

Scénario Nef & Galées 6 - Winchelsea 1350 - Fiche de tour (1)

Règles spéciales

La nef s'enfonce un peu plus dans l'eau à chaque tour.

Les cases bleues correspondent à des cases de pleine mer.

> Tout personnage en armure bloqué dans une de ces cases au début de son tour se noie.

> Un personnage sans armure ne peut pas rester dans une case de pleine mer plus de 2 tours sans se noyer.

Les cases violettes correspondent à des cases de hauts fonds.

> A partir du tour 6, les cases non-submergées du château arrière sont considérées comme étant au même niveau que le pont supérieur du bateau castillan.

Il n'est plus possible à partir de ce tour de franchir les cases de voiles.

> A partir du tour 10, les cases non-submergées du château avant sont considérées comme étant au même niveau que le pont supérieur du bateau castillan.

On placera des marqueurs pour indiquer la ligne de cases de hauts fonds, et on les fera progresser à chaque tour comme indiqué sur les illustrations.

Toutes les règles de Vikings liées aux cases de mer s'appliquent.

