

Une razzia de trop

Après avoir écumé les cotes pictes, Belit et son équipage font relâche près d'un village abandonné au fond des marais. Mais les pictes sont furieux de ses razzias incessantes. Gorm, le plus jeune chef de guerre, est décidé à se venger. Après avoir localisé la tigresse, il réunit les clans et lance une attaque surprise.

Core, Conqueror, Red Brotherhood, King

OBJECTIF

L'overlord doit tuer Belit en moins de 8 tours

PRINCIPE DU JEU

Le jeu se joue suivant les règles solo pour le camps des pirates. Le joueur joue le camps des pictes, mais au lieu d'utiliser le mode aventure, il utilise le mode overlord. Il peut utiliser la règle spécifique du mode solo « Attaquants rusés », ie, il déplace et effectue ses attaques figurines par figurines.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des pictes.

RÈGLES SPÉCIALES

Livre de Skelos :

Prenez 6 pions  numérotés de 1 à 6. A chaque tour, tirer trois jetons au hasard parmi les jetons restant et activer les unités dans l'ordre. Si la tuile ne comporte plus d'unité, voir les précisions au § ad hoc.

Règle du plateau : Les règles standard s'appliquent avec les modifications ci-après :

Rien sur le bateau ne gêne les lignes de vue depuis la terre. Ni les mats, ni les supposées différences de hauteur. On considère que l'ensemble de la carte bateau et de la carte marais est de niveau 1.

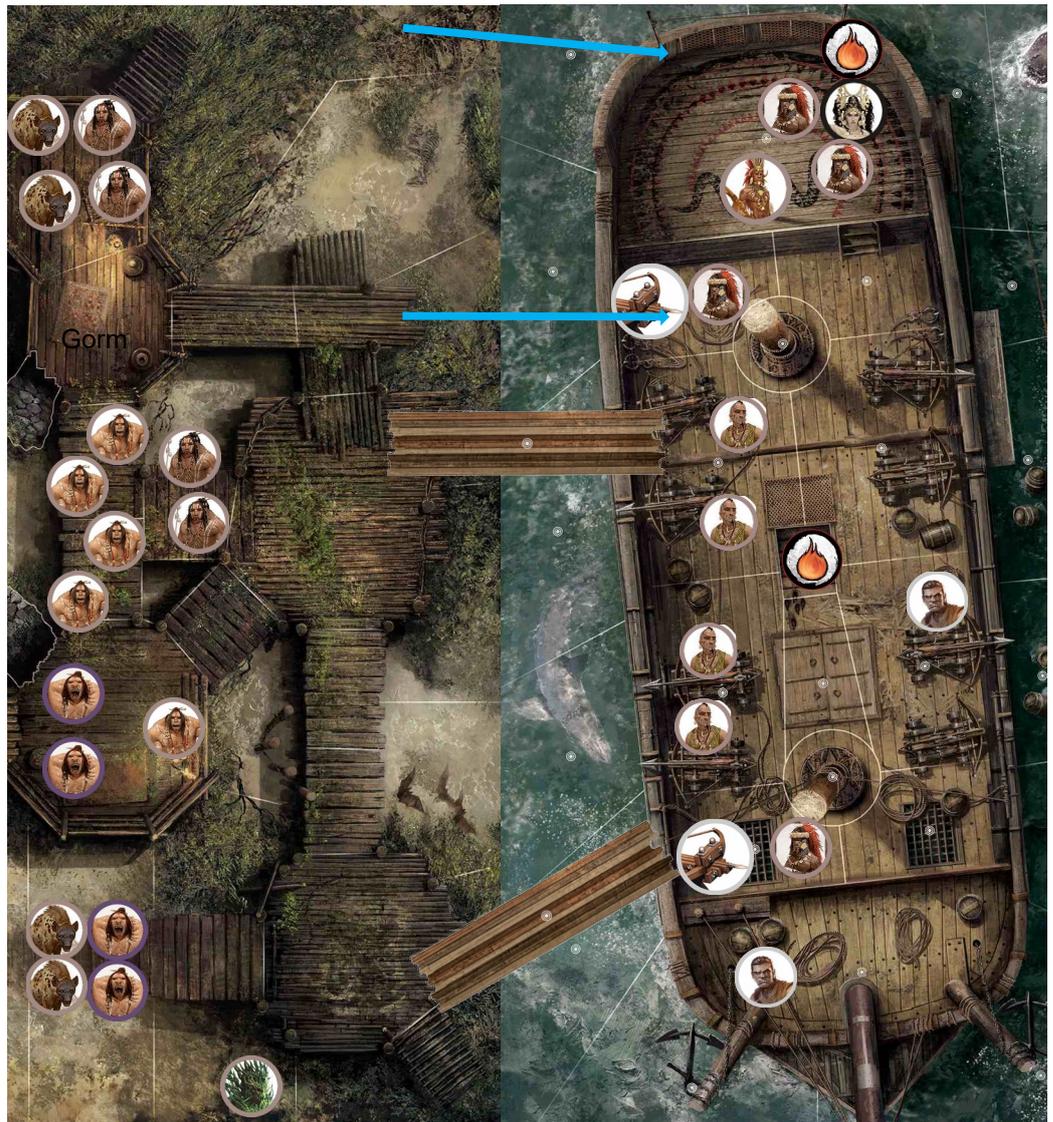
Les zones de mer sur la carte bateau sont identiques au zones d'eau sur la carte marais : Sortir d'une zone d'eau coûte un point de déplacement supplémentaire. Le démon des marais n'applique pas cette pénalité.

