

THE UNCHARTED SEAS

ELFES DE THANIRAS



GUIDE NAUTIQUE

V1.0

ELFES DE THANIRAS

Les Guerriers Immortels



« Pour nous emparer des cieux, nous devons d'abord nous emparer du monde. Frustrant, certes, mais cela ne devrait pas nous prendre trop de temps. Ne sommes-nous pas nés pour être les seuls maîtres ? »

Reine Frea Valdoran à ses conseillers peu de temps après son couronnement.

INTRODUCTION

Les anciens elfes de Reithanir sont originaires des terres froides du nord du Vieux Monde, on pense qu'ils les ont quittées il y a longtemps. Toutes les races ont des légendes au sujet d'elfes errants, voyageant seuls sous un ciel nuageux.

A première vue l'Elfe de Thaniras ne diffère pas vraiment d'un homme, un peu plus grand et plus mince mais avec les mêmes proportions de base. Cependant leur peau et leurs cheveux sont plus clairs, pratiquement blancs et les elfes les plus vieux sont dépourvus des différentes teintes chaudes visibles chez les humains.

HISTOIRE



Originaires des plaines, les Elfes ont une affinité avec les chevaux depuis les premiers âges de leur propre histoire, ce sont des cavaliers hors pair. Mais l'avènement des tribus orques mit fin à l'errance du peuple de Reithanir. Les tribus nomades elfes se retirèrent dans les Plaines Blanches plus favorables à la fuite à cheval devant les raids orques et où ils édifièrent quelques châteaux fortifiés capables de leur apporter un peu de sécurité.

Avec la chute du pouvoir orque, les Nains de Shandelfan profitèrent de leur avancée technologique pour forger leur empire et les elfes se satisfirent de les laisser faire. De retour dans les Plaines Blanches, ils purent continuer leur étude des sortilèges et ils lancèrent de violents raids contre les colonies naines et humaines proches de leurs frontières.

S'emparant de ces nouveaux territoires, les elfes fondèrent les cités de Reithar et Dremora, ils établirent le Royaume de Thaniras qui fut dirigé par le premier chef ayant autorité sur tous les elfes, le roi Rieval Sonnekhet. Malgré la puissance de leur cavalerie et de leur sorcellerie, les elfes ne profitèrent pas de leur avantage sur les Nains de Delfdran ou les humains installés à Karmyria.

Au lieu de cela ils renforcèrent leurs cités et finirent la construction des Flèches, des tours érigés à la fois de manière traditionnelle et de manière magique. Il est dit que ce sont dans ces tours que les intellectuels et les sorciers elfes stockent leurs écrits et elles seraient de grands centres de recherche magiques. Les plus grandes de ces constructions sont les Flèches du Grand Nord et les Flèches

Dorées, d'autres tours moins importantes garnissent la frontière des elfes avec les Montagnes Svirbern et les Nains de Venvalder.

LE REGNE DE LA MAGIE

Bien que la capitale elfe soit Lethrenn, une cité portuaire sur les rives de la rivière Selethian, le véritable centre du pouvoir elfique est la Flèche Dorée, à quelques miles au sud de l'estuaire. C'est un site sacré pour les Thaniras, le lieu accumule une telle puissance magique que les gobelins du clan Morcas craignent de naviguer trop près de cette rive.

Pendant un millénaire les elfes furent un peuple dispersé de nomades errant dans les Plaines Blanches, les forêts de Shanhaar, les collines Selethian et les Montagnes de Glace. Les liens brisés entre les elfes les retardaient, les affaiblissait. Mais tout devait changer. Ils bénéficient maintenant d'une monarchie soutenue par tous les clans nomades restants, connus sous le nom de Subiran, et la race est dirigée par la Divine Grace des Eléments. L'actuel souverain est la Reine Frea Yaldoran qui accéda au trône à la mort du premier Roi Sonnekhet. Elle créa et passa avec succès l'Epreuve de la Flèche Dorée, permettant aux puissantes énergies magiques de traverser son corps sans la blesser, prouvant ainsi sa capacité à régner et la bénédiction des Eléments.

