimmerds zullen proberen hun Briskars van 2m30 groot en 170Kg achter een kleine ton Rum te verbergen hopende een beschermingsbonus te verkrijgen... Dit is natuurlijk niet mogelijk, aan jullie dus om grotere decors te maken!

Schieten

Iedere toverspreuk of schot heeft een essentiële karaktertrek: de draagwijdte die bepaalt tot aan welke afstand de actie doeltreffend of precies is. Om te beginnen moet er eerst nagezien worden of de tegenstander in de draagwijdte is en deels zichtbaar is door de Briskar die de actie uitvoert.

Bemanning van een artilleriestuk

Indien er een artilleriestuk in de bende gerekruteerd wordt dan moet er ook een bediener aangeduid worden. Hij zal dan ook de enige zijn die dit artilleriestuk zal mogen bedienen. Een andere bediener zal mogen aangeduid worden wanneer de eerste bediener gedood wordt of vlucht.



Crimp's woord:

Het voetstuk van een Briskar stelt de ingenomen plaats bij een gevecht, deze is dus in acht te nemen bij het determineren van een gezichtsveld.

Resultaat van een schot

Een schot wordt behandeld net zoals een gewone aanval, een dobbelsteenworp tussen de schutter en de verdediger.

Deze wordt als volgt gedefinieerd:

- *de kost: afhankelijk van de eigenschappen van Het wapen.
- *het cadans: het aantal schotten dat met het wapen kan geschoten worden alvorens terug op te leden.
- *de minimale en maximale draagwijdte

Een Briskar mag zijn vuurwapen niet gebruiken wanneer hij zich in de controlezone van een tegenstander bevindt.

De KT is echter wat verschillend bij een schot, Het is moeilijker iemand op afstand te raken dan in een gevecht; de natuurlijke resultaten van 1 en 2 op een D10 zullen als KT beschouwd worden.

Een KG bij een schot staat toe de verwondingen te cumuleren.

Vb: Bogdan heeft een KG op zijn schot met zijn donderbus, hij zal dus 2maal verwondingen aan zijn tegenstaander aandoen, dus $2 \times (1D5 + 1)$ verwondingen.

De Briskar schiet met zijn vuurwapen ($Dx2 + D10$) die hij met de overeenstemmende AP mag boosten.

De verdediger beslist dan als hij zich verdedigt of ontwijkt en past de wijzigingen van de eventuele dekkingen toe.

Wijzigingen bij een schot:

- *De Briskar die schiet wint een bonus van +2 op zijn schot indien de verdediger zich lager dan hemzelf bevindt.
- *De verdediger wint +2 op zijn verdedigingsworp indien de schutter zich lager dan hemzelf bevindt.
- *Indien de verdediger zich in een gevecht bevindt dan wint hij een bonus van +3 op zijn verdediging.

Draagwijdte:

Voor ieder wapen is een minimale en maximale draagwijdte aangegeven: ze hebben een directe invloed op de sterkte van de schot en dus ook op de aangerichte schade.

- *onder de minimale draagwijdte wordt de aangerichte schade met 1 vermeerderd.
- *tussen de minimale en maximale draagwijdte wordt de schade van het wapen niet gewijzigd.
- *boven de maximale draagwijdte wordt de schade verricht door het wapen met 3 vermindert.

Geregeld is het resultaat van een schot boven de maximale draagwijdte bijna nihil, maar een donderbus is ook geen katapult! De aanpassing van de aangerichte schade gelinkt aan de draagwijdte is toe te passen na de bonus van een eventueel KG.

Vb: Bogdan schiet boven zijn maximale draagwijdte en heeft een KG op zijn worp. Hij zal dus twee maal schade aanrichten met zijn wapen aan zijn tegenstander vermindert met 3 of $((2 \times 1D5) + 2) - 3$.

De KT zijn omschreven in de eigenschappen van het betrokken wapen.

Herladen:

Eens het schietcadans van het wapen bereikt moet het wapen herladen worden voor 3AP of anderszins evenveel zoals op de profielkaart aangegeven. Het is altijd mogelijk een wapen te herladen alvorens de lader leeg is. Een lader kan echter niet méér geladen worden dan het aangegeven schietcadans.

Gedurende een schot kunnen de aanvaller en de verdediger hun worp boosten.

Crimp's woord:

Een Briskar die als doel van een schot genomen wordt mag proberen te ontwijken (voor 2AP) maar mag in geen enkel geval tegenaanvallen tenzij de schutter zich in zijn controlezone bevindt.

Schot met zone effect

De schutter plaatst zijn sjabloon op de gewenste plaats en meet de afstand tussen het voetstuk van het wapen en het dichtst bij gelegen boord van het sjabloon.

De moeilijkheidsgraad is rechts tussen haakjes aangegeven van de betrokken draagwijdte.

Vb: Een Piratenkanon (14) /5(12) /10(14)

Dit betekent:

*onder 5 schoolslagen zal de moeilijkheidsgraad 14 zijn

*tussen 5 en 10 schoolslagen zal de moeilijkheidsgraad 12 zijn.

*Boven 10 schoolslagen zal de moeilijkheidsgraad 14 zijn.

Indien de schot slaagt blijft de sjabloon op zijn plaats. De schade zal dan toegepast worden op de slachtoffers die zich, zelfs gedeeltelijk, onder de sjabloon bevinden.

Bij een KG zal een D10 aan de aangerichte schade gevoegd worden voor ieder behaald KG.

Vb: Rotumah mag bij een KG tussen 6 en 35 wonden aanrichten aan ieder slachtoffer onder zijn sjabloon.

