

PILLARDS

ESCARMOUCHES POST-APOCALYPTIQUES

Boomstick Studio – Mathieu Néhémie
ÉDITION RÉVISÉE 0.7 – VERSION REDUX

AVANT-PROPOS

Pillards est un jeu initialement créé par Mathieu Néhémie (www.ptitbonhommeservice.blogspot.com) dont les règles de base furent partagées sur son blog spécialement créé pour l'occasion : www.pillards.blogspot.com en 2012. Dès le départ, l'auteur nous prévenait que le système devait être testé et qu'il était destiné à évoluer. Seulement, d'autres projets ont amené Mathieu à mettre de côté *Pillards*. Le jeu continuait néanmoins de vivre au travers de nombreuses parties, menées par les comparses du Boomstick Studio : Drenark et Uldaric.

Ce furent leurs amis de l'association La Mandragore qui leur mirent le pied à l'étrier. Après une première partie test en leur compagnie, Drenark tomba amoureux du jeu pour ses règles rapidement assimilables et la thématique post-apocalyptique qu'il affectionne tant. Des ajustements sur les portées furent appliqués dans un premier temps et puis d'autres modifications arrivèrent les unes derrière les autres avec l'objectif suivant : conserver le noyau des règles d'origine et y ajouter notre patte (équilibrages et quelques ajouts enrichissants pour l'expérience de jeu, parfois inspirés par d'autres jeux d'escarmouche du marché), garantir l'accessibilité, la nervosité et le fun du jeu. *Pillards* va en effet à l'essentiel et ne s'encombre pas d'une simulation alourdissante (dans le sens où nous considérons que ce n'est pas là l'esprit du jeu). Toutes ces améliorations pouvaient être testées lors de conventions avec qui voulait bien jouer sur nos tables ou dans notre cercle restreint d'amis figurinistes avec toujours, une redirection vers l'origine de *Pillards*.

En 2020, les comparses de Boomstick Studio ont repris contact avec Mathieu Néhémie afin de lui demander s'il comptait faire évoluer *Pillards* ce à quoi il répondit par la négative. À présent éditeur de jeux de société (<http://borderlineeditions.com/>) il travaillait avec des auteurs pour aboutir leur jeu. Dès lors, nous avons demandé l'autorisation de prendre le relais sur les règles de *Pillards* afin de les mettre en avant sur notre blog www.boomstick-studio.blogspot.com ce à quoi il fut favorable pour notre plus grand plaisir !

Ce qui suit est donc un système de règles dont nous souhaitons conserver l'accessibilité originale. Il y aura peut-être encore des équilibrages à opérer mais le moteur n'est pas amené à des refontes en profondeur. Pour des simulations plus complètes, il existe déjà d'autres jeux renommés et nous n'aurions aucun intérêt à nous en rapprocher. La seule grosse évolution à venir incertain est l'intégration de quelques scénarios et la mise en page de ces présentes règles dans un format « pro » pour qui souhaitera s'imprimer un beau livret.

Une fois encore nous remercions Mathieu pour son jeu qu'il nous laisse gérer et faire évoluer. Nous vous remercions aussi vous, joueurs et / ou testeurs, de faire vivre ce jeu dans l'univers post-apocalyptique qu'il vous plaira de mettre en place. Vous pouvez partager **gratuitement** ces règles avec d'autres joueurs désireux de découvrir *Pillards* et guetter ses mises à jours sur notre blog où vous pourrez trouver du contenu téléchargeable et également nous faire part de vos remarques dans les commentaires.

Il est à présent temps d'enfourcher vos mobs, de faire rugir vos moteurs et d'aller briser quelques crânes dans la poussière des terres dévastées !

La team du Boomstick Studio

PILLARDS

ÉDITION RÉVISÉE 0.7 – VERSION REDUX

Corrections, compléments et mise en page des règles par Boomstick Studio
www.boomstick-studio.blogspot.com

Moteur de jeu initial développé par Mathieu Néhémie
www.ptitbonhommeservice.blogspot.com

SOMMAIRE

Avant-propos	3
Sommaire	4
Présentation	5
Ce qu'il vous faut pour jouer	5
Nombre de joueurs	5
Description d'un pillard	6
Tests de caractéristique	6
Description d'une bande de pillards	6
Ressources et Trouvailles	6
Recruter une bande de pillards	7
Armes à feu	8
Armes de corps à corps	8
Véhicules	9
Composition d'une équipe	9
Mise en place d'un affrontement	10
Déroulement d'un affrontement	10
Déplacement des véhicules	11
Actions des pillards	12
Déplacer les jetons Ressources et Trouvailles	13
Tirer avec un pillard	13
Frapper avec un pillard	14
Esquive	14
Dommmages contre les pillards	15
Pillards hors de combat	15
Dommmages contre les véhicules	15
Fin d'un affrontement	16
Après l'affrontement	17
Scénarios	18

PRÉSENTATION

Le monde d'avant n'est plus qu'un souvenir, quelques photos dans des livres mités, des histoires contées au coin du feu. L'opulence a laissé place à une ère de conflit. La moindre boîte de conserve, quelques litres de carburant, une poignée de cartouches, une vieille bouteille de whisky, la plus petite richesse est l'objet d'une lutte armée...

Pillards est un système de règles de jeu de stratégie avec figurines se déroulant dans un univers post-apocalyptique hérité des grands classiques du genre. Chaque joueur dirige une bande de pillards composée d'un Chef, d'un Second Couteau et d'Hommes de Mains, à pied ou lancés à bord de terribles véhicules, prêts à tout pour glaner les dernières ressources d'un monde à l'agonie. Le système de *Pillards* vous permet de simuler ces affrontements mais également de gérer l'évolution d'une bande de parties en parties.

CE QU'IL VOUS FAUT POUR JOUER

- 1 dé à 20 faces
- 1 mètre ou une réglotte de déplacement en cm
- Des figurines 28mm pour constituer une bande de méchants pillards
- Des véhicules variés et customisés à la sauce Mad Max pour votre bande d'affreux
- Une zone de jeu de 120x120 cm minimum
- De nombreux décors apocalyptiques
- 48 jetons Ressource (en annexe de ces règles)
- 8 jetons Trouvaille (en annexe de ces règles)
- Plusieurs marqueurs de poussière (coton) de 2,5 à 4 cm de diamètre
- Plusieurs marqueurs d'activation
- Une fiche de bande (en annexe de ces règles), un crayon de papier et une gomme
- Une fiche de référence (en annexe de ces règles) afin de vous faciliter la vie
- Les Gabarits nécessaires à l'utilisation du Chalumeau et de la Grenade (en annexe de ces règles)
- Une copie des présentes règles du jeu

Toutes règles précédées ou suivies du symbole @ sont optionnelles et font référence aux règles avancées.