C'est ainsi que les elfes peuvent utiliser leurs pouvoirs surnaturels pour prolonger leur vie et leur jeunesse et qu'ils ont pu contruire les Flèches pour accomplir de plus grands exploits encore. Les elfes croient que le ciel nocturne est la matrice de la magie, les intellectuels humains soupçonnent les Elfes de vouloir se fondre avec les Elements d'une manière ou d'une autre. Les Flèches sont des centres mystiques d'apprentissage pour les sorciers, ce sont des temples de magie dont la puissance maintient à distance les ennemis des elfes. Mais les légendes leur attribuent un pouvoir plus sinistre. Les nains prétendent que les Flèches sont conçues pour exploiter la puissance des étoiles et permettre aux elfes de dominer les cieux !



LE ROYAUME DE THANIRAS

Il y a six Subiran elfes qui forment le Royaume : les clans Lethrenn, Selethian et Asharran sont les plus puissants. Ils fournissent le gros de la cavalerie et des officiers, leur noblesse étant respectée par tous dans le monde elfique. Les trois autres clans sont Canthus, Celos et Vianden. Ces plus modestes Subiran fournissent la majorité de l'infanterie des Armées de Thaniras mais apportent également leur lot de guerriers montés.

Tous les Subiran obéissent à la Reine Frea Yaldoran dont l'objectif est de faire de la Flèche Dorée la nouvelle capitale du Royaume de Thaniras.

Les elfes sont avant tout des guerriers, ils n'ont que peu d'intérêt pour l'agriculture ou les travaux d'exploitation minière. Leur intérêt se porte cependant également sur l'architecture.

Ce sont les Lethreen qui ont toujours été à l'avant-garde de la construction navale, ce sont également eux, avec l'aide des Selethian, qui ont fait des flottes de guerre de Thaniras une force avec laquelle il fallait compter.

L'effort de guerre elfe s'étend sur tout le Vieux Monde. De fait les elfes ne peuvent consacrer que des ressources limitées aux Uncharted Seas, de plus c'est un sujet qui n'intéresse guère la Reine Frea. Elle écoute ses plus puissants sorciers qui lui demandent des fonds pour construire plus de Flèches et ses généraux qui lui réclament plus de troupes. Ainsi les flottes Elfes dans les Uncharted Seas sont plus des forces de reconnaissance qui n'ont conquis que trois petites zones ce qui implique peu de ports et de provisions.



Frégate de classe Raven peinte par Prince Philippe

LES ASHARRAN

Les elfes d'Asharran sont les plus arrogants de leur peuple, ils croient que tout ce que les Elfes ont acquis leur vient des victoires de leurs pères et grands-pères qui ont combattu pour établir le

Royaume de Thaniras. Ce sont leurs généraux qui commandent les armées à Kasmyria, Bekel et Rhyssinica et c'est leur roi qui a pacifié les terres maintenant sous le règne de la Reine Frea.

Les Asharran gouvernent les terres depuis les Plaines Blanches jusqu'aux cités de Reithar et Dremora. Ils ont aussi autorité sur Kasmyria.

Ils comptent sur un petit nombre d'elfes de basse extraction pour effectuer les tâches quotidiennes et sur la population esclave de Kasmyria pour subvenir à leurs besoins. La caste dirigeante d'Asharan est actuellement entièrement préoccupée par la campagne militaire contre les humains de Tepes, laissant à l'abandon le gouvernement de Kasmyria. Une rébellion a déjà été réprimée mais les graines de la contestation continuent à se propager.

LES LETHRENN

Destroyers peints par Prince Philippe



Les elfes de Lethrenn sont fiers d'être des intendants, des intellectuels et des sorciers. Nombre d'entre eux appartiennent à la maisonnée des chefs des autres clans en tant que conseillers ou sont responsables des archives des elfes et des recherches magiques dans les Flèches. Leurs intendants sont vitaux dans la bonne marche des quelques organes de pouvoir de la capitale du Royaume de Thaniras, du port de Lethrenn et de l'état vassal de Bekel.