Indien de schot mislukt dan laat je de dobbelstenen op de tafel. Deze zal ontwijken in de aangegeven richting van de dobbelsteen en dit van een aantal schoolslagen gelijk aan het behaalde verschil. Indien meerdere dobbelstenen moeten geworpen worden dan moet er één aangeduid worden voor de worp.

In geval van KT vermeerderd met de effecten aangegeven op de profielkaart van het artilleriestuk zal de volgende regel toegepast worden:

Plaats de sjabloon boven het artilleriestuk, deze laatste verliest dadelijk 5 structuurpunten (SP) De Briskars onder de sjabloon, zelfs maar gedeeltelijk, verliezen 1D10+1 LP

Vb: Ik schiet met een D3 en verkrijg een 3 op mijn worp op 7 schoolslagen afstand, dus een moeilijkheidsgraad van 12. Mijn schot is dus een tegenschot. $3 \times 2 + 3 = 9$ voor de schutter. Ik kijk naar de positie van de punt van de dobbelsteen om de richting te bepalen. Ik verplaats de schot van $(12-9)$ 3 schoolslagen in deze richting.

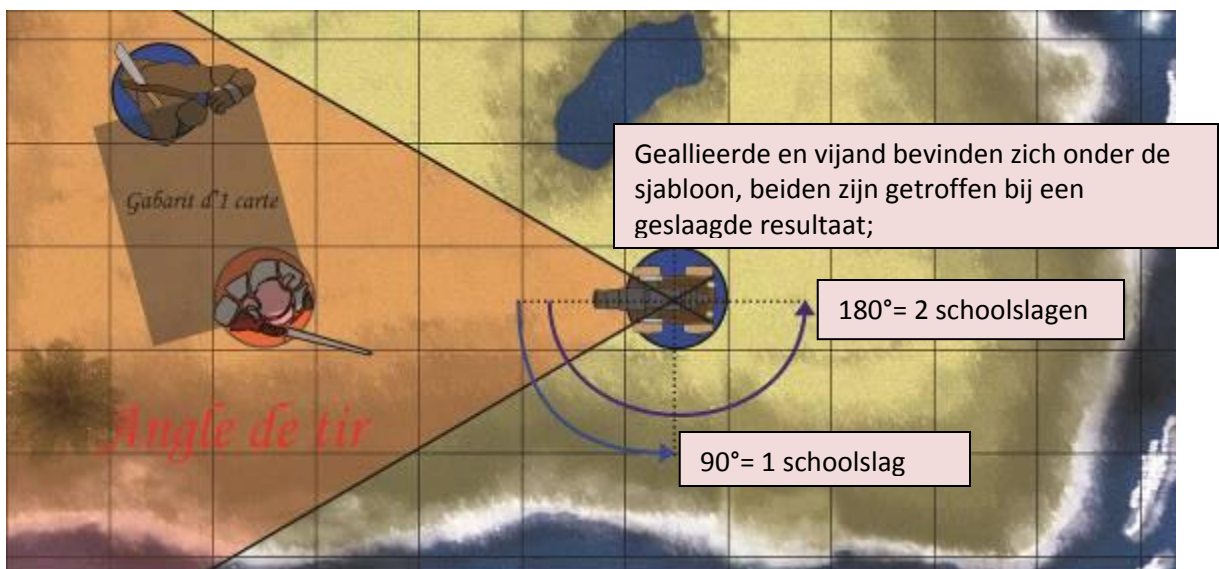


Fig 4: Principes van een artillerieschot

In geval van een KT van de artillerieschot zal 1D5 SP aan het artillerieschot toegepast worden **EN** 1D10LP + 1LP aan alle Briskars onder de sjabloon, **bediener inbegrepen**.

NB: In het geval van Rotumah, waarvan het kanon integraal deel uitmaakt van zijn schild en geen eigen SP bezit, zullen de 1D5 SP niet toegepast worden maar zoals op de profielkaart vermeldt zal Rotumah 5 schildvakken verliezen of 1D10 LP +1 en 5 vakken in de schildvakken.

Rotumah zal hierdoor niet sterven maar zal geen bescherming meer hebben...en geen kanon!

Rotumah zal dan enkel maar kunnen plat-trappen en bekslagen geven.

Dit geldt ook voor alle "Kanonschildpadden" en andere levende artillerie.

Schade aangericht door een artillerieschot worden aangericht in geval van een gelukte schot of ontwijking. Gedurende een KT blijft het projectiel in het wapen en zal de aangerichte schade van 1D10 + 1 door de KT niet toegepast worden tenzij uitdrukkelijk vermeld op de profielkaart van het artillerieschot.

Gedurende een schot met zone effect mag de bediener de schot Boosten. ("Een worp boosten" P10)

Effecten van een zoneschot op de omgeving:

Indien een zoneschot een decorstuk raakt zoals een kist, een rij tonnen, enz..., dan zijn deze vernietigd en kunnen niet meer als dekking dienen. In geval van hoge elementen zoals een mast, een uitkijktoren, enz..., dan zal de richting waar deze zal vallen bepaald worden door de dobbelsteen. Alle Briskars die zich hieronder bevinden verliezen (2D10-samenstelling) LP.

Als reactie op een schot met zone effect of het vallen van een hoog decorelement kan iedere Briskar één enkele actie ondergaan: "Shiver me Timbers" en moet al zijn resterende AP opofferen

om uit de gevaarlijke zone te springen en zich op de grond te smijten.

Voor deze actie zal een worp van D10 noodzakelijk zijn met een moeilijkheid van 10 – verbruikte AP. Indien er geen actiepunten overblijven dan zal men een 10 moeten hebben! (10-0 AP), anders wordt de moeilijkheid gedefinieerd worden met de resterende AP.

