

1.A la recherche d'indice

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

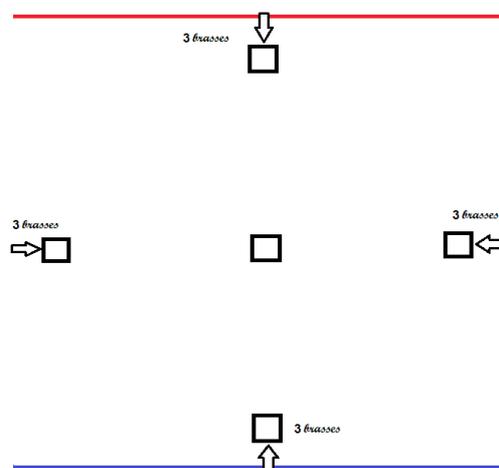
Des rumeurs de plus en plus insistantes dans les ports parlent du trésor du légendaire Choupi le Magnifique (ou le puant selon les versions !) qui aurait disparu depuis le naufrage de son navire. Lors d'une soirée arrosée dans un bar miteux vous avez réussi à tirer les vers du nez à un Quintor du nom d'Elpeji ancien mousse de Choupi, et qui à fait mention d'indices cachés non loin et qui permettrait de localiser le fameux butin.

Vous réunissez alors vos plus valeureux moussaillons pour partir en quête de ces indices. Le souci c'est que vous n'étiez pas seul dans ce bar miteux et que les murs ont des oreilles intéressées...

Placez 5 pions objectifs représentant les caches verrouillées comme indiqué ci dessous :

1 Pion au milieu de chaque bord de table et situé à 3 Brasses du bord

1 Pion au centre de la table.



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

Conditions de Victoire :

Chaque camp gagne 1 point de victoire en déchiffrant un parchemin et 1 point par parchemin en leur possession en fin de la partie.

Le camp ayant obtenu le plus de point de victoire remporte la partie.

Tout autre résultat est une égalité.

Actions Spécifiques :

- « Crocheter une cache verrouillée » : portée : au contact de la cache (impossible si dans la zone de contrôle d'un Briskar adverse)
 - Coût : 2PA :
 - Difficulté : $D + M + 1D10 \geq 12$
 - Si réussite : Le Briskar s'empare de l'unique parchemin se trouvant dans la cache.
- « Déchiffrer le parchemin » : Portée : nécessite le port d'un parchemin (impossible si dans la zone de contrôle d'un Briskar adverse)

- Coût : 1PA : **1 fois par activation maximum**
- Difficulté : $M*2 + 1D10 \geq 14$
- Si réussite : Le joueur remporte 1 point de victoire et ne peut plus tenter de déchiffrer ce parchemin (l'adversaire peut encore, s'il parvient à le dérober et qu'il ne l'a pas encore déchiffré)
- *Voler un parchemin* : (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 : Le Briskar vole le parchemin de son choix qui était en possession d'un Briskar adverse avec lequel il était engagé.

Si un Briskar portant un parchemin est mis hors de combat, il lâche son parchemin au sol (à l'endroit où il a été mis hors de combat). Il peut alors être ramassé pour un coût de 1 PA.

Règle spéciale :

Tout...sera... dévoilé... : Toute capacité qui rend invisible (ex Jarr odd, potion d'éther) fait automatiquement tomber les parchemins portés au sol et empêche de les ramasser par ce dernier tant qu'il reste dans cet état.

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 parchemin déchiffré vous rapporte 1 Pièce d'or.
- Chaque parchemin en votre possession à la fin de la partie rapporte 2 pièces d'or.