NOMBRE DE JOUEURS

Pillards se joue généralement à 2 joueurs mais plus on est de fous, plus on rit ! Il est possible de jouer à 3 joueurs ou plus mais gardez à l'esprit que cela étendra inévitablement la durée de la partie (ce qui peut aussi donner lieu à d'impressionnants champs de batailles envahis par le bruit de moteurs rugissants). Il vous sera alors possible de jouer en équipe ou chacun pour soi. Libre à vous de décider mais nous vous suggérons toutefois quelques modes de jeu :

- **Duel dans les règles** : partie à **2 joueurs** où deux bandes s'affrontent sans pitié.
- **Alliances vengeresses** : partie à **3 joueurs ou plus**. Les alliances sont formées en début de partie, avant la mise en place de l'affrontement. Ce peut être du 2 contre 2 ou du 2 contre 1. Il existe de nombreuses combinaisons. Ce mode de jeu peut par exemple être utilisé pour rétablir l'équilibre face à une bande très puissante ou être appliqué lors d'un scénario spécifique. En cas de désaccord, ce mode de jeu peut être voté par les joueurs à la majorité. En cas d'égalité, ou non accord sur ce mode de jeu, on considère que la rancœur des bandes est telle qu'aucune alliance n'est possible. La partie sera alors jouée en mode **Apocalypse**.
- **Apocalypse** : partie à **3 joueurs ou plus**. Aucune alliance n'est possible dans ce monde de fous furieux, c'est une question d'honneur. Dans ce mode de jeu sans pitié, c'est chacun pour soi, peu importe l'issue du combat.

DESCRIPTION D'UN PILLARD

Chaque pillard est défini par un nom, 5 caractéristiques notées de 1 à 20 et une caractéristique spéciale.

Les différentes caractéristiques :

Le **Charisme (CHA)** sert à s'imposer auprès de ses petits camarades et faire le malin dans les tavernes.

La **Rapidité (RAP)** sert à gambader le plus vite possible et tenter des acrobaties stupides.

La **Précision (PRE)** sert à toucher des cibles et ne pas gaspiller toutes ses Bastos.

La **Violence (VIO)** sert à casser des gueules et briser des crânes.

Le **Pilotage (PIL)** sert à manœuvrer un engin roulant à vive allure sans respecter les consignes de sécurité.

La caractéristique Spéciale notée de 0 à 3 selon le type du pillard :

L'**Esquive (ESQ)** permet à un pillard de savoir quand baisser la tête lorsque les balles sifflent à ses oreilles et quitter le navire lorsque les choses se gâtent vraiment.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Pour réussir un test, un pillard doit lancer 1D20 et obtenir un résultat inférieur ou égal à la caractéristique associée au test. Des modificateurs peuvent altérer temporairement cette caractéristique mais un 1 est toujours un succès et un 20 toujours un échec.

DESCRIPTION D'UNE BANDE DE PILLARDS

Une bande peut comprendre autant de pillards que le Charisme de son chef (avec un Charisme de 15 il peut commander 15 sous-fifres). Le Chef est toujours celui qui a le Charisme le plus élevé, au choix en cas d'égalité.

Une bande possède également une valeur de **Respectabilité** de 0 ou plus. Cette caractéristique représente la plus ou moins bonne réputation dont jouit la bande auprès des communautés aux alentours. Elle sert à commercer avec ces communautés.

Enfin une bande peut stocker un nombre illimité de chacune des 6 Ressources existantes (Sauce, Gnôle, Bouffe, Bastos, Médocs et Ferraille).

RESSOURCES ET @TROUVAILLES

Les ressources sont symbolisées sur la zone de jeu par des jetons « Ressource » facilement identifiables et téléchargeables en annexe. Il existe 8 jetons de chaque type de Ressource pour un total de 48 jetons.

La **Bouffe** sert à nourrir et abreuver en eau les pillards qui, le ventre plein, peuvent aller au combat.

Les **Bastos** servent à faire fonctionner toutes ces gourmandes armes à feu.

La **Ferraille** sert à fabriquer certaines armes de corps à corps et améliorer vos véhicules.

La **Gnôle** sert à saouler de nouveaux pillards et les faire signer pour l'aventure.

Les **Médocs** servent à soigner les blessés, qu'ils se plaignent pour rien ou crachent vraiment du sang.

La **Sauce** sert à alimenter ces gouffres à essence de véhicules.

Les @Trouvailles sont quant à elles symbolisées sur la zone de jeu par des jetons « Trouvaille ». Après qu'elle ait été découverte, une Trouvaille n'est valable que pour la partie en cours. Il existe au total 8 jetons Trouvaille, chacun en 1 exemplaire, téléchargeables en annexe. Libre à vous de créer vos propres Trouvailles pour votre plaisir ou vos besoins scénaristiques. **N'oubliez pas que les Trouvailles sont optionnelles.**

Si un pillard est mis « hors de combat », la Trouvaille tombe au sol et peut être ramassée par quelqu'un d'autre, à moins qu'elle n'ait été préalablement consommée. Utilisée ou non, une Trouvaille est toujours perdue à la fin de la partie, excepté pour @Ressource Vitale (voir description dans la Liste des Trouvailles).

Liste des Trouvailles :

Boomerang Acéré : Utilisable par le porteur du jeton lors d'une attaque à distance. **Arme de jet (cadence 1, portée = Violence, puissance 2)**. Le Boomerang revient toujours dans les mains de son porteur.

Casque : Utilisable par le porteur du jeton. Offre **1 Esquive supplémentaire** (même excédentaire) pour la partie en cours sur le pillard qui s'en équipe.

Fury Cola : Utilisable par le porteur du jeton au début de son tour. Consommé, permet à un pillard d'entrer en état de frénésie meurtrière (**+2 en Violence**) jusqu'à la fin de son prochain tour. Défausser lorsque le Fury Cola est consommé.

Grenade : Utilisable par le porteur du jeton lors d'une attaque à distance. **Arme de jet (cadence 1, portée = Violence, puissance 6)**. Utiliser le Gabarit **GRENADE !** pour déterminer les cibles touchées par l'explosion en cas de réussite du lancer (toutes celles sous le Gabarit sont concernées. Un bout de socle ne compte pas, soyez fair-play et cohérent). Si le jet pour toucher est raté, le pillard échappe la Grenade qui lui explose aux pieds. Défausser lorsque la Grenade est lancée.

Nitro : Utilisable par le porteur du jeton, dans ce cas là, un pilote, durant la phase d'activation des véhicules. Le véhicule du pilote passe alors automatiquement en **Vitesse 3**. À chaque fin de **Phase des véhicules**, tant que ce dernier est en Vitesse 3, sous effet de la Nitro, lancer 1D20 et consulter le tableau suivant :

Tours sous Nitro	1	2	3	4	5	6 et +
Résultat	20	18 ou +	14 ou +	10 ou +	6 ou +	2 ou +
Dégâts Puissance	2	4	6	8	10	12

En cas d'échec, le moteur entre en surchauffe et subit une touche de puissance égale à celle précisée sur le tableau. Le jeton est défaussé et l'effet Nitro annulé lorsque le pilote décide de rétrograder en Vitesse 2 ou si le moteur entre en surchauffe.