Er wordt geen rekening gehouden met de drempel van de schot om de actie "Shiver me timbers!" op te lossen.

In geval van succes zal de Briskar de kortste weg nemen om uit de gevaarlijke zone te kruipen en zal moeten rechtstaan in het begin van zijn volgende activatie om normaal te kunnen handelen. (Zie regel "rechtstaan" in de sectie "verplaatsing" en pagina 16.)

Artillerie en decor beschadigen:

Artillerieschotten zoals kanonnen zijn omschreven op hun profielkaart, op dewelke hun structuurpunten (SP) aangegeven worden.

Dit is ook het geval met decorelementen zoals een schipromp, een uitkijktoren, enz...

Ieder geslaagde aanval met handwapens of met een artillerieschot tegen een decor zal één SP van het decorelement doen verliezen.

Eens het decorelement haar laatste SP verliest dan is dit element vernietigd maar blijft op de speelruimte. Deze wordt dan als moeilijke zone beschouwd.

In geval van KG worden de verloren SP verdubbeld.

Een schot met klassieke wapens hebben geen effect op de decorelementen.

Decorelementen zonder SP zijn vernietigd bij de eerste geslaagde aanval.

Speciale gevallen

Een gevecht beheren

Wordt beschouwd als in staat om te vechten iedere Briskar die hiervoor in staat is. (Zie "rechtstaan" p.16, "een kopstoot geven" p.19 en "moreel" p.29 en zich in een aangrenzend vak staan (in geval van een speloppervlakte met vakken) en zich op afstand van handwapens bevinden.

-Gewoon: Geen bijzonderheden, de 2 Briskars vechten het gewoon uit.

-Multipel: Indien de aanvallers in meerderheid zijn, dus meerdere Briskars tegen de actieve figuur, dan zijn de aanvalsworpen automatisch gebootst met 1 per steunende figuur.

Indien de verdedigers zich in meerderheid bevinden, dan worden de verdedigingsworpen met 1 per steunende figuur gebootst.

Deze steuneffecten hebben geen invloed op de waarde van een KG of KT gedurende de betrokken worpen.



Fig 5: Een multipel gevecht

Vb: in geval van een gevecht van 4 tegen 2 zal de steun van de bende in meerderheid 2 zijn evenwel in aanval als in bescherming.

In geval van een gevecht waarbij meer dan 2 rivale bendes betrokken zijn, dan gelden deze wijzigingen niet. Dan is het hier elk voor zichzelf.

-Verlenging: Zie "Controlezone" (p.14)
Sommige wapens (dat ze nu integraal deel uitmaken van de Briskar of van zijn additionele uitrusting) hebben de eigenschap "verlenging". Deze kunnen tegenstanders aanvallen die zich op een afstand van 2 schoolslagen bevinden.

Het voordeel hierbij is dat de tegenstander beschouwd wordt als verbonden in een gevecht terwijl jezelf niet in contact bent met hem maar op een afstand van 0,5 en minder dan 2 schoolslagen bevindt.

NB: Een Briskar met de eigenschap "verlenging" wordt niet als verbonden in een gevecht beschouwd zolang hij zich op meer dan een halve schoolslag bevindt. Hij kan dus ook geen gebruik maken van de verdedigingsbonus tegen schietwapens in een gevecht.

-Bevrijden van een gevecht: Gedurende een gevecht kan de situatie slecht uitdraaien, ofwel door het feit dat de troepen andere gevecht opties moeten ondernemen, in deze gevallen zal de Briskar zich moeten "Bevrijden"
Dit is geen gewone actie maar een worp in oppositie met de tegenstander. Het is logisch dat de tegenstander je niet zomaar zal laten vertrekken nadat je met hem een paar klappen hebt uitwisseld.

De Actie “Bevrijden” kost **2 AP**

Een Briskar die zich uit een gevecht wil bevrijden zal volgende test moeten uitvoeren:
Samenstelling+Vaardigheid+1D10
Of **S+V+1D10**

NB: Indien verschillende strijders in een gevecht verwickeld zijn zal de speler de Briskar kiezen die de “bevrijding” zal voorkomen en 1 toevoegen aan zijn resultaat per supplementaire strijder uit zijn kamp.

Wanneer een Briskar een gevecht verlaat dan is hij automatisch als vrij beschouwd. Hij geniet dus ook niet meer van de verdedigingsbonus tegen een schot, telt niet meer in het aantal strijders van een gevecht die hij verlaat, hij mag terug een tegenstander aanvallen, mag terug schieten, eten of zijn wapen herladen zonder malus



Fig 6: Moeilijk zich van een Birgus te bevrijden

Deze rooster geeft een overzicht van de situaties en effecten van een bevrijdingstest.

Resultaat	De strijder die zich wil bevrijden	Zijn tegenstander
KT	De Briskar valt en zal moeten “rechtstaan”	1D5 verwondingen aan de tegenstander die hij tegenhoudt
T	De Briskar blijft in het gevecht, de actie is mislukt	Blijft ter plaatse
G	De Briskar mag zich vrij verplaatsen van zijn beweging	Blijft ter plaatse
KG	De Briskar mag zich vrij verplaatsen van zijn beweging	Ondergaat 1D5 verwondingen

Interacties met de omgeving

De acties van een Briskar beperken zich niet tot het gebruik van wapens. Hij kan beslissen een verzwakte tegenstander overboord te smijten, een kist als mobiele dekking te gebruiken, een goede slok Rum drinken om zich sterker te voelen en de pijn minder

Indien een scenario de gevolgen van deze acties niet specificeert dan moet naar de meest voorliggende actie verwezen worden in het hoofdstuk “Generieke acties”.