Lethrenn utilise le symbole du phénix rouge car le clan fut pratiquement exterminé lors d'une querelle avec les Asharran. Ils ont survécu pendant des années en exil avant de revenir plus forts qu'avant et avec assez d'influence pour que le Roi Sonnekhet choisisse sa capitale à Lethrenn. Leurs constructeurs de navires utilisent un bois local souvent peint en bleu sombre en référence à la couleur de l'eau dans le Golfe des Âmes.

LES SELETHIAN

Les elfes de Selethian sont connus comme étant les Maîtres des Orbes au sein de leur race. Ce sont les sorciers de ce Subiran qui ont créé les premiers Orbes, qui ont travaillé avec les Lethrenn pour les monter sur des navires et avec les Canthus pour construire la Flèche Dorée et y installer le Grand Orbe. Ils sont en quelque sorte devenus des prêtres pour leur peuple et ils bénéficient d'une grande influence et du soutien de la Reine Frea. Certains ont voyagé jusqu'aux Uncharted Seas mais la plupart est occupée par les affaires du Vieux Monde et le gouvernement de Rhyssinica.

Les Selethian utilisent le symbole du cobra vert car c'est un animal commun dans les collines de leurs terres natales et qui est respecté pour sa ruse. Les tirs destructeurs des orbes magiques sont également assimilés aux attaques mortelles du cobra. Les Selethian utilisent un bois gris clair originaire des forêts autour de Dremora.

LES CANTHUS

Les Elfes de Canthus vivent le long des frontières nord et sud des Montagnes des Désolations Glacées où ils chassent les drakes et les léopards des neiges. Ils connaissent chaque vallée et chaque défilé dans les montagnes et ils ont l'habitude de voyager vers le nord à travers la banquise. Ils vivent comme les anciens elfes vivaient et ils sont fiers de leur héritage en tant qu'éclairés, guides et voyageurs. Ils sont à l'avant-garde de l'exploration elfique des Uncharted Seas, cherchant des terres à coloniser et de nouveaux trophées de chasse à collectionner.

Les Canthus utilisent le symbole d'un corbeau bleu, un oiseau que l'on retrouve dans les Dévastations Glacées et qui a l'habitude de suivre les navires elfiques même lorsqu'ils s'éloignent beaucoup des terres. Les Canthus utilisent un bois brun, importé des lointaines Forêts d'Isclyre qui bordent la rivière Frosinias.

LES CELOS

Depuis des siècles les elfes de Celos ont la responsabilité de la défense des frontières ouest du territoire elfique mais ils ont échoué à plusieurs occasions à bloquer les incursions des nains de Venvalder. Cela a contribué à ternir leur image auprès des Subiran les plus puissants. Aujourd'hui ils appartiennent aux castes les plus modestes et leurs familles nobles ont peu de prestige.



Croiseurs peints par Prince Philippe

Ils fournissent Asharran et Lethrenn en main d'oeuvre pour obtenir leurs faveurs mais avec peu de succès.

Les Celos gouvernent une petite région qui inclue les Flèches les moins importantes et la terre près des Montagnes Svirbern. Ces Flèches ont été édifiées en partie pour compenser l'échec du clan, la puissance des Orbes Élémentaires étant utilisée pour renforcer les défenses frontalières. Les Celos sont rares au sein des armées de conquête des Elfes de Thaniras dont les généraux refusent souvent d'incorporer leurs soldats à leurs campagnes. Ils ont combattu avec les Tepes de l'Empire dans le passé mais en général ils servent de garnison ou de douaniers plutôt que de soldats de première ligne.

LES VIANDEN

Les elfes de Vianden fournissent des serviteurs, des fermiers et des guerriers pour Asharran et Lethrenn. Ils ont peu de nobles et moins de guerriers que les autres Subiran mais ils sont déterminés à prouver leur valeur sur le champ de bataille. Leurs dirigeants espèrent gagner le droit de gouverner Vaka ou Dragutin en récompense et ainsi obtenir la possibilité d'accéder aux Flèches, ce qui leur a été refusé jusqu'à maintenant.

