

2. Mais où a-t-il appris à négocier ?

400 pts (dont 50 pts d'objets génériques max) – 6 tours – table 60x60 cm

Votre quête de gloire et de richesse est perturbée par une bande rivale qui a réussi à subtiliser une partie des indices laissés dans les caches ! Vos informations pour localiser le fabuleux trésor de Choupi le Magnifique sont donc incomplètes ! Vous allez devoir négocier brutalement les informations aux Briskars adverses si vous ne voulez pas que tout cela vous passe sous le nez ! Le problème c'est qu'ils ont eu la même idée ...

Déployez vos Briskars à moins de 1,5 brasse max de votre bord de table.

Conditions de Victoire :

Le Briskar ayant obtenu le plus grand nombre d'information à la fin des 6 tours remporte la partie. Tout autre résultat est une égalité.

Actions Spécifiques :

Il y a 3 façons d'obtenir des informations :

- Si un Briskar adverse est mit hors de combat : +2 informations
- Réaliser une « *négociation musclée* » contre un adversaire dans sa zone de contrôle :
 - Coût 2PA, **1 fois par activation maximum.**
 - Difficulté : jet d'opposition : $C + M + 1D10 > C + M + 1D10$ adverse.
 - Si réussite : +1 Informations.
- Commettre un « *Vol* » (dans la zone de contrôle d'un Briskar adverse), **1 fois par activation maximum.**
 - Coût : +2PA à une action de désengagement, esquive ou feinte.
 - Si réussite : +1 information.

Bonus :

- Chaque Briskar adverse hors de combat vous apporte 2 pièces d'or.
- La mise hors de combat du chef adverse vous rapporte 2 pièces d'or supplémentaires.
- Chaque Briskar de votre équipe sur la table qui n'est pas prostré vous apporte 2 pièces d'or.
- Chaque information obtenue vous rapporte 1 Pièce d'or.