Ressource vitale : Le pillard trouve l'équivalent **d'un jeton Ressource**, au choix, qu'il pourra noter sur sa fiche de bande en fin de partie, ou revendre s'il le souhaite (pour rappel, 1 jeton vaut 4 ressources).

Speed-X : Utilisable par le porteur du jeton au début de son tour. Consommé, permet à un pillard d'augmenter de façon significative ses réflexes (**+2 en Rapidité**) jusqu'à la fin de son prochain tour. Défausser lorsque le Speed-X est consommé.

Evicérateur : Utilisable par le porteur du jeton lors d'une attaque au corps à corps. **Arme de corps à corps (cadence 2, portée 0, puissance 6)**.

Note : La mise en place des Trouvailles est facultative et peut être appliquée au cours d'un scénario particulier. Il est également possible de créer vos propres Trouvailles grâce aux jetons vierges mis à disposition avec ces règles.

RECRUTER UNE BANDE DE PILLARDS

Une bande **débutante** commence avec une **Respectabilité de 5** et **10 unités de Ressources de chaque type**. Elle est composée **d'un Chef, d'un Second Couteau** et de **huit Hommes de Main** (pouvant comprendre des **@Chiens de combat**). Tous sont des pillards, ils fonctionnent exactement de la même manière en terme de règles, leur type détermine seulement leurs caractéristiques initiales.

Tous sont considérés comme ayant une arme de mêlée et des armes de jet quelconques (excepté les @Chiens de Combat pour les Armes de jet). En effet, n'importe quel pillard digne de ce nom est capable d'arracher un essieu pour se constituer une massue, ou de se dégoter un couteau de cuisine à jeter sur l'ennemi. Concernant ces équipements, vous n'avez pas à vous inquiéter de l'équipement visible sur les figurines.

Cependant, les pillards ont accès à des **armes de corps à corps spécifiques**, nécessitant la consommation de **Ferraille**.

Les pillards ont également accès à toutes les **armes à feu** qu'ils désirent. Seulement, tant que des **Bastos n'ont pas été dépensés pour l'alimenter**, un Flingue ne sert guère qu'à impressionner un adversaire crédule. Un Flingue peut d'ailleurs être représenté par à peu près n'importe quoi, d'un pistolet à un fusil d'assaut. Ceci peut paraître étrange mais cela vous permet de réunir dans votre bande toutes les jolies figurines qui vous plaisent sans trop vous soucier de leur équipement.

Il n'y a que pour les **Chalumeaux (autrement dit lance-flamme)**, l'**Artillerie (lance-roquette, mortier, canon, etc.)**, et les **Sulfateuses** que les figurines **doivent présenter des armes appropriées**, bien que ces appellations alambiquées puissent regrouper pas mal de choses.

En outre, une bande est considérée comme disposant de **tous les véhicules dont elle a besoin**. En effet il est facile pour les pillards de dénicher des carcasses poussiéreuses dans les ruines mais le problème concerne le carburant puisqu'il faut dépenser **de la Sauce pour faire démarrer un véhicule**. Vous n'avez donc pas à choisir ou à acheter de véhicules pour votre bande, vous en sélectionnez avant chaque affrontement qu'il suffira juste d'alimenter.

PILLARD	Charisme	Rapidité	Précision	Violence	Pilotage	Esquive
Chef	12	12	12	12	10	1
Second Couteau	10	12	12	12	12	0
Homme de Main	10	10	10	10	10	0
Chien de combat* @	8	14	-	14	-	-

*Considéré comme un Homme de Main. Ne peut esquiver, piloter, attaquer à distance, escalader et ramasser des ressources.

ARMES À FEU

Les armes à feu ont **4** caractéristiques :

La **Conso** représente les Bastos nécessaires pour participer à une fusillade digne de ce nom.

La **Cadence** représente la quantité de projectiles mortels projetés par l'arme.

La **Portée** représente la distance à laquelle les projectiles de l'arme peuvent espérer toucher quelque chose.

La **Puissance** représente la taille des trous que fait l'arme lorsqu'elle touche une cible.

ARME À FEU	Conso (Bastos)	Cadence (nombre de tir)	Portée (cm)	Puissance
Arme de jet	0	1	Violence -4	-1
Flingue (F)	1	1	30	2
Chalumeau (CH)	2	Touche toutes les figurines sous Gabarit		6
Artillerie (ART)	3	1	30	8
Sulfateuse (S)	4	3	40	4

ARMES DE CORPS À CORPS (CAC)

Les armes de corps à corps ont **4** caractéristiques :

La **Conso** représente la Ferraille nécessaire pour se taper joyeusement dessus.

La **Cadence** représente le nombre de touche possible avec l'arme, durant une action de combat.

La **Portée** indique votre distance de touche.

La **Puissance** représente la force de frappe de l'arme lorsqu'elle touche une cible.

ARME DE CAC	Conso (Ferraille)	Cadence (nombre de touche)	Portée (cm)	Puissance
Commune (CO)	0	1	0	0
À deux mains (2M) @	1	1	0	2

VÉHICULES

Il existe 3 types de véhicules qui ont également 4 caractéristiques :

La **Conso** représente la Sauce nécessaire pour bouger le véhicule jusqu'au lieu d'un affrontement, et revenir.

Les **Places** représentent le nombre d'occupants pouvant se tasser dans le véhicule, dont le pilote.

La **Rapidité** représente la Vitesse du véhicule lorsque le pilote s'enflamme.

La **Tôle** représente la taille du véhicule et sa résistance aux Bastos, désireuses de perforer sa carrosserie.

VÉHICULE	Conso (Sauce)	Places	Rapidité (cm)	Tôle
Mob	1	2	40	1
Tire	2	5	30	2
Camtar	4	12	20	4

Les **Mobs** englobent les 2 roues à moteur (moto, scooter, mobylette, side-car, etc.), les **Tires** font référence aux véhicules à 4 roues de petite taille à taille moyenne (voiture, camionnette, petit camping-car, dépanneuse, tracteur, etc.) tandis que les **Camtars** concernent les gros véhicules à plus de 4 roues (bus, semi-remorque, etc.). En cas de doute, mettez-vous d'accord entre joueurs, le plaisir primant avant tout.

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Avant chaque affrontement, chaque joueur doit secrètement composer son équipe à l'aide d'une fiche de bande.

Déterminer quels pillards vont participer à l'affrontement. **À moins d'être blessé**, le Chef participe toujours à un affrontement. Qu'il soit présent ou non, ses harangues permettent de faire participer **gratuitement un autre pillard par point de Charisme qu'il possède au-delà de 10** (ainsi, un Chef ayant 13 en Charisme pourra faire participer gratuitement 3 pillards). Chaque pillard **supplémentaire** exige la dépense **d'une Bouffe pour participer** car si le Chef n'a pas de quoi nourrir ses hommes, ils partent plutôt piller les paysans locaux. Ensuite il faut passer à l'armement de la bande.