Het kan gebeuren dat een Briskar in botsing komt met een tegenstander of een stuk van het decor, dan geldt deze regel:

Botsing: Indien 2 Briskars botsen (door het wegduwen, zoals met de speciale aanval van Maruti bv.) dan verliezen de 2 Briskars 1D5 LP.

Indien een Briskar met een decorelement of een artilleriestuk botst dan verliest hij 1D5 LP en het decorelement 1D5-2 SP.

Indien een Briskar buiten de limieten van de speeloppervlakte weggeduwd wordt daar een speleffect (wegduwen, ontploffing, ...) maar zonder gedemoraliseerd te zijn of zijn levenspunten op 0 komen, dan zal hij gestopt worden aan de boord van de speeloppervlakte.

Hij ondergaat automatisch 1D5 verwondingen. Er wordt beschouwd dat de oppervlakte niet aan de boord stopt maar dat hij op deze plaats in botsing is gekomen met een obstakel.

Een Briskar zal dus nooit de tafel verlaten behalve wanneer hij OLP heeft of indien hij 2 opeenvolgende keren zijn moreeltest mislukt.

Verwondingen beheren

Een Briskar is getraind om slagen te krijgen en is hierdoor moeilijk te doen struikelen en zal ook nooit klagen.

Behalve anders omschreven op zijn kaart zal er geen malus in beschouwing genomen door verwondingen zolang hij nog boven 10LP is.

Is dit niet meer het geval dan zal verwezen worden naar de "Moreeltest".

Er zijn 2 types wonden met permanent effect:

-De bloeding: Een Briskar die bloedt zal 2LP per wonde en per toer verliezen, de effecten kunnen gecumuleerd worden.

Verzorgingspappen, magische zorgen, viaticum of ieder ander effect die LP kan doen winnen stoppen de bloedingseffecten.

De vergiftiging: Een Briskar die vergiftigd werd zal per toer 1D5LP verliezen. De effecten kunnen niet gecumuleerd worden.

Enkel een verzorgingspap of magische zorg kunnen de effecten van een vergif annuleren.

Permanente wonden worden toegepast bij het begin van de activatie van de Briskar.

Ze worden toegepast voor ieder andere actie van de toer en indien hierdoor de Briskar onder de 10LP geraakt dan zal hij een moreeltest moeten afleggen aan zijn volgende activatie.



-Verlies van alle LP: Briskar "Buiten gevecht"

Een Briskar waarvan de LP op 0 vallen of die gedemoraliseerd is wordt als "Buiten gevecht" beschouwd.

Hij is daarom niet dood maar te zwaar gekwetst of te gedemoraliseerd om nog actief deel te nemen aan het gevecht.

Hij zal in ieder geval zijn waarde aan goudstukken aan de tegenstander doen winnen, additionele uitrusting inbegrepen.

Briskar "op de grond": Een Briskar die op de grond ligt ten gevolge van een actie zoals "Shiver me Timber!", een mislukte bevrijdingstest, enz... mag zich verdedigen maar zal moeten "Rechtstaan".

Bewusteloos: Een bewusteloze Briskar kan zich niet verdedigen tot hij terug "Rechtstaat" (Zie p.16)

Terneergeslagen: Een terneergeslagen Briskar kan enkel maar defensieve acties uitvoeren, indien hij nog over genoeg AP beschikt. Hij moet een moreeltest afleggen om uit deze situatie te geraken.

Moreel

Er zijn situaties waar zelfs de dapperste Briskar zijn gevechtdeterminatie kan verliezen, zijn motivatie zal zakken of in tegenstelling zijn woede opkomen bij het zien van een oude kameraad die gemassacreert wordt, of zijn kapitein die op de vlucht slaat...

Er zijn drie gevallen waar er een moreeltest moet afgelegd worden:

- Totaal LP van de Briskar vallen onder 10.
- Een geallieerde Briskar op 2 schoolslagen of minder ondergaat een fatale verwonding.
- Een Briskar blijft als enige overlevende van zijn bende.

Een strijder zal een moreeltest moeten afleggen **zodra zijn levenspunten onder 10 vallen** en dit bij elke nieuwe verwonding zodra hij deze drempel heeft bereikt.

De Briskar moet dan een resultaat lager dan zijn Karaktertrek **S+M** verkrijgen met 1D10.

- Het resultaat wordt verminderd met 1 indien hij zich op 5 schoolslagen of minder van zijn leader bevindt.
- Het resultaat wordt vermeerderd met 1 per tegenstander in het gevecht meer dan de eerste.

Een Briskar die een moreeltest moet afleggen tegen 2 tegenstanders in een gevecht zal zijn worp met 1 vermeerderd zien.

Een 10 (of 0 op de dobbelsteen) zal voor een moreeltest altijd als een KT beschouwd worden.

Een Briskar die zich op minder dan 2 schoolslagen van een geallieerde bevindt die een fatale aanval ondergaat moet ook een moreeltest afleggen. De moreelworp moet voor de activatie getest worden.

In tegendeel, in volgend geval, zal volgende regel gebruikt worden bij een geslaagde test.

“Wraak”: Het resultaat van de Briskar krijgt +2 op al zijn aanvalsworpen gedurende zijn volgende activatie.

Bovendien, **indien hij als enigste overlevende van zijn bende is**, dan moet hij een moreeltest afleggen bij zijn volgende activatie en de schok op zich nemen om zijn kameraden te wreken.

Bij een tegenslag op een moreeltest is de Briskar terneergeslagen en zijn tegenstanders in een gevecht worden als vrij beschouwd.

Zijn activatie eindigt en zijn volgende zal met een moreeltest beginnen.

