



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



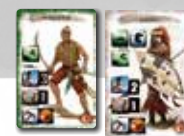




La partie débute par le gagnant de l'enchère (Voir la règle spéciale enchère en Overlord vs Overlord)

**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:** 4 points pour transformer des morts en morts-vivants (de sa couleur) 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 et remplacée définitivement par au choix :



OU



**Pouvoir Leader**

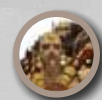
**Eclairs:** Coût 2 gemmes. Saturation 2 gemmes. 1 dé rouge relançable.

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 quelconque 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. Surélevées, les dunettes ont une ligne de vue sur toutes les zones du plateau.**
- Une figurine à la barre peut tenter une **manoeuvre risquée** pour un coût d'une gemme afin de gagner un bonus d'1 case en avant en lançant un dé orange pour l'OL (succès sur 2 réussites) ou une manipulation pour les héros (5 réussites). S'il y a 0 réussites, 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 2 arbalètes en zone (2) et les 2 barils en zone (2) peuvent être utilisés pour entraver les voiles **qui leurs font face**, une fois par tour pour chaque élément. 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 défusse 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 pour 3 gemmes
- La compétence sacrifice des gardes peut permettre de sauvegarder une voile en encaissant 2 dégâts (donc ils meurent)

Scénario de Batav, avec le coucours de Loulou, JBT, Balarehir, Deathkah et bien d'autres!