Les Vianden gouvernent les Forêts de Shanhaar et les terres à la frontière du Bassin Shanhaar. La cité portuaire d'Anthymius est cependant sous l'autorité des Canthus qui l'ont construite sans prendre en compte les droits territoriaux des Vianden. Il y a eu des escarmouches à ce sujet dans le passé mais les Vianden n'ont pas réussi à convaincre un autre Subiran de les aider dans ce différend.

LES GUERRIERS IMMORTELS

En ce moment les Elfes de Thaniras ne sont pas en capacité de lancer une invasion en règle des Uncharted Seas mais le clan Selethian a déjà organisé des raids contre les terres des Seigneurs Dragons à Principa et Mysonnia, prenant pour cible des temples et des maisons de savoir en particulier. Ils ont kidnappé des mages et des sorciers et ils les ont torturés afin d'obtenir des informations. En réponse les Seigneurs Dragons et les Mages Funestes ont envoyé des flottes de guerre pour les traquer, entraînant leurs alliés, les humains de Vyrdam, contre tous les Elfes de Thaniras.

LES FIGURINES

Elégants, Rapides et Mortels

FREGATE DE CLASSE RAVEN

Fidèles à leur nature, les charpentiers Elfes privilégient la vitesse à toute autre chose et le Raven, avec sa conception unique à base de double coque, est aussi rapide qu'un dragon en vol !

 FREGATE DE CLASSE RAVEN						PORTEE	TRIBORD	BABORD			
						1	4	4	-	-	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	3	3	-	-	-
3	5	14"	2	3	2	3	1	1	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 3 à 4 figurines . MARs : Aucune						4	-	-	-	-	-
						Coût : 30 points					

DESTROYER DE CLASSE RAVEN

C'est avec la facilité due à un entraînement intensif que les équipages des frégates et des navires d'assaut de classe Raven peuvent arrimer leurs bâtiments ensemble afin de former un destroyer. Utilisant l'orbe de leur navire d'assaut pour chasser, les destroyers parcourent les mers en formation et s'abattent sur les proies les plus vulnérables.

The Raven Assault Destroyer is comprised of a Raven Frigate and a Raven Assault Ship. When connected, they obey the rules for the Assault Destroyer, however, they may also separate (as described below), then following the rules for the Frigate and Assault Ship respectively.

The Destroyer can perform the following actions:

Launch: At any time during the Raven Destroyer's move the Raven Assault Ship can detach from the Raven Frigate hull.

- The Frigate hull comes to an immediate halt.
- The Assault ship may then make a normal move from that point.
- You cannot perform a **Launch** if the joined ship is engaged in a Boarding Action.
- When the Raven Destroyer splits, the Crew losses from the joined ship are divided between the two as desired. Hull damage is split equally, with any remaining odd point of damage or Critical/Status effects being applied to the Frigate hull.

On subsequent Activations, the Assault hull is no longer considered part of the parent Squadron and instead belongs to a new Squadron consisting of all the Assault Ships from the parent Squadron. Both Squadrons only count as a single Squadron for determining *Hand Size*.

Re-Join: If a Raven Frigate contacts a non-Derelict Assault Ship that originated in its Squadron, the Assault Ship is immediately returned to the joined configuration with it.

- They become a Raven Destroyer with no *Collision* occurring and the model ends movement.
- Any damage or effects to each part carry over to the joined ship.
- The Frigate may fire normally this turn.
- The joined Destroyer is immediately considered to be part of the Frigate's Squadron.
- In the following Turn it will Activate normally as a single model.
- A **Re-Join CANNOT** occur if either ship is engaged in a Boarding Action, or if there is not enough space to dock.

Desperate Ram: If the Raven Destroyer is Destroyed by an enemy Weaponry Attack, roll a **D6**.

- On a **4-6**, the Assault Ship may eject and attempt to Ram an enemy model.
- Immediately after the current Activation ends, it may move as normal, and attempt a Ram if it has sufficient move to do so.
- It will **NOT** perform a Boarding Action.
- Regardless of whether it *Rams* or not, the Assault Ship is *Destroyed* afterward.