In geval van een nieuwe tegenslag is hij te verward om het gevecht verder te zetten en wordt als verloren beschouwd. De tegenstander wint zijn waarde in goudstukken en de strijder wordt van het terrein weggenomen.

Een moreeltest mag niet opnieuw geworpen worden.



3. Magie

In het spel Briskars wordt de magie op verschillende manieren uitgedrukt. Volgens de verschillende geloven en Thaumaturgen zijn de aspecten zeer verschillend maar kunnen globaal in 6 klassen onderverdeeld worden:

-Esoterisme:

Zijn alle occulte disciplines, doden tot leven brengen, geesten oproepen of krachten van het kwaad, onderhandelen met de onderwereld,...

Zijn symbool is een schedel, zijn kleur is paars zoals de limbo waar ze hun krachten putten.

-Alchemie:

In deze categorie vinden we alle tovenaars terug die zich bezig houden met het creëren van drankjes, poeders, zalven, ... en voor wie transformaties tot een hoge rang behoort. Zijn symbool is een drankje, zijn kleur is geel zoals goud en de vergiffen die kunnen samengesteld worden.

-Goed fortuin:

Hier vinden we alle disciplines zoals kaartleggers, handlijnkunde, waarzeggers, maar ook alle gepassioneerden van gelukspellen, vloekwerpers, ongeluksvogels, ...

De piraten geloven hier meer dan alles in en is een goede geallieerde.

Zijn symbool is een dobbelsteen met 10 zijden, zijn kleur is groen zoals het geluk dat het voorstelt.

-Elementalisme:

Is het losbarsten van de elementen, het oproepen van de weerstand van de aarde, de snelheid van de wind, de fluiditeit van het water en de kracht van het vuur. De elementaristen gebruiken vaak toverboeken en perkamenten maar gebruiken ook de verschillende elementen in hun brute staat om ze tussen elkaar te associëren.

Zijn symbool is een ster, zijn kleur is wit zoals de mengeling van alle elementen onder elkaar.

-Symbiose:

Groepeert de capaciteit om de wereld van de levenden te gebruiken, moleculaire structuren te wijzigen om de wezens te verstevigen of te verzwakken, om lianen te

laten groeien om een belemmering te vormen of dieren controleren om ze in hun plaats te laten vechten.

Zijn symbool is een blad, zijn kleur is blauw zoals het water nodig voor het leven.

-Totemisme:

Gebruikt door veel sjamanen die de kracht van iedere diersoort en plantsoort aanbidden, maken er iconen van in beenderen, steen of hout, geven vorm aan meterhoge totems met de beeltenis van de wolf, de uil en vele anderen om de kracht van ieder soort eigen te kunnen maken.

Zijn symbool is een totem, zijn kleur is oranje zoals de hitte van het leven en de energie die in ieder diertotem zit.

Het is soms mogelijk om verschillende methodes te gebruiken om een effect te behalen en zal men zelfde toverspreuken terugvinden in verschillende soorten magie. Om de weerstand van een Briskar te verhogen zal de ene de weerstand van de aarde oproepen terwijl een ander een drankje zal klaarmaken of een beertotem gebruiken.

Op een toverspreukkaart zijn de symbolen van deze 6 verschillende magiesoorten afgebeeld

Indien een symbool in filigraan blijft dan is deze niet mogelijk voor de Thaumaturg die deze soort magie volgt, indien het symbool gekleurd is dan kan deze gebruikt worden.



Fig 7: Een toverspreukkaart

De symbolen elementarisme, alchemie en totemisme zijn gekleurd, ik mag deze toverspreuk gebruiken indien ik één van de 3 magiesoorten beheers.

Een magiër zal dus het ene of ander magiesoort beheersen. De besten zullen er verschillende beheersen en de symbolen zijn op hun profielkaart terug te vinden.

Bovendien, wanneer ze hun toverspreuken koppelen zullen ze hun arsenaal kunnen ontwikkelen met spreuken afkomstig uit de generieke lijst. Ze mogen natuurlijk enkel maar uit hun overeenstemmende magiesoort kiezen.

Hoewel alle magiesoorten verschillend zijn en hun expressie zeer variërend is (drankjes, toverboeken, totems,...) wordt de term toverspreuk gebruikt om alle kaarten te vertegenwoordigen die de effecten van magie omschrijven.

Een toverspreukkaart bestaat uit 2 pagina's.

Op de linkerkant zijn de karaktertrekken van de spreuk omschreven:

-de draagwijdte: De afstand waarop de spreuk effect kan hebben in schoolslagen uitgedrukt. Het is gemakkelijk om dit om te zetten in vakken of centimeters.

4 schoolslagen = 16 of 4x4cm = 4 vakken

-De duur: Is de periode waarin de effecten van de spreuk actief zijn. Deze kunnen onmiddellijk zijn (de effecten worden dadelijk opgelost zodra de spreuk slaagt), duurzaam (gedurende 1 toer bijvoorbeeld) of permanent (in dit geval duren de effecten tot het einde van het spel).

Indien men een campagnemodus speelt dan zullen de spreuken niet actief blijven van het ene op het ander spel.

-Cadans: In tegenstelling tot een vuurwapen heeft een toverspreuk geen munitie maar een kost aan energie in functie van zijn kracht. Een magiër kan geen 15 vuurbollen per minuut werpen, hij zou er het leven bij verliezen door uitputting. Een spreuk kan dus een bepaald aantal keren gesmeten worden gedurende de activatie en soms zelfs gedurende verschillende toeren.

Vb: "2/toer" betekend dat de spreuk 2 keer per toer mag gesmeten worden gedurende de activatie.

