



Embarquez pour la course au large de la Stygie, entre les îles Siptah!

Rempportez le challenge nautique dans un sprint épique où tous les coups sont permis... et même encouragés!

Dirigez votre équipage constitué de vos meilleurs éléments - morts ou vivants -, abordez le navire adverse, déchirez ses voiles, empêchez-le de manoeuvrer, ralentissez-le, mais n'oubliez pas de réparer vos avaries pour garder votre vitesse et être le premier à atteindre la position 10 du compte-tour.

En cas d'égalité, la course continue jusqu'à ce qu'en début de tour un navire aie au moins une case d'avance.

Placement Overlord vs Overlord



Placement Héros vs Overlord





Le partie débute par l'Overlord (Voir la règle spéciale enchère en Overlord vs Overlord)

Si un ou deux joueurs jouent les héros, nous vous suggérons Belit (Lance Ornementale) et Conan Seigneur de Guerre (Epée et armure de cuir). Ils commandent les gardes sans socles et les pirates verts.

Tous les héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue



Le (ou les) Overlord(s) débutent avec 5 gemmes en fatigue, et 8 gemmes disponibles, et récupère(nt) 5 gemmes par tour.



Ranimer les morts: 5 points pour transformer des morts en morts-vivants comme un renfort classique. Les morts se lèvent là où les vivants sont tombés.

Rafale de vent: Chaque bateau avance d'1 case par voile en place.

Loué soit Seth: Carte renfort retournée +



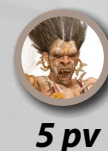
Golem d'os

(+sacrifice 5 cadavres définitivement défaussés)

Pouvoir Leader

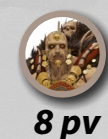
Eclairs: Coût 2 gemmes. Saturation 2 gemmes. 1 dé rouge relançable.

OL1



5 pv

OL2
(partie OL
vs OL)



8 pv

Règles spéciales :

- Pour désigner le premier joueur en OL vs OL, chacun mise secrètement un nombre de gemmes **disponibles**. Les gemmes pariées (minimum 1) vont directement en fatigue avant le début de la partie. En cas d'égalité, on place 1 gemme en fatigue et on mise à nouveau
- On dispose un marqueur par navire sur la case 0 du compte-tour
- Il est nécessaire d'avoir **au moins 1 figurine LIBRE sur la dunette (1), afin de contrôler la barre et pouvoir avancer de 3 cases avant le début de chaque tour du premier joueur. La progression est simultanée**
- Une figurine à la barre peut tenter une **manoeuvre risquée** pour gagner un bonus d'1 case en réalisant une attaque pour l'OL ou une manipulation pour les héros avec 5 réussites. S'il y a 2 réussites ou moins, le navire avancera d'1 case en moins
- On avance d'1 case de moins par tour si 1 voile est endommagée; 2 cases de moins si les 2 voiles sont endommagées
- 1 ou plusieurs corps dans l'eau au niveau de la poupe (4) gênent le gouvernail, ralentissant le bateau d'1 case ce tour et empêchant une manoeuvre risquée
- Tous les malus sont cumulables
- Les arbalètes (2) et les barils (2) peuvent être utilisés pour entraver les voiles. Les «munitions» sont illimitées. On teste le combat (combat à distance pour les héros). La voile est entravée sur 2 réussites, on place alors un marqueur au choix
- On peut tenter de réparer les voiles en réalisant une attaque pour l'OL ou une manipulation pour les héros avec une figurine dans la zone mat (3). La voile est réparée sur un jet de combat pour l'OL ou de manipulation pour les héros réalisant 2 réussites; on défausse alors le marqueur choisi
- Les cadavres restent sur place, leur figurine est couchée, et ils ne provoquent pas de gênes ni de saturation de la case.
- Il est possible de trainer un cadavre pendant un mouvement (coût d'1 gemme en manipulation pour les héros; gratuit dans le déplacement des gardes des héros mais les empêchant de combattre ce tour; 1 gemme en fatigue pour l'OL)
- Jeter des corps à l'eau nécessite 2 réussites: avec l'attaque pour l'OL ou les gardes des héros, et la manipulation pour les héros
- Homme à la mer : Les eaux sont infestées de requins, **toute figurine à la mer, hormis un héros ayant la compétence nage, est détruite au début du tour, après la progression**. Un héros ayant la compétence nage subie un dé rouge de dégât non défendable; il peut remonter à bord d'un navire s'il dispose de la compétence escalader
- A partir d'un écart de 3 ou plus sur la piste compte-tour, chaque saut nécessite 1 point de mouvement supplémentaire.