

THE UNCHARTED SEAS

GRIFFONS DECHARNES



GUIDE NAUTIQUE

V1.0

GRIFFONS DECHARNES

Les Ravagés



« Sentez la chaleur du soleil mes guerriers, qu'elle vous rappelle ce que nous avons perdu. Faites vôtre la voie de la vengeance, c'est notre chagrin et notre rage qui alimenteront notre soif de conquête. »

Premiers mots de Barus le Sinistré à son retour d'exil lorsqu'il s'adressa à l'armée des Griffons Décharnés qui se préparait à la guerre.

INTRODUCTION

Les Uncharted Seas étaient autrefois dominées par deux grands empires, les Seigneurs Dragons et les Anciens. Ils avaient rapidement colonisé la plus grande partie des terres et étaient naturellement entrés en conflit. Des guerres éclatèrent régulièrement et le conflit dura pendant des siècles, souvent au dépend des nombreuses autres nations mineures des Uncharted Seas.

L'une des premières colonies des Anciens était située à Sancerac (dans les Rives Changeantes) au sud des territoires des Seigneurs Dragons. Les indigènes de ces îles avaient développé leur propre culture aux côtés des Anciens installés à Shenerac dans les Milles Iles. Reconnaisant en eux des alliés de valeur, les Anciens les autorisèrent à conserver leur propre royaume. Leur seule contrainte était, chaque année, de prêter allégeance aux Anciens et de les aider dans la guerre contre les Seigneurs Dragons.

Les habitants de Sancerac formaient une fière société de guerriers qui avait des contacts étroits avec un autre royaume vassal des Anciens, les soldats de Vyracerac (Vyrdam). Ensemble ces deux royaumes formaient une zone tampon protégeant les Anciens des agressions des Seigneurs Dragons. Les Anciens récompensaient leurs efforts de guerre contre les quatre Maisons en leur fournissant souvent des troupes et des navires. Ils prouvèrent ainsi leur loyauté, préférant combattre pour leurs alliés que d'être réduits en esclavage par les Seigneurs Dragons.



La population de Sancerac avait mis en place une société martiale, chaque famille faisait partie d'une bande de guerre et les bandes de guerre faisaient partie d'une armée. A la tête de leurs colonnes, les bandes de guerre de Sancerac portaient des totems à l'image des griffons et d'autres créatures sauvages ce qui permettait de identifier les unes des autres.

Plus tard elles brandirent d'impressionnantes bannières, brodées ou peintes avec ces icônes ce qui amena les Anciens à les baptiser Griffons. Avec le temps elles adoptèrent ce nom elles-mêmes.

LE DEPERISSEMENT ET LA MALEDICTION

Il y a plusieurs centaines d'années, les Anciens décidèrent d'écraser les Seigneurs Dragons une bonne fois pour toute. Ils rassemblèrent une grande force d'invasion composée de leurs plus puissants guerriers, les Griffons en tête.

Une génération plus tôt, les Griffons avaient déjà tenté de détruire la Maison Morgloth en Ossiria mais ils avaient été défaits, ils étaient déterminés à effacer cet échec et à démontrer leur supériorité martiale sur les Seigneurs Dragons. Ils prirent la tête d'une puissance armée qui débarqua en Principia du Sud tandis que les forces de Vyracerac débarquaient en Vyrdam afin de bloquer toute tentative pour envoyer des renforts.

Les Griffons avait un objectif, marcher sur les nids des Ancêtres Dragons et, avec l'assistance des sorciers des Anciens, les tuer jusqu'au dernier. Ils espéraient que la perte de ces créatures révérees plongerait les Seigneurs Dragons dans la consternation et irait même jusqu'à faire peur aux dragons de moindre importance dont leurs ennemis se servaient comme monture. Les Griffons n'étaient pas totalement convaincu par cette stratégie mais ils acceptèrent cette mission malgré tout, au pire arriveraient-ils à faire souffrir les Seigneurs Dragons.

Les Anciens réussirent à repousser les premières armées paniquées qu'on leur opposa tandis que les Griffons progressaient librement vers les nids. Les Ancêtres Dragons étaient beaucoup plus gros que les montures des Seigneurs Dragons mais ils ne pouvaient pas voler et ils étaient très lents, des proies faciles pour les guerriers Griffons et les sorciers des Anciens.

Les Seigneurs Dragons se remirent rapidement de leurs premières défaites et ne furent ni découragés ni intimidés par la destruction des Ancêtres Dragons. Au contraire leurs mages invoquèrent un torrent d'énergie magique brute auquel ils lièrent un air fétide chargé de maladies. Le vent poussa cette malédiction sur les envahisseurs à travers toutes les terres de la région, infectant aussi bien les ennemis que les alliés. Cette maladie maudite serait connue plus tard sous le nom du Dépérissement, ses victimes devenaient faibles, leurs muscles s'atrophiaient, leurs



Destroyers de classe Phantom mk1 peints par vaudania

os devenaient fragiles et leur chair pourrissait. Ceux qui étaient les plus proches des nids souffrirent des pires symptômes et la totalité de l'armée des Griffons tomba malade. Terrifiés par ce pouvoir qu'ils ne pouvaient combattre, ils battirent en retraite et retournèrent à Sancerac où, d'une manière tragique, ils apportèrent la maladie avec eux. Bientôt ce fut l'ensemble de la population qui fut infectée.

Le peu de pouvoir magique que les nobles de Sancerac maîtrisait fut utilisé pour stopper les effets du Dépérissement mais il ne suffit pas à sauver leurs vies. Mêlée à l'énergie du Dépérissement, la magie des Griffons créa une nouvelle énergie qui stabilisa les symptômes de la maladie mais le processus tuait le porteur. Les victimes devinrent des morts-vivants et c'est ainsi que les habitants de Sancerac devinrent les Griffons Décharnés.

Pour ajouter à leur tourment, les mages des Seigneurs Dragons lancèrent un autre grand sortilège, la Malédiction des Sables, cette fois-ci sur les terres de Sancerac. Le sort déchira la terre et noya le royaume sous les eaux qui disparut pour des siècles. Les Griffons Décharnés vécurent dans leur

tombeau sous-marin, marchant dans les grands halls de leurs palais, quartiers et piazza parmi les poissons des hauts-fonds et les forêts d'algues.

LE FLEAU DES PROFONDEURS