"1/4 toer" betekend dat de spreuk maar om de 4 toeren mag gesmeten worden.

De moeilijkheid: Aangeduid in de stempel linksonder de eerste pagina, is de drempel te behalen op een worp. Deze kan soms in oppositie gerealiseerd worden. (Zie "Passieve spreuken" en "Actieve spreuken" hierna)

Op de rechterpagina staan genoteerd net zoals op de profielkaarten van een Briskar of een artilleriestuk:

- de effecten van een mogelijke KG of KT
- de waarde in goudstukken die nodig zijn om de spreuk te kopen.

Crimp's woord:

Een vrij gezichtsveld is niet nodig om spreuk op een geallieerde te smijten maar de draagwijdte ervan is wel belangrijk.

Er zijn 2 soorten spreuken: de **actieve** en **passieve** spreuken.

De passieve spreuken

Worden niet in oppositie gedaan: de werper moet enkel de opgelegde moeilijkheidsgraad overtreffen met het dubbel van zijn mentaal en het resultaat van een dobbelsteenworp.

Geslaagd = $D10 + Mx2 \geq$ moeilijkheidsgraad

VB: Mijn magiër heeft een mentaal van 6 en heeft een moeilijkheidsgraad van 16 dus:
 $D10 + 6x2 \geq 16$, de spreuk zal lukken indien de magiër 4 of meer behaald op zijn dobbelsteenworp.

Deze dobbelsteenworp mag op normale wijze geboots worden.

De actieve spreuken

Worden in oppositie gedaan en gebruiken dadelijk de behaalde resultaten van de tegenstander of de karaktertrekken van de tegenstander.

Tegen een resultaat van de tegenstander:

Het gaat hier typisch om een "Annuleringspreuk" of een "Tegenspreuk" die onmiddellijk opgelost wordt nadat een spreuk geworpen werd; ze moeten de drempel overtreffen gedetermineerd door het resultaat van de tegenstander.

Vb: Een magiër van de tegenstander werpt de spreuk "Verzwakking" op één van mijn krijgers en behaald 19 op het resultaat van zijn worp. Zijn spreuk is dus geslaagd en mijn magiër zal onmiddellijk een annulering mogen testen. Hiervoor zal hij 21 moeten behalen op zijn eigen worp (of $19+2$)

Tegen een karaktertrek van de tegenstander:

In dit geval zal de werper de geviseerde karaktertrek moeten overtreffen vermeerderd met 1D10 geworpen door de tegenstander of:

$Mx2 + D10 \geq$ karaktertrek + D10

De tegenstanders mogen hun worp boosten.

Enkel op een spreuk die een krijger van zijn eigen kamp viseert mag een tegenspreuk of annuleringspreuk gebruikt worden.

VB: Ik mag geen annuleringspreuk gebruiken op een toverspreuk die de snelheid of verdediging van een tegenstander verhoogt, ik mag geen tegenspreuk gebruiken op een toverspreuk die de AP van een tegenstander vermeerderd. Ik mag integendeel indien een toverspreuk de snelheid, aanvallen en verwondingen wijzigen of direct verwondingen aan mijn Briskar aanbrengen, met mijn magiër, indien mogelijk, proberen de spreuk te annuleren (geschikte magie en voldoende AP)

Kostprijs van een Magiër

Bij de rekrutering en op het einde van het spel gedurende de berekening van de verliezen en de winsten moet rekening gehouden worden met de persoonlijke waarde van de magiër vermeerderd met de kostprijs van alle toverspreuken die hij gebruikt.































































Lijst generieke spreuken

Deze tabel toont de generieke spreuken die een magiër, tovenaars, sjamaan, kan beheren gedurende zijn lange en moeilijke tocht om het aanleren van zijn occulte kunst.

Iedere magiër heeft zijn eigen toverboek, gedetailleert op zijn profiel maar mag indien gewenst zijn deelvenster verrijken door verschillende spreuken te kiezen in de lijst en in zijn geschikte magie-soort.

Een sjamaan die Totemisme beheerst zal geen Esoterische spreuken mogen kiezen.

De Toverspreukkaarten kunnen gedownload worden in de rubriek "Download" op www.tgcmcreation.com

	Esoterisme	Alchemie	Goed Fortuin	Elementalisme	Symbiose	Totemisme
Kogelvrij						
Versnelling						
Annulering						
Gevecht kunst						
Mentale barrière						
Grote snelheid						
Tegenspreuk						
Corrosie						
Ondoordringbare verdediging						
Verzwakking						
Kracht der Voorvadersen						
Onkwetsbaarheid						
Muur						
Arendsoog						
Verstevigende golf						
Verdediging						
Stenen huid						
Destructieve woede						
Vertraging						
Snelheid						
Regeneratie						
Tweede kans						
Transfer						
Wind in de rug						
Draagwind						

4 Bijlagen

Volgende gereedschappen mogen aangekocht worden en compenseren het verschil van punten tussen 2 bendes.

Sommige wapens komen niet van pas bij sommige Briskars die ze zullen ontvangen.

Bijvoorbeeld, een Briskar, gespecialiseerd in gevechten, zal het moeilijk hebben met een musket en zal zich afvragen hoe hij deze moet houden. Om dit te weerspiegelen zullen 5AP moeten gebruikt worden om te herladen ipv 3 voor een Briskar die nooit soortgelijke wapens gebruikt.

Harnassen die een last veroorzaken of een ongewoon gewicht hebben voor de Briskar die het wenst te gebruiken, zullen een malus geven op de verplaatsing zoals vermeld op de omschrijving van het harnas in kwestie.

Welke Briskar mag het gebruiken?

