

FAQ

et mise à jour des scénarios.

De manière générale

Fin de la Partie

Faute de combattants la partie s'arrête. Quand une bande est totalement éliminée, le joueur adverse finit le tour et la partie prend fin. Exception faite du scénario n°3 «La Tempête», dans celui-ci, la partie s'arrête dès qu'une des bandes est hors combat.

Objectifs de scénario

- Les objectifs sont non ciblables, non déplaçables, non destructibles, mais ne sont pas intangibles. Le seul moyen d'interagir avec eux c'est au travers des actions spécifiées dans les scénarios.

- Pour rappel pour porter un objet ou objectif de scénario il faut avoir au minimum la force requise (cf. P.26 du livre de règle) ou celle spécifiée par le scénario.

1 L'embarquement

Aucun changements ou erratas.

2 Explosion imminente

Aucun changements ou erratas.

3 *La Tempête*

- Que le tonnelet vous percute ou que vous percutiez le tonnelet suite au mouvement aléatoire, le tonnelet explose.

4 *Sabotage*

- Tonnelet de poudre noire (utilisation unique)
Il faut au moins une main et une force égale à 3 minimum pour en porter un.
Deux mains et une force égale à 4 minimum pour en porter 2.
Poser / ramasser un ou plusieurs tonnelets coûte 1 PA.

Allumer un tonnelet coûte 1 PA. Une fois allumé un tonnelet ne peut plus être éteint.

A chaque début de tour les tonnelets allumés explosent sur un 5+ (jet non boostable).

Tous les Briskars à 2 brasses ou moins du tonnelet qui explose subissent 1D5+2 points de dégâts et ils se retrouvent dans un état prostré. Et les youyous ainsi que les équipements ayant des points de structure (PS) perdent 1D5+1 PS.

Un tonnelet posé à 1 brasse ou moins d'un youyou ne peut plus être ramassé au-delà du deuxième tour.

5 *Le bateau Fantôme*

- Chant des sirènes: ce n'est pas un test de moral. Les objets qui agissent sur le moral comme le Rhum ou la Racine de Mandragore n'ont aucun effet. Ce jet est boostable / relançable.
- On peut utiliser le Grigri ou la Poupée Vaudou sur ces jets.

6 La Grotte

- Chaque tir provoque une chute de pierres. Qu'il soit effectué avec une arme à poudre ou toute autre arme à projectiles. Un « Lancé » n'est pas un tir (filet, harpon, etc.)
- La fouille d'un Briskar se fait dans sa zone de contrôle.

7 La chasse au trésor

- Déchiffrer un code nécessite d'avoir le coffre dans sa zone de contrôle.
- Crocheter: $2 \text{ PA} / \text{D} + \text{M} + 1\text{D}10 \geq 14$.
Le Briskar doit être libre pour crocheter le coffre. De plus il doit être au contact socle à socle avec le coffre. Si l'action est réussie le Briskar peut regarder le contenu du coffre.
- Transporter le trésor: 1 PA pour ramasser le trésor dans le coffre.
Un Briskar doit avoir une force au moins égale à 3 pour porter le trésor.
Le coffre est alors déplacé au contact du Briskar qui le transporte.
En portant le trésor un Briskar ne peut pas courir, et ne peut effectuer que 2 mouvements par tour (à partir du moment où il se saisit du trésor la limitation s'applique).
Si le Briskar portant le trésor est prostré, assommé, mis au sol ou mis hors de combat, le trésor tombe au sol dans sa zone de contrôle au choix du joueur qui contrôle ce Briskar.
Si le trésor est au sol, n'importe quel Briskar peut transporter le trésor.
- Les coffres crochetés ne contenant pas le trésor ne sont plus des objectifs de scénarios.

8 La taverne du Hareng bleu

Exemple de comptage des points

En fin de partie l'un des joueurs a lancé 1 table sur 3 Briskars mais seul 2 ont été blessés. Il marque 2 Briskars x 3 Points de Victoire chacun, soit 6 PV pour cette table.

Il a aussi lancé 5 tabourets mais seulement 3 d'entre eux ont occasionnés des dégâts.

Il marque 3 tabourets x 2 PV chacun, soit 6 PV.

Au total ce joueur marque 12 Points de Victoire.

Il devrait gagner 12 pièces d'or mais il doit rembourser le patron de la taverne avec tout ce qu'il a cassé.

Il gagne au final 12 PO – (2 PO (table) + 5 x 1 PO (tabouret)) = 5 Pièces d'Or de Goal-ave-
rage.

9 L'affrontement

Les leaders sont placés sur la ligne médiane, autour, à maximum 1 brasse du centre de la table.

10 La chasse aux dodos

Capter un dodo : seules les actions P.23 du livre *Règles de Base* sont applicables contre un dodo.

C'est à dire : « Ceinturer », « Donner un coup de boule », « Donner un coup de poing » et « Donner un coup de pied ».