Afin qu'un pillard soit équipé d'une arme à feu fonctionnelle pour l'affrontement, **il faut dépenser autant de Bastos que la Conso de l'arme sélectionnée**. Même s'il n'a pas de munition, la figurine d'un pillard peut toujours arborer une arme à feu, elle n'est tout simplement pas chargée et ne peut pas servir autrement que comme gourdin improvisé. Mais cela lui laisse tout de même la possibilité de bluffer car **les pillards ayant reçu des Bastos sont notés secrètement sur la fiche de bande**. Par contre, un pillard ne peut recevoir des Bastos que pour une arme présente sur sa figurine. S'il en possède plusieurs types, chaque arme doit être chargée **séparément** pour être fonctionnelle.

Afin qu'un pillard soit équipé d'une arme de corps à corps spéciale (**@**arme à 2 mains) pour l'affrontement, **il faut dépenser autant de Ferraille que la Conso de l'arme**.

Enfin, il faut déterminer avec quels véhicules la bande se présente pour l'affrontement. **Chaque véhicule utilisé demande la dépense d'autant de Sauce que sa Conso**. On considère qu'une bande a accès à tous les véhicules qu'elle désire car les ruines en sont remplies mais le nerf de la guerre est vraiment le carburant.

@ Il est également possible de dépenser de la **Ferraille** pour améliorer le ou les véhicules mobilisés pour l'affrontement en cours.

(X) Ferraille dépensée selon type de véhicule = Bonus Tôle octroyé

Mob	Tôle	Tire	Tôle	Camtar	Tôle
1 Ferraille	+1	2 Ferrailles	+1	3 Ferrailles	+1
2 Ferrailles	+2	3 Ferrailles	+2	4 Ferrailles	+2
3 Ferrailles	+3	4 Ferrailles	+3	5 Ferrailles	+3

MISE EN PLACE D'UN AFFRONTEMENT

Le champ de bataille post-apocalyptique doit mesurer **120x120 cm minimum** (si vous jouez à plus de 4 joueurs, il vaut mieux étendre la zone de jeu en conséquence). Il n'y a pas de règles spécifiques pour la mise en place, juste **du bon sens et du fair-play**. N'hésitez pas à briser les lignes de vue mais aussi à laisser des passages suffisamment larges pour permettre à vos véhicules d'exprimer toute leur puissance.

Il vous est possible **de jouer un scénario** particulier auquel cas, une mise en place spécifique peut être nécessaire.

Une fois les équipes prêtes, les alliances éventuelles déterminées et le champ de bataille mis en place, il reste encore quelques détails à régler.

Premièrement, on détermine l'initiative **en lançant 1D20 par joueur** et en retenant **l'ordre décroissant**.

Ensuite, chaque joueur, dans l'ordre d'initiative, place sur la table **4 Ressources, faces cachées**. Ces jetons sont tirés d'une pioche de **48 jetons**. Sur chacun est indiquée l'une des six Ressources existantes. La pioche de jetons est composée de **8 jetons de chaque type** de Ressource.

@ Ensuite, le dernier joueur dans l'ordre d'initiative place sur la table **1 Trouaille par joueur, face cachée**. Ces jetons sont tirés d'une pioche de **8 jetons**. Sur chacun est indiqué l'une des 8 Trouailles existantes.

Un joueur, y compris celui qui les a placées, n'a le droit de regarder la nature d'un jeton Ressource qu'une fois qu'un de ses pillards est arrivé **au contact**. Le but du jeu est donc d'amasser **un maximum** de ces jetons ressources et repartir avec. Les Trouailles sont des coups de pouce pour la partie en cours et défaussés à la fin de celle-ci.

Les Ressources doivent être posées **à au moins 30 cm de tout bord de table** et espacées les unes des autres **d'au moins 10 cm**, dans la mesure du possible (ces distances peuvent être adaptées selon la taille de votre zone de jeu, le nombre de joueurs ou le scénario mis en place).

Les joueurs choisissent ensuite leur bord de table **par ordre d'initiative** (les bandes alliées rentrent par le même bord de table).

Enfin, chaque joueur retourne **1 jeton Ressource** disposé sur le terrain (**et non @Trouaille**) avant le début du jeu.

DÉROULEMENT D'UN AFFRONTEMENT

Un affrontement se découpe en plusieurs phases de jeu résolues les unes après les autres. Elles sont les suivantes : **Phase d'initiative, Phase des véhicules, Phase des pillards, Phase du cataclysme**.

Phase d'initiative :

Une fois toutes les figurines et véhicules activés durant leurs Phases respectives et la Phase du Cataclysme jouée, on retire tous les marqueurs d'activation de la table. Chaque joueur lance **1D20** pour déterminer qui aura l'initiative puis un nouveau tour de jeu commence.

Phase des véhicules :

Lors du premier tour, chaque joueur, par ordre d'initiative, fait entrer ses véhicules, en mesurant les distances **à partir du bord de table**. Les véhicules doivent entrer en **Vitesse 1 ou 2**. N'importe quel pillard peut commencer l'affrontement dans un véhicule, pourvu qu'il y reste de la place pour lui. Les autres se retrouvent à pied et entreront donc après.

Lors des tours suivants, par ordre d'initiative, chaque joueur active tous ses véhicules. **Attention, pour chaque véhicule, il est nécessaire de déterminer qui est son pilote avant le début de la partie.**

Un pillard ou un véhicule quitte l'affrontement dès qu'il entre en contact avec **n'importe quel bord de table**, volontairement ou pas. Il emporte alors avec lui toutes les Ressources (et pillards dans le cas d'un véhicule) qu'il avait à son bord. **Les ennemis hors de combat** ainsi emportés sont considérés comme **capturés**. Les autres parviennent à s'échapper, sans autre conséquence que de ne plus pouvoir participer à l'affrontement en cours.

Phase des piliers :

Lors du premier tour, **par ordre d'initiative**, les joueurs font entrer leurs figurines en mesurant les distances à **partir du bord de table**.

Lors des tours suivants, par ordre d'initiative, les joueurs activent les figurines **2 par 2**. Ainsi, un joueur active **2 de ses figurines**, puis c'est au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient activés leurs piliers. Pour retenir quels piliers ont été activés durant le tour, il est conseillé d'utiliser des marqueurs d'activation, à placer à côté d'une figurine ayant achevé son action.

Phase du cataclysme :

Il est courant que les affrontements entre bandes soient écourtés lorsqu'une tempête apocalyptique s'abat sur le champ de bataille. Pour simuler l'approche de cette dernière, un décompte de la partie est fixé à raison de **50 points par joueur**. À la fin de chaque tour, on **lance 1D20** que l'on additionne avec les résultats précédents. On ajoute à ce décompte **5** pour chaque Ressource sortie de la table. Dès que le décompte atteint ou excède le total fixé en début de partie, selon le nombre de joueurs ou le scénario établi, la partie s'arrête immédiatement. Toutes les Ressources non ramassées sont perdues.

DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

Les véhicules sont déplacés les uns après les autres. Hors exception, un véhicule peut adopter **trois vitesses différentes**. **Avant de déplacer un véhicule**, il est possible d'augmenter ou de réduire sa vitesse de 1, avec un **minimum de 0 et un maximum de 2**. Lorsqu'il a été activé, on place un **marqueur d'activation** sur le véhicule.

Vitesse 0 - Parking : cette vitesse permet de rester immobile mais aussi d'effectuer une marche arrière **jusqu'à 10 cm**. Si le véhicule parcourt **10 cm**, il peut ensuite exécuter un virage.

Vitesse 1 - Tranquille : le véhicule doit se déplacer droit devant d'une distance en cm **comprise entre sa Rapidité / 2 et sa Rapidité**. Il peut effectuer un virage **après chaque tranche de 10 cm parcourus**. On place un **marqueur de poussière** derrière le véhicule pour représenter sa vitesse.

Vitesse 2 - À fond ! : le véhicule doit se déplacer droit devant d'une distance en cm **comprise entre sa Rapidité et sa Rapidité x2**. Il peut tenter de faire un virage **après chaque tranche de 10 cm parcourus**. En raison de la difficulté à manœuvrer un véhicule lancé à cette vitesse, le pilote doit à chaque fois **réussir un test de Pilotage**. **En cas d'échec**, le véhicule continue sa route tout droit. Le pilote peut retenter sa chance après avoir parcouru une nouvelle portion de **10 cm**. On place **deux marqueurs de poussière** derrière le véhicule, l'un derrière l'autre, pour représenter sa vitesse.

Vitesse 3 – Grand Malade ! : Nécessite une **@Trouaille (Nitro)** pour être déclenchée. Le véhicule doit se déplacer droit devant d'une distance en cm **comprise entre sa Rapidité et sa Rapidité x3**. Il peut tenter de faire un virage **après chaque tranche de 10 cm parcourus**. En raison de la difficulté à manœuvrer un véhicule lancé à cette vitesse, le pilote doit à chaque fois **réussir un test de Pilotage avec un malus de 4**. **En cas d'échec**, le véhicule continue sa route tout droit. Le pilote peut retenter sa chance après avoir parcouru une nouvelle portion de **10 cm**. On place **trois marqueurs de poussière** derrière le véhicule, les uns derrière les autres, pour représenter sa vitesse.

Quelques précisions sont nécessaires :

Lorsqu'il effectue un virage, un véhicule pivote en gardant le même centre, **jusqu'à un angle de 90°**.

Les marqueurs de poussière peuvent être représentés avec du coton et doivent mesurer entre **2,5 et 4 cm de diamètre**. Ils servent aussi bien de marqueurs que de décors, en **masquant partiellement les lignes de vue** (voir plus bas).

Un véhicule sans pilote conserve la même vitesse et se déplace tout droit **du minimum de mouvement autorisé** par sa vitesse.

Un véhicule qui rencontre un obstacle subit automatiquement des dommages **d'une Puissance égale à sa Vitesse x3**. Si l'obstacle est plus grand que le véhicule, il est stoppé et **passé immédiatement en Vitesse 0**. Autrement le véhicule continue son mouvement à travers l'obstacle.

Si un véhicule rencontre un autre véhicule, chacun d'entre eux subit des dommages **d'une Puissance égale à la Vitesse du plus rapide x3**, auxquels on ajoute la Tôle du véhicule opposé et **+ 4** si le véhicule percuté l'est **dans son arc avant**. Si les véhicules ont la même valeur de Tôle, celui qui percute est stoppé et les deux passent immédiatement en **Vitesse 0**. Si le véhicule percuté **l'est dans son arc arrière**, il continue sa course. Autrement, seul le véhicule avec la Tôle la plus faible passe en **Vitesse 0** ; s'il percutait, il est aussi stoppé. Si le véhicule qui percute a la Tôle la plus élevée, il peut alors tranquillement terminer son mouvement **en poussant et écartant de façon cohérente** le véhicule percuté.

Si un véhicule rencontre un pillard, ce dernier est **écarté de la trajectoire**. Si le véhicule est en **Vitesse 2**, le pillard doit par ailleurs réussir un **test de Rapidité (malus de 4 si Vitesse 3)** ou subir une touche de **Puissance égale à la Tôle du véhicule (tôle x2 si Vitesse 3)**. On ne peut percuter le même pillard qu'une seule fois au cours du même tour avec un même véhicule. S'il se retrouve à nouveau sur la trajectoire, on considère qu'il **réussit automatiquement** son test de Rapidité. **Si le pillard est sonné**, il subit **- 4** au test de Rapidité.

ACTIONS DES PILLARDS

Un pillard activé peut effectuer l'une des actions suivantes (on place un **marqueur d'activation** sur le pillard lorsqu'il a terminé son action) :

Aborder : le pillard peut sauter du véhicule où il se trouve jusqu'à un autre **situé à 5 cm ou moins**. Toutefois, si au moins l'un des deux véhicules est en **Vitesse 2 ou 3**, le pillard doit préalablement **réussir un test de Rapidité (- 4 au test pour une Vitesse 3)**. En cas d'échec il chute malencontreusement entre les deux véhicules avec un marqueur d'activation et est **Sonné** pour le reste du tour. Le pillard **ne peut déplacer un jeton Ressource** lorsqu'il aborde. Un pilote seul dans son véhicule peut abandonner ce dernier et réaliser un Abordage.

Si un pillard aborde un véhicule occupé par des ennemis, le joueur adverse doit désigner l'un d'eux pour affronter le pillard. S'il ne met pas hors de combat ce premier adversaire, le pillard redescend automatiquement **du véhicule là où il était monté** et son action est stoppée. Le pilote du véhicule ne peut être désigné **que s'il est le dernier à bord**.

Achever : le pillard ou un pilote peut se déplacer jusqu'à sa Rapidité en cm puis tuer sans test un ennemi hors de combat, en vue et dans les 10 cm. Achever les blessés n'est jamais très bon pour la réputation d'une bande, c'est pourquoi sa **Respectabilité est réduite de 1** à chaque fois que l'un de ses membres effectue cette action.

Charger : le pillard peut se déplacer jusqu'à sa **Rapidité x2 en cm**, à condition d'avoir **une ligne de vue dégagée sur la cible** lorsqu'il déclare sa charge, puis engager un adversaire au corps à corps (socle à socle) mais subit **- 4** pour toucher. S'il réussit sa charge, il gagne **+ 1** en Puissance. Le mouvement ne peut être interrompu.

Courir : le pillard peut se déplacer jusqu'à sa **Rapidité x2 en cm**.

Escalader : le pillard peut escalader un obstacle vertical **à hauteur de sa Rapidité en cm**. Si la zone à atteindre est plus haute que la Rapidité du pillard, ce dernier doit **réussir un test de Rapidité**. En cas d'échec, le pillard chute et subit une touche de Puissance **égale au nombre de centimètres excédant sa Rapidité, arrondis au supérieur**.