Zonder de regel "WYSIWYG" op te leggen, de figuur moet reël alle gereedschap hebben die hij gebruikt (We gaan toch geen verschillende Skorbuts maken voor ieder wapen of harnas die hij zou kunnen gebruiken), worden de gereedschappen logisch beheerd. Om eenvoudig te doen, wapens of gereedschappen uit de bijlagen mogen niet gebruikt worden door figuren zonder armen of handen.

Rotumah bijvoorbeeld mag geen wapen, net, klimijzer, schatkaart, enz... gebruiken. Dit geldt voor iedere Briskar die geen handen heeft.

Een Birgus, die één hand en één tang heeft zal nooit 2 wapens of een tweehandwapen mogen gebruiken net zoals Briskars met één grijphand. Anderzijds is het ook onmogelijk een vuurwapen, een tang, een bek of een vuist met vergif in te smeren, enkel met gevechtswagens is dit mogelijk.

Iedere Briskar mag een harnas gebruiken, deze vervangt dan de standaardharnas omschreven op zijn profiel. De verplaatsing van de Briskar mag hierdoor niet op 0 komen te vallen.

Een artilleriestuk mag geen harnas gebruiken behalve voor levende artillerie.

Een Briskar is geen vertegenwoordiger en loopt dus niet rond met een compleet arsenaal. Als hij een andere uitrusting gebruikt dan voorzien op zijn profiel dan is het teken dat hij zijn gewoonlijke uitrusting in zijn hangmat heeft gelaten... Hij zal dus niet kunnen veranderen gedurende het spel.

Limitatie per bende

Er is geen limiet aan het aantal gereedschappen dat een bende mag meenemen in goudstukken uitgedrukt.

Het aantal wordt onderling vastgelegd, opgelegd door het scenario of indien het om een toernooi gaat moeten de regels van de organisatoren gevolgd worden.

In het algemeen zijn de volgende gereedschappen gelimiteerd tot 1 per bende tenzij anders vermeld.

Strijdwapens

Splitshoorn: punt, 2AP/2 verwondingen/ 9 goudstukken.

In geval van KG met een splitshoorn zal de tegenstander van bloedingen lijden en 2 extra LP per toer verliezen tot hij verzorgd wordt.

De effecten mogen gecumuleerd worden, een Briskar met 3 verwondingen met een splitshoorn door KG verliest bij iedere activatie 6LP tot hij verzorgd kan worden of door ieder ander effect die hem LP kan doen winnen.

Stilet: Lange scherpe dolk, 2AP/3 verwondingen/ 8 goudstukken.

In geval van KG met een Stilet kunnen de verwondingen niet verzorgd worden.

Linker hand: vervangt het wapen van de linkerhand, 2AP/0 verwondingen/ 14 goudstukken
Mislukte verdedigingen mogen opnieuw geworpen worden. Een Briskar met een tweehandwapen mag geen linkerhand gebruiken.

Piek: metalen punt op een lange houten stok, 2AP/4 verwondingen/ 16 goudstukken
Geeft een verlenging van 2 schoolslagen. Vervangt het standaard wapen.

Dussack: Boarding zwaard, 2AP/ verwondingen=K/ 18 goudstukken.
Gebruik de AP bij de aanval, in geval van KG met de Dussack mogen deze dadelijk hergebruikt worden.
goudstukken

Boarding bijl: 2AP/ verwondingen=K/ 18 goudstukken.
Met een Boarding bijl mislukken de acties “een slot openen” en “een voorwerp vernietigen” enkel maar bij een KT.

Afstandwapens

We beschouwen dat de Briskar die onderstaande wapens gebruikt genoeg munitie heeft voor de duur van het spel, tenzij anders omschreven.

Dirk: kleine mes om te werpen, 2AP/ 3 verwondingen/ 4 goudstukken/ draagwijdte 4 schoolslagen
Kleine mes met uniek gebruik indien geworpen.

Tomahawk: bijl om te werpen, 2AP/ 4 verwondingen/ 6 goudstukken/ draagwijdte 5 schoolslagen
Bijl met uniek gebruik indien geworpen.

Donderbus: 2AP / 1D5 verwondingen /17 goudstukken / draagwijdte 5/8 schoolslagen / her wapenen 3AP / cadans 2.

Karabijn: 2AP / 1D10-2 verwondingen (minimum 1) 19 goudstukken / draagwijdte 6/10 schoolslagen/ her wapenen 3AP / cadans 1.

Silexpistool: 2AP / 4 verwondingen / 18 goudstukken / draagwijdte 4/7 schoolslagen / her wapenen 3 AP / cadans 2

Multipel kanonnenpistool: 2AP / 4 verwondingen / 26 goudstukken / draagwijdte 5/8 schoolslagen / her wapenen 3 AP / cadans 4
De schoten mogen tegelijkertijd op hetzelfde doel geschoten worden, in dit geval kost de eerste 2 AP, de volgende 1AP.

Zakpistool: 1AP / 3 verwondingen / 12 draagwijdte 4/6 schoolslagen / her wapenen 3 AP/ cadans 2

Crimp's woord:

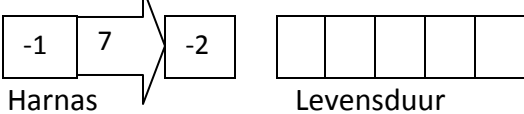
het is aangeraden om de verwondingen van een stilet in een ander kleur in de vakjes LP bij te houden.

Deze levenspunten kunnen niet teruggewonnen worden.