 DESTROYER DE CLASSE RAVEN						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	4	-	-
3	5	10"	3	3	RED4	2	3	3	2	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines . MARs : <i>Elite Crew</i>						3	1	1	1	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 55 points					

RAPPEL DES MARS

- **Elite Crew** : This model receives a **+1** to hit modifier on its **Melee Dice (MD)** and **Defensive Fire (DF)** rolls.

NAVIRE D'ASSAUT DE CLASSE RAVEN

Ne bénéficiant que d'un unique orbe pour les propulser sur l'eau, les navires d'assaut sont lents une fois séparés de la coque de leur destroyer. Cependant, faisant preuve de leur finesse habituelle, les Capitaines Elfes ont perfectionné l'art de les lancer au bon moment pour éperonner les ennemis les plus vulnérables et permettre à leurs guerriers hors pair de faire preuve de leurs prouesses.

 NAVIRE D'ASSAUT DE CLASSE RAVEN						PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	-	-	-	-	-
3	5	6"	2	3	RED3	2	-	-	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : Elite Crew						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : S/O					

RAPPEL DES MARS

- **Elite Crew** : This model receives a **+1** to hit modifier on its **Melee Dice (MD)** and **Defensive Fire (DF)** rolls.

DESTROYER DE CLASSE CROW

Bien que plus lents que les frégates de classe Raven, la propulsion runique permet au Crow de manœuvrer même par vent calme. La perte de la voile supprime également une faiblesse structurelle puisqu'elle rend le navire moins vulnérable aux tirs.

 DESTROYER DE CLASSE CROW						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	11"	3	3	4	2	1	1	4	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : Aucune						3	-	-	2	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 45 points					

CROISEUR DE CLASSE COBRA

La silhouette épurée et élégante du Cobra témoignent de l'importance qu'a l'esthétique chez les Elfes et ce dans tous les domaines. Les contours élégamment sculptés alternent avec les plaques gravées et les batteries d'orbes sont prêtes à mettre l'ennemi en pièces à coups d'éclairs d'énergie.

 <p>CROISEUR DE CLASSE COBRA</p>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	11"	4	5	3	2	5	5	3	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : Aucune						3	2	2	1	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 55 points					

CROISEUR DE CLASSE VIPER

L'utilisation de l'arc long est un des nombreux arts mortels acquis par les Thaniras au cours de leur longue vie. Chasseurs nés, les elfes sont des maîtres en archerie depuis des millénaires et, comparé au tir effectué depuis un cheval au galop, ouvrir le feu depuis les ponts d'un Viper semble terriblement facile. De fait, lorsqu'ils sont harcelés par des dragons en maraude et autres créatures volantes, ces maîtres archers criblent leurs proies de flèches empoisonnées pour les faire tomber du ciel.

 <p style="text-align: center;">CROISEUR DE CLASSE VIPER</p>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	10"	4	6	3	2	5	5	4	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines . MARs : <i>Poison Arrows, Sharpshooters</i>						3	2	2	2	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 65 points					

RAPPEL DES MARS

- **Poison Arrows** : This model receives an additional 2 **Attack Dice (AD)** on all **Defensive Fire (DF)** rolls. If the **Defensive Fire** from this model damages a **Living** model, that model loses an additional 1 **Crew Point (CP)**.
- **Sharpshooters** : At any point during its Squadron Activation, this model can target an enemy model within **Range Band 1** that is not **Submerged, Flying or a Submarine**. Roll **1D6**, on a **5** or **6** the target loses 1 **Crew Point (CP)**. This model **CANNOT** use the *Sharpshooters* **MAR** **AND** make a **Defensive Fire (DF)** Attack in the same Turn.

NAVIRE ORAGE DE CLASSE THUNDERBIRD

Créé en hommage au quasi-légendaire Thunderbird originaire des Montagnes Ravagées, les navires orages abritent un groupe de sorciers Selethian. Ces sages mages canalisent leur pouvoir dévastateur à travers le noeud pulsant installé au cœur du navire, envoyant des éclairs d'énergie dans toutes les directions. Tout guerrier assez malchanceux pour être pris dans ces terribles tempêtes est foudroyé sur place et grillé dans sa propre armure.

Thunderbird Storm Ships **CANNOT** be deployed in Mixed Squadrons.

 NAVIRE ORAGE DE CLASSE THUNDERBIRD						PORTEE	TRIBORD	BABORD			
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	9"	4	5	4	2	4	4	-	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines . MARs : <i>Lightning Generator</i>						3	3	3	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 65 points					

RAPPEL DES MARS

- **Lightning Generator** : A model with the *Lightning Generator* MAR is fitted with a *Lightning Generator*. A model with a *Lightning Generator* can make a **4 Attack Dice (AD)** Attack against **ALL** models, without a *Lightning Generator*, within **Range Band 1** at the beginning of its Activation.

DRAGON DE GUERRE

Les chasseurs du Subiran Canthus traquent les majestueux drakes de leur partie jusqu'aux montagnes environnantes, à la recherche de leurs aires isolés. Ils considèrent comme l'aboutissement de leur métier que de réussir à atteindre le nid pour y voler les œufs qui n'ont pas encore éclos. Ces œufs sont rapportés à leur clan, souvent pour être vendus à d'autres Subirans, avant de finalement atteindre les étables des nobles les plus riches. Là leur éclosion sera provoquée à l'aide de feux magiques et les jeunes dragons seront dressés par les Iriassars, des Elfes qui ont dédié leur vie à l'élevage des féroces Dragons de Guerre cracheurs d'acide.

 <h3>DRAGON DE GUERRE</h3>  						PORTEE	SOUFFLE ACIDE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON						
4	6	14"	4	4	RED3	1	6	-	-	-	-
Navire de Classe Medium . Figurine <i>Flying Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines . MARs : <i>Lethal Strike (Souffle Acide)</i>						2	2	-	-	-	-
						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 65 points					

RAPPEL DES MARS

- Lethal Strike (Souffle Acide)** : If the number of hits from an *Attack*, that includes at least one weapon with the *Lethal Strike MAR*, equals or exceeds the **Damage Rating (DR)** of the target model, the target model loses **1 additional Crew Point**. If **NO** weapon is listed, the *Lethal Strike MAR* is applied to **ALL** weapons on the model.

CROISEUR LOURD DE CLASSE GRIFFON

Propulsés sur l'eau par leurs nombreux orbes afin de cribler l'ennemi de volées d'éclairs d'énergie, les commandants Thaniras apprécient les Griffons pour leur puissance de feu inégalée. Bien que les plus conservateurs des capitaines les considèrent comme une solution grossière, les elfes les plus prudents sont conscients qu'il faut parfois plus que sa supériorité naturelle pour soumettre les races inférieures.

 <p>CROISEUR LOURD DE CLASSE GRIFFON</p>						PORTÉE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	9"	5	6	5	2	6	6	5	-	-
Navire de Classe Medium Capital . Figurine <i>Variant</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines . MARs : Aucune						3	2	2	1	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 75 points					

CUIRASSE DE CLASSE PHOENIX

Imagines par les maîtres ingénieurs des chantiers navals de Lethrenn, les expérimentés capitaines Elfes utilisent l'étonnante vitesse de leurs navires pour submerger les ennemis de la Reine Frea. De la même façon qu'un guerrier utilise son agilité pour harceler son adversaire, ces capitaines tournent autour de leurs proies avant de déchirer leurs navires à coups de volées arcaniques.

 CUIRASSE DE CLASSE PHOENIX						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	10	8"	8	7	7	2	11	11	5	-	-
Navire de Classe Large Capital . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Large pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine . MARs : Aucune						3	7	7	3	-	-
						4	4	4	-	-	-
						Coût : 110 points					

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE CHIMERA

Peu de marins des Uncharted Seas ont été les témoins du plein potentiel du Chimera, ils sont encore moins nombreux à y avoir survécu. Abritant des orbes Selethians d'une qualité irréprochable manipulés par des sorciers, les canons primitifs des races inférieures font pâle figure comparés aux bordées d'un Chimera.