Frapper : le pillard peut se déplacer jusqu'à sa **Rapidité en cm** puis engager un adversaire au corps à corps (socle à socle) ou inversement. Le mouvement ne peut être interrompu.

Monter à bord : le pillard peut se déplacer jusqu'à sa **Rapidité en cm** puis grimper dans un véhicule au contact. Si le véhicule est en **Vitesse 2**, le pillard doit préalablement **réussir un test de Rapidité**. Si un pillard tente de monter à bord d'un véhicule occupé par des ennemis, le joueur adverse doit désigner l'un d'eux **pour affronter le pillard**.

S'il ne met pas hors de combat ce premier adversaire, le pillard redescend automatiquement du véhicule là où il était monté **et son action est stoppée**. Le pilote du véhicule ne peut être désigné **que s'il est le dernier à bord**.

Prendre le volant : le pillard prend les commandes du véhicule où il se trouve. Si le véhicule est en **Vitesse 2**, il doit préalablement **réussir un test de Pilotage** ou le véhicule reste sans pilote. Si le pilote est un ennemi, il faut l'affronter au corps à corps. Si c'est un allié, celui-ci laisse sa place sans faire d'histoire, quelque soit son état.

Quitter le navire : le pillard descend du véhicule où il se trouve. Il peut ensuite se déplacer **jusqu'à sa Rapidité en cm**. Si le véhicule est en **Vitesse 2**, le pillard doit préalablement **réussir un test de Rapidité** ou rester à bord en attendant le moment propice pour descendre.

Sauter : le pillard **peut** se déplacer **jusqu'à sa Rapidité en cm** puis sauter d'un bâtiment sur un véhicule, d'un bâtiment sur un autre bâtiment, ou encore par dessus un obstacle plus petit que lui, etc. tout cela **jusqu'à une distance de 5 cm ou moins**. Toutefois, si un véhicule est en **Vitesse 2 ou 3**, le pillard doit préalablement **réussir un test de Rapidité** (- 4 au test pour **une Vitesse 3**). Pour toute situation, en cas d'échec, le pillard chute et subit une touche de **Puissance 0**. Le pillard peut déplacer un jeton Ressource **lorsqu'il saute**.

Tirer : le pillard **peut** se déplacer **jusqu'à sa Rapidité en cm** puis tirer ou inversement. Le mouvement ne peut être interrompu. **Il n'est pas possible de tirer** lorsque l'on est **engagé au corps à corps**.

DÉPLACER LES JETONS RESSOURCES ET @TROUVAILLES

Dès qu'un pillard entre en contact avec un jeton Ressource ou @Trouvaille, cela n'interrompt pas son action et l'on considère que le jeton ramassé est lié au personnage **tant que ce dernier n'est pas hors de combat** (être Sonné ne fait pas lâcher un jeton).

Dès qu'il se déplace, un pillard peut également déplacer **un, et un seul**, jeton avec lequel il est en contact . Il peut déplacer le jeton comme il le souhaite, du moment qu'il reste en contact avec son socle, **excepté dans le cas d'un abordage**. Le jeton reste alors **sur place**.

S'il monte dans un véhicule, un pillard peut y charger un jeton **Ressource ou @Trouvaille** en contact avec lui.

S'il quitte un véhicule, un pillard peut débarquer un des jetons **Ressource ou @Trouvaille** qui s'y trouvent et le placer en contact avec lui.

Indépendamment du nombre de ses passagers, un véhicule peut transporter autant de jetons **Ressource et/ou @Trouvaille** que sa valeur de Places (ils ne prennent pas la place d'un passager). Les jetons **Ressource et @Trouvaille** transportés sont toujours déplacés en même temps que le véhicule.

TIRER AVEC UN PILLARD

Lorsqu'il tire, un pillard peut effectuer **autant de tirs que la Cadence de son arme**. Les tirs sont effectués **les uns après les autres**, une fois les dommages et esquive du précédent résolu. Une cible ne peut être visée que si elle est en vue du tireur et à portée de l'arme utilisée. **Chaque tir au-delà du premier** peut viser la même cible ou une autre à **10 cm de la précédente**.

Quelques soient les armes à feu qu'il porte, un pillard ne peut en utiliser qu'une seule au cours du même tour.

Même privé de Bastos, un pillard a toujours la possibilité d'utiliser **des armes de jet** avec une portée égale à sa Violence - 4 cm et une Puissance de - 1.

Pour chaque tir, le pillard effectue **un test de Précision**. En cas de réussite il inflige à la cible une touche d'une Puissance égale à celle de l'arme utilisée.

Les malus suivants se cumulent et s'appliquent à la Précision du tireur :

- **4** si la cible (humain ou véhicule) n'est **pas entièrement visible (masquée aux 3/4)** ; **tirer à travers un marqueur de poussière inflige le même malus**, mais uniquement contre les pillards, **pas contre les véhicules**.
- **4** si la cible est en **contact socle à socle avec un allié**, car le tireur cherche une ouverture pour tirer sur l'ennemi sans toucher son camarade ; selon la configuration du combat, si cet allié masque partiellement la ligne de vue sur la cible, le malus ci-dessus peut se cumuler à celui-ci.
- **4** si le tireur est **à bord d'un véhicule en Vitesse 2**.
- **4** si le tireur est **aux commandes d'un véhicule en Vitesse 1 ou 2**.
- **6** si le tireur est **aux commandes d'un véhicule en Vitesse 3**.
- **4** si la cible est un véhicule **en Vitesse 2**.
- **6** si la cible est un véhicule **en Vitesse 3**.

Les bonus suivants se cumulent et s'appliquent à la Précision du tireur :

- + **4** si la cible est un véhicule en **Vitesse 0**.
- + **2** si le pillard tire depuis une position élevée d'**au moins 10 cm**.

On ne peut pas viser un pillard dans un véhicule, il faut **viser le véhicule dans son ensemble**.

Un pillard peut tirer depuis un véhicule en mesurant les distances **depuis le centre de l'engin** et en traçant les lignes de vue **depuis son sommet**.

FRAPPER AVEC UN PILLARD

L'assaillant, au contact socle à socle, effectue un **test de Violence** contre sa cible. Il peut frapper **autant de fois que la Cadence de son arme** de corps à corps. Les frappes sont effectuées **les unes après les autres**, une fois les dommages et esquive de la précédente résolues.

Pour chaque frappe, le pillard effectue un **test de Violence**. En cas de réussite, il inflige à sa cible une touche d'une Puissance **égale à celle de l'arme utilisée**.

Les malus suivants s'appliquent et se cumulent à la Violence de l'attaquant :

- **2** si l'attaquant est **à bord d'un véhicule en Vitesse 2**.
- **4** si l'attaquant est **à bord d'un véhicule en Vitesse 3**.
- **4** si l'attaquant est **aux commandes d'un véhicule à Vitesse 2**.
- **6** si l'attaquant est **aux commandes d'un véhicule à Vitesse 3**.