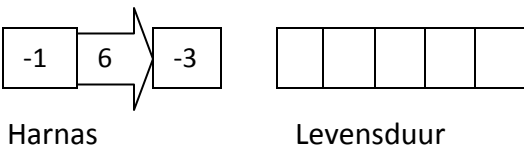
Harpoe: 3AP / 1D10/2 verwondingen (minimum 1)/ 18 goudstukken / draagwijdte 5 schoolslagen
 Indien de draagwijdte van de schot met de harpoe niet hoger dan 5 is dan mag de geharpoeneerde Briskar in rechte lijn in een aangrenzend vak van de werper getrokken worden.
 Bij KT breekt de touw en de harpoe is verloren.

Harnassen

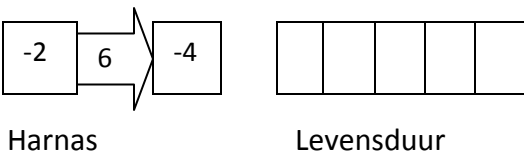
Lederen harnas: K=2 min. / 19 goudstukken



Chain armor: K=3 min. / -1 op verplaatsing/ 24 goudstukken



Pantserharnas: K= 4 min. / -2 op verplaatsing / 30 goudstukken



Diverse objecten

Viaticum: 2AP / staat toe 1D5LV terug te winnen / 8 goudstukken
 Mag twee maal per spel gebruikt worden.
 Een Briskar mag geen viaticum gebruiken wanneer er tegenstanders zich in aangrenzende vakken staan.
 Dit object is niet limitatief.

Kogels en kanonkogels: +2 munitie / 6 goudstukken.
 Staat toe aan de Briskar om de munitie van zijn artilleriestuk te vermeerderen.

Visnet: draagwijdte 4 schoolslagen/ uniek gebruik / 5 goudstukken
 De geveiseerde Briskar kan geen verplaatsingsacties uitvoeren gedurende zijn volgende activatie.
 De actie "werpen" moet slagen. Een visnet mag niet verder dan zijn maximale draagwijdte geworpen worden.

Klimijzer: 5 goudstukken

De klimijzer vergemakkelijkt de worp om te beklimmen, de verplaatsing wordt niet door 2 gedeeld maar de eerste verplaatsing is niet gratis. Bovendien mag hij 1x per spel een Briskar harponeren, in dit geval heeft hij volgende eigenschappen: 2 AP/ 4 verwondingen/ draagwijdte 4 schoolslagen.
 Het werpen wordt als een schot opgelost, Dx2, en mag zoals bij een schot niet ontweken worden.
 Gelimiteerd tot 1 per Briskar.

Schattenkaart: Bij het begin van het spel moet een actie "Lezen-ontcijferen" geprobeerd worden / 10 goudstukken.
 Bij het slagen van de test mag de bende zijn ont-plooiingszijde kiezen.
 Bij KG bij het ontcijferen vind de bende een schat dankzij de schattenkaart en wint 5D10 goudstukken op het einde van het spel.

Rum: uniek gebruik / 5 goudstukken

Staat toe een moreeltest te her proberen gedurende een volledige toer.
 Een Briskar mag uitzonderlijk zijn Rum drinken bij het begin van zijn activatie ook als deze activatie met een moreeltest moest beginnen.
 Dit object is niet gelimiteerd.

Toverboek: 15 goudstukken + prijs van de spreuk
Staat toe een spreuk te kiezen in een domein verschillend van het beheerste domein.
Een Briskar die geen magisch domein beheerst mag geen toverboek gebruiken.

Perkament: 5 goudstukken + prijs van de spreuk / uniek gebruik
Staat toe een spreuk te kiezen in een domein verschillend van het beheerste domein.
Een Briskar die geen magisch domein beheerst mag geen toverboek gebruiken.

Gelukbrenger: 6 goudstukken / uniek gebruik
Staat toe D10 opnieuw te werpen op om het even welke worp.
Dit object is niet gelimiteerd.

Fiool met vergif: 15 goudstukken
Staat toe om het lemmet van een scherp wapen met vergif in te smeren en vergiftigde verwondingen te veroorzaken.
Gelimiteerd tot 2 per bende

Verzorgingspappen: verzorging, 5 goudstukken / uniek gebruik
Staat toe 1D5 verwondingen van een geallieerde Briskar te verzorgen.
Dankzij de verzorgingspap stoppen de bloedingen en vergiftigingen.
Dit object is niet gelimiteerd

Steek van "Georg de Zot": 9 goudstukken
Toegekend aan de kapitein van de bende, staat toe aan de leden van de bende om een moreeltest opnieuw te werpen zolang de kapitein nog op zijn voeten staat.

Kleine ton met zwarte poederen lont: 19 goudstukken/ uniek gebruik
Staat een Briskar toe een val te leggen in zijn controlezone of in een aangrenzend vak.
Gedurende een spel zal bij het begin van iedere nieuwe toer een test geworpen worden. Bij 7 of meer spring de ton en alle Briskars die zich op minder dan 2 schoolslagen bevindt ondergaat 1D10+2 verwondingen. Bovendien

bevinden de slachtoffers zich in de staat "terneer-geslagen" en zullen hun volgende activatie moeten beginnen met een moreeltest.

Alruinwortel om te kauwen: 4 goudstukken / uniek gebruik
Een terneer-geslagen Briskar als gevolg van een mislukte moreeltest bijvoorbeeld mag deze staat gedurende 1 toer negeren.
Dit object is niet gelimiteerd.

Magisch kompas: 6 goudstukken
Staat toe het spel te beginnen ook al is de ont-plooiingstest verloren.

Crimp's woord:

De uitrusting is de enige manier voor een Briskar zonder toverkrachten om de Leader van de bende te worden ook al is zijn kost minder dan die van zijn metgezellen.