Propulsé magiquement, la silhouette sans mât est particulièrement proche de l'eau et sa coque en bois durci est particulièrement résistante. Après que les premières flottes d'exploration des Uncharted Seas aient rapporté le nombre important de dragons dans la région et leur emploi par leurs nouveaux ennemis, les Elfes ont créé de nouveaux orbes pour faire face à ces dangereuses créatures.

This model can also use its Defensive Fire Battery (*Batterie de Défense*) against a **Diving** model which tries to *Ram* it, following the normal **Defensive Fire** rules.

- It **MUST** use **Split Fire** if it is *Rammed* by more than one **Diving** model, dividing the **AD** evenly against the models, and applying any remainder as desired.
- It **CANNOT** use **DF** against **Flying** and **Diving** models in the same Turn.

 VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE CHIMERA						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	BATTERIE DE DEFENSE	
						1	18	18	7	8	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	13	13	5		-
6	12	7"	9	9	7	3	7	7	3		-
Navire de Classe Large Capital . Figurine <i>Special 1</i> . La figurine utilise un gabarit Large pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine . MARs : Aucune						4	4	4	-		-
						Coût : 145 points					

FICHES RECAPITULATIVES

 FREGATE DE CLASSE RAVEN							PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	4	4	-	-	-
3	5	14"	2	3	2		2	3	3	-	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 3 à 4 figurines. MARs : Aucune							3	1	1	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 30 points					

 DESTROYER DE CLASSE RAVEN							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	4	4	4	-	-
3	5	10"	3	3	RED 4		2	3	3	2	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Elite Crew</i>							3	1	1	1	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 55 points					

 NAVIRE D'ASSAUT DE CLASSE RAVEN							PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	-	-	-	-	-
3	5	6"	2	3	RED 3		2	-	-	-	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Elite Crew</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : S/O					

 DESTROYER DE CLASSE CROW							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	3	3	6	-	-
3	5	11"	3	3	4		2	1	1	4	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : Aucune							3	-	-	2	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 45 points					

							CROISEUR DE CLASSE COBRA					
							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	6	6	4	-	-
4	6	11"	4	5	3		2	5	5	3	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : Aucune							3	2	2	1	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 55 points					

							CROISEUR DE CLASSE VIPER					
							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	7	7	5	-	-
4	6	10"	4	6	3		2	5	5	4	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Poison Arrows, Sharpshooters</i>							3	2	2	2	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 65 points					

							NAVIRE ORAGE DE CLASSE THUNDERBIRD					
							PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	6	6	-	-	-
4	6	9"	4	5	4		2	4	4	-	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines. MARs : <i>Lightning Generator</i>							3	3	3	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 65 points					

							DRAGON DE GUERRE					
							PORTEE	SOUFFLE ACIDE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	6	-	-	-	-
4	6	14"	4	4	RED 3		2	2	-	-	-	-
Navire de Classe <i>Medium</i> . Figurine <i>Flying Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines. MARs : <i>Lethal Strike (Souffle Acide)</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 65 points					

 CROISEUR LOURD DE CLASSE GRIFFON							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
							DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Variant</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : Aucune							2	6	6	5	-	-
							3	2	2	1	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 75 points					

 CUIRASSE DE CLASSE PHOENIX							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
							DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
Navire de Classe <i>Large Capital</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Large</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : Aucune							2	11	11	5	-	-
							3	7	7	3	-	-
							4	4	4	-	-	-
							Coût : 110 points					

 VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE CHIMERA							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	BATTERIE DE DEFENSE	
							DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
Navire de Classe <i>Large Capital</i> . Figurine <i>Special 1</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Large</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : Aucune							2	13	13	5	8	-
							3	7	7	3		-
							4	4	4	-		-
							Coût : 145 points					



Croiseur de classe Viper peint par Prince Philippe



La Tribune de la Baie des Crocs

<http://www.fbruntz.fr/baie>