Monter sur le bateau ne donne pas de surcoût.

Un saut est possible pour monter sur le bateau en suivant les flèches bleues, pour un surcoût de  **1**, pour les unités ayant la compétence saut.

Galvanisés : Toute unité qui attaque avec un seul dé (Gardes de Belit, Hyènes, Guerriers Pictes...), si elle obtient le maximum lors de son attaque (c'est-à-dire 2 symboles pour un Dé jaune ou orange, trois pour un Dé rouge), elle peut immédiatement lancer un Dé Jaune supplémentaire.

Cartes : Disposer cote à cote les deux demi cartes :



+++++++ tuiles Overlord joueur+++++++

L'overlord a 8 gemme disponibles, 0 en fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



4 points de vie (4 max) (4 max) 5 points de vie (4 max) (5 max)

Gorm a le pouvoir spécial de chef : Après son activation, il peut gratuitement (sans gemme) activer une tuile de niveau 1 ou 2 n'importe où dans la rivière. Cette tuile passe normalement à la fin de la rivière après son activation. A chaque tour ou Gorm joue, il y aura donc 3 tuiles d'activées.

+++++++ tuiles Pirates ++++++



8 points de vie 6 points de vie (2 max) (4 max) (4 max) (5 max)

Lors de l'activation d'une tuile troupe de niveau 1 qui ne présente plus de figurine, ajouter 2 nouvelles figurines, puis réaliser l'activation. La zone de renfort est la zone de Belit pour les gardes de Belit et la cage d'escalier pour les pirates.

Lorsque la tuile de N'Gora est activée alors qu'elle est retournée, ajouter 2 gardes de Belit dans la zone de Belit, sans les activer.

Lorsque la tuile Balliste est activée alors qu'elle est retournée, ajouter 2 archers-pirates dans la zone de l'escalier, sans les activer.

Activation :

Les unités overlord-automa suivent les règles de bon sens suivantes :

Belit, Ngora et les balistes ne bougent jamais.

Les balistes ciblent en priorité Gorm, puis le démon, puis les unités suivantes les plus puissantes.

N'Gora cible les ennemis les plus proches de Belit, en commençant par le puissant.

Les archers et les pirates ciblent les unités les plus vulnérables.

Les gardes de Belit restent avec l'unité qu'elles défendent (Belit, N Gora ou les balistes) avec leur compétence sacrifice.

Les unités (tuile troupe et tuile héros) sont classées de la plus puissante à la plus vulnérable :

Pour une tuile héros/lieutenant, la puissance est le nombre de point de vie.

Pour une tuile troupe, la puissance est le coût de renfort de la tuile.

En cas d'égalité, le joueur peut choisir l'unité attaquée.

OPTIONS

Vous pouvez modifier la composition de votre armée avec le tableau de coût des unités. Boss, lieutenant et troupes type archer sont au même endroit dans la rivière. Le total de point est de 16.