

## 4. Bijoux de famille maudit

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

*Le trésor de Choupi le Puant est à vous ! Mais il semblerait qu'il soit maudit !*

*En effet à peine la malle ouverte que les esprits de Choupi et de son équipage défunt viennent vous hanter ! Et pour aggraver la situation les Briskars de la bande adverse n'ont pas dit leur dernier mot.*

Vous avez 9 bijoux à répartir sur votre bande, chacun de vos Briskars doit en posséder au moins une en début de partie (c'est sa part du trésor). Déployer ensuite vos Briskars au contact de votre bord de table.

### **Conditions de Victoire :**

La bande du Briskar possédant le plus de bijoux en fin de partie est déclaré vainqueur. Tout autre résultat est une égalité.

### **Actions Spécifiques :**

- « ramasser un joyau » : portée : au contact du joyaux
  - Coût : 1PA
  - Réussite automatique
- « Donner un joyaux à un allié » : Portée : au contact avec un Briskar allié
  - Coût : 1PA
  - Difficulté : 1D10 : Si EC : le joyaux tombe sinon réussite.
- « Voler un joyaux » : (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 un joyau qui était en possession d'un Briskar adverse avec lequel il était engagé.

### **Règle spéciale :**

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

*La malédiction de Choupi le puant !* : Au début de chaque tour, le Briskar de chaque bande portant le plus de Joyaux est considéré comme ayant un empoisonnement donnant -1 à toutes les caractéristiques (ce poison n'évolue pas mais peut se cumuler avec un autre poison ...) En cas d'égalité, le joueur adverse choisit lequel des Briskars portant le plus de joyaux est maudit.

### **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 supplémentaire.
- Chaque Briskar de votre équipe sur la table qui n'est pas prostré vous apporte 2 pièces d'or.
- Chaque bijoux en votre possession rapporte 1 Pièce d'or.