Les bonus suivants s'appliquent et se cumulent à la Violence de l'attaquant :

- + **1** par allié en contact socle à socle avec la cible (**+4 maximum**).
- + **4** si la cible est un véhicule à **Vitesse 0**.

En cas d'échec de l'attaquant, la cible a droit à une seule action Frapper (**sans déplacement**), en guise de riposte. Elle procède alors à une attaque normale comme indiqué ci-dessus, en respectant les malus et bonus éventuels.

Un pillard désirant se désengager d'un corps à corps (par exemple pour réaliser une action autre que Frapper), doit **réussir un jet en Rapidité** pour se libérer, en respectant les malus et bonus éventuels. En cas d'échec, il ne peut quitter le combat jusqu'à sa prochaine tentative d'évasion **et doit se battre**.

On ne peut attaquer un véhicule au corps à corps mais on peut grimper dedans pour affronter ses occupants.

ESQUIVE

Au cours d'un même affrontement, un pillard peut effectuer **autant d'Esquives que sa caractéristique lui permet**. Une esquive permet d'annuler une touche, quelque soit son origine, sur la réussite d'un jet de **Rapidité + Niveau d'Esquive** (le résultat doit être inférieur ou égal).

En cas de réussite, le pillard doit alors être **déplacé immédiatement de 5 cm (dans le cas d'un corps à corps, il se désengage sans risque d'attaque d'opportunité)**. Il ne peut se rapprocher ainsi de l'origine de la touche (un adversaire généralement) ni entrer en contact avec un ennemi ou un bord de table.

S'il ne peut effectuer ce déplacement, **un pillard ne peut esquiver**, par exemple s'il est coincé contre un mur par un groupe de pillards mal intentionnés.

Si un pillard esquive alors qu'il est passager à bord d'un véhicule, il doit sauter à terre et être placé n'importe où **en contact du véhicule**, sans s'approcher de l'origine de la touche. Toutefois, **s'il est le pilote** d'un véhicule **en Vitesse 1 ou 2**, il ne saute pas mais le véhicule doit être déplacé de **5 cm sur sa droite ou sur sa gauche**, en gardant la même orientation et toujours sans s'approcher de l'origine de la touche.

Que l'Esquive soit réussie ou non, **elle est décomptée pour la partie en cours**, en cochant la case dédiée sur la fiche de bande. Une fois toutes ses Esquives autorisées utilisées, le pillard ne peut plus espérer échapper aux coups par ce biais. Les Esquives d'un pillard sont rechargées à chaque nouvelle partie.

DOMMAGES CONTRE LES PILLARDS

Pour connaître les dommages infligés lors d'une touche, il faut lancer **1D20** et **ajouter la Puissance de l'attaque**, puis consulter le tableau suivant :

Résultat	Effet(s)
5 ou -	Simple égratignure sans conséquence.
6 à 12	Sonné : Le pillard est sonné pour le reste du tour . Placer un marqueur d'activation à côté de la figurine. Si la figurine a déjà été activée pour ce tour, elle passera son prochain tour.
13 à 16	Blessure légère : Le pillard est hors de combat . Il ne pourra pas participer au prochain affrontement à moins qu'une Ressource de Médocs ne soit dépensée à la fin de la bataille.
17 à 19	Blessure grave : Le pillard est hors de combat . Le pillard succombe à la fin de l'affrontement à moins qu'une Ressource de Médocs ne soit dépensée à la fin de l'affrontement. S'il survit le pillard ne pourra pas participer au prochain affrontement. De plus il subit obligatoirement 1 séquelle dans une caractéristique (hors Esquive), déterminée par 1D20 (1-4 = Charisme, 5-8 = Rapidité, 9-12 = Précision, 13-16 = Violence, 17-20 = Pilotage). Si la caractéristique désignée par le dé est déjà à 1, relancer pour en déterminer une autre.
20 ou +	Le personnage meurt avec panache et doit immédiatement être effacé de la fiche de bande.

PILLARDS HORS DE COMBAT

Un pillard **hors de combat** est couché. Il ne peut que **se traîner**. Cette action lui permet de se déplacer jusqu'à **sa Rapidité en cm, monter ou descendre d'un véhicule**, mais pas déplacer **un jeton Ressource ou @Trouville**. Cependant, s'il est au contact d'un ennemi qui n'est pas hors de combat – ou à bord du même véhicule que lui – **le pillard ne peut pas du tout être activé** ; l'ennemi le tient en respect, un flingue sous le nez ou un couteau sous la gorge.

On ne peut tirer sur un pillard hors de combat, **ni l'attaquer au corps à corps, ni l'écraser**. Il ne subit jamais de **dommages supplémentaires**. On ne peut que l'achever avec l'action appropriée : **Achever**.

Si un pillard est mis hors de combat alors qu'il se trouve sur une Mob, **il tombe au sol** à l'opposé l'attaque.

DOMMAGES CONTRE LES VÉHICULES

Pour connaître les dommages infligés lors d'une touche, il faut lancer **1D20**, **ajouter la Puissance de l'attaque**, **retrancher la Tôle du véhicule**, puis consulter le tableau qui suit. Lorsque le résultat indique qu'**un occupant est touché**, il est tiré au hasard. Notez que le pilote ne peut être pris pour cible que s'il est le dernier à bord.

Résultat	Effet(s)
8 ou -	Le véhicule arbore juste un peu plus de trous ou de tôle froissée qu'auparavant.
9 à 12	Si le véhicule est une Mob ou qu'il compte plus de trois occupants qui ne soient pas hors de combat , l'un d'eux subit une touche de Puissance -2 .
13 à 16	L'un des occupants du véhicule qui n'est pas hors de combat subit une touche de Puissance -2 .
17 à 20	Perte de contrôle. La vitesse du véhicule est augmentée de 1 (maximum 2). À son prochain tour, le pilote devra réussir un test de Pilotage ou le véhicule se déplacera comme s'il était sans pilote . Le véhicule subit -1 en Tôle. Un occupant tiré au hasard subit une touche de Puissance 0 .
21 à 22	Les freins sont morts ! Le véhicule ne peut plus ralentir du reste de l'affrontement. Le véhicule subit -1 en Tôle. Tous les occupants subissent une touche de Puissance 1 .
23 à 24	Le moteur fume sévère ! Le véhicule effectue immédiatement un dernier déplacement du minimum autorisé par sa Vitesse actuelle puis s'immobilise pour le reste de l'affrontement. Le véhicule subit -2 en Tôle. Tous les occupants subissent une touche de Puissance 2 .
25 ou +	BAOUM ! Tous les occupants subissent une touche de Puissance 4 . Si le pilote esquive cette touche, on procède comme pour un passager. Le véhicule effectue immédiatement un dernier déplacement du minimum autorisé par sa Vitesse actuelle puis s'immobilise pour le reste de l'affrontement.

FIN D'UN AFFRONTMENT

Dans **Pillards**, l'affrontement peut s'achever de différentes façons :

- Si tous les pillards encore sur la table, **qui ne sont pas hors de combat**, appartiennent à la même bande (sauf lors du premier tour) : Dans ce cas, seules les Ressources ramassées sont conservées ; les autres sont perdues.
- Si toutes les Ressources (et non les @Trouvailles) sont sorties de la zone de jeu.
- Si le **Cataclysm**e vient chasser gentiment les bandes de pillards.
- Si les conditions de victoire ou spécifiques d'un scénario **sont remplies**.

Effets du Cataclysme : pour rappel le décompte de la partie est fixé à raison de **50 points par joueur** (donc 3 joueurs = 150 points). À la fin de chaque tour, **lancez 1D20** que vous additionnez avec les résultats précédents. Ajoutez à ce décompte **5** pour chaque Ressource sortie de la table. Dès que le décompte atteint ou excède le total fixé en début de partie, selon le nombre de joueurs ou le scénario établi, la partie s'arrête immédiatement. Toutes les Ressources non ramassées sont perdues.

Pour chaque Ressource ramassée par un pillard encore présent sur la table de jeu, jetez 1D20.

Résultat	Effet(s)
1 à 3	La tempête s'abat sur la zone et le pillard n'a pas le temps de se mettre à l'abri. Il est considéré comme Légèrement Blessé . La Ressource est perdue.
4 à 12	Le pillard, dans la précipitation, a abandonné sa Ressource mais sort indemne de l'aventure.
13 à 20	L'appât du gain a été le plus fort. Le pillard s'est fait violence et a pu ramener la Ressource .

Pour chaque pillard hors de combat encore présent sur la table de jeu, jetez 1D20.

Résultat	Effet(s)
1 à 3	La tempête s'abat sur la zone et le pillard n'a pas le temps de se mettre à l'abri. S'il était Gravement Blessé , il Meurt salement, frappé par un éclair ou violemment percuté par un débris emporté dans la tempête. S'il était Légèrement Blessé , il devient Gravement Blessé et survit miraculeusement au Cataclysm. Toutefois, l'état dans lequel on le retrouve ne lui permet pas de participer au prochain affrontement.
4 à 12	Le pillard est ramassé au passage et capturé par la bande adverse qui en fait son prisonnier
13 à 12	Le pillard parvient péniblement à se traîner jusqu'à un abri où il serre les fesses, attendant la fin du Cataclysm. Il peut alors normalement participer au prochain affrontement à condition d'être soigné par un Médoc .

APRÈS L'AFFRONTEMENT

Juste après un affrontement, chaque bande doit suivre les étapes suivantes :

Progression :

Tout d'abord, chaque pillard ayant survécu à l'affrontement (même blessé) gagne **1 Point d'Expérience**. Le Chef d'une bande victorieuse (ayant récupéré le plus de Ressources ou selon le scénario établi) remporte **1 Point d'Expérience supplémentaire**. En cas d'égalité, aucun des Chefs ne remporte de point supplémentaire.

Chaque pillard peut progresser dans une caractéristique de base ou d'esquive en dépensant le nombre de Points d'Expérience requis. Le ratio est le suivant :

Caractéristique de base : **1 PX** pour augmenter de **1** point une caractéristique de base (Charisme, Rapidité, Précision, Violence ou Pilotage) (**max 20**).

Caractéristique Esquive : **2 PX** pour augmenter de **1** l'Esquive (**max 3** pour le Chef / **max 2** pour le Second Couteau / **max 1** pour l'Homme de Main).

Puis la bande ajuste ses Ressources en fonction des jetons **récoltés** lors de l'affrontement. **Chaque jeton** accorde **4 unités** de la Ressource indiquée.

Gestion des otages :

Un pillard capturé peut être soit **échangé** contre un autre **prisonnier**, une unité de **Ressource** quelconque, **gracieusement libéré** ou **sommairement exécuté**. Cette dernière option réduit la **Respectabilité** de la bande de **1**. **Si les négociations échouent**, le pillard capturé est gardé prisonnier au fond du trou par l'adversaire **jusqu'à la fin du prochain affrontement**. Au terme de celui-ci, un nouvel arrangement pourra être conclu... Ou pas. Notez qu'un prisonnier libéré conserve ses blessures qui doivent être gérées par son Chef de bande.

Soigner (ou pas) les blessés :

Il faut maintenant déterminer le sort des pillards blessés, en utilisant éventuellement des **Médocs** (voir le tableau des dommages sur les pillards).

Commercer :

La bande peut ensuite rendre visite aux communautés proches pour **échanger des Ressources**. Une Ressource peut être **troquée** contre n'importe quelle autre avec un **ratio de un pour un**. À chaque fois, une bande ne peut pas échanger plus de Ressources **que sa Respectabilité** car il lui faut la confiance et/ou le respect des communautés locales pour faire du troc.

Avant ou après la phase de troc, une bande peut **améliorer sa Respectabilité de 1** pour chaque **tranche de 5** unités de **Bouffe** et/ou de **Médocs** distribuées gracieusement à la population locale.

Gérer une dette :

Une bande comptabilisant un total de Ressources inférieur à 15 peut faire marcher ses relations dans le milieu pour **négoier un emprunt exceptionnel**.

Lancer 1D20 - la Respectabilité de la bande. Si le score est **inférieur ou égal au Charisme du Chef**, la bande obtient une aide **égale à sa Respectabilité x2** qu'elle peut répartir entre ses différentes Ressources, selon ses besoins. Mais rien n'est gratuit dans le monde de *Pillards* !

Une bande bénéficiant d'un emprunt est redevable de son mécène à qui elle devra **rembourser** la somme empruntée en **un nombre de raid égal aux points de Charisme du Chef au-dessus de 10** (par exemple, un Chef

avec un Charisme de 14 devra rembourser son emprunt en 4 raids). Si le remboursement n'est pas effectué dans les temps, le mécène envoie ses meilleurs assassins faire le ménage dans la bande. **Pour chaque Ressource non remboursée**, un membre de la bande, parmi le Second Couteau et les Hommes de Main, **est tiré au hasard pour être exécuté**.

Recruter :

Ensuite la bande peut recruter de nouveaux membres. Pour cela les pillards doivent parcourir les communautés alentours pour convaincre des jeunes crédules de faire le choix de la violence et de la gloire. **Chaque nouvelle recrue** exige la dépense d'une **Gnôle** et débute avec les caractéristiques des **Hommes de Main** (voir plus haut).

Estimer la valeur de la bande :

Enfin, on calcule la valeur de la bande à partir de tous ces nouveaux paramètres. Cela est particulièrement utile lorsque vous jouez en campagne, afin de déterminer le gagnant.

Comment calculer la valeur d'une bande :

Expérience totale + Respectabilité + Total des Ressources actuelles = Valeur de la bande.

SCÉNARIOS

Cette version des règles ne propose pas encore de scénarios. Ces derniers sont en cours de création et seront intégrés dans une version ultérieure de *Pillards*. En attendant, libre à vous de créer vos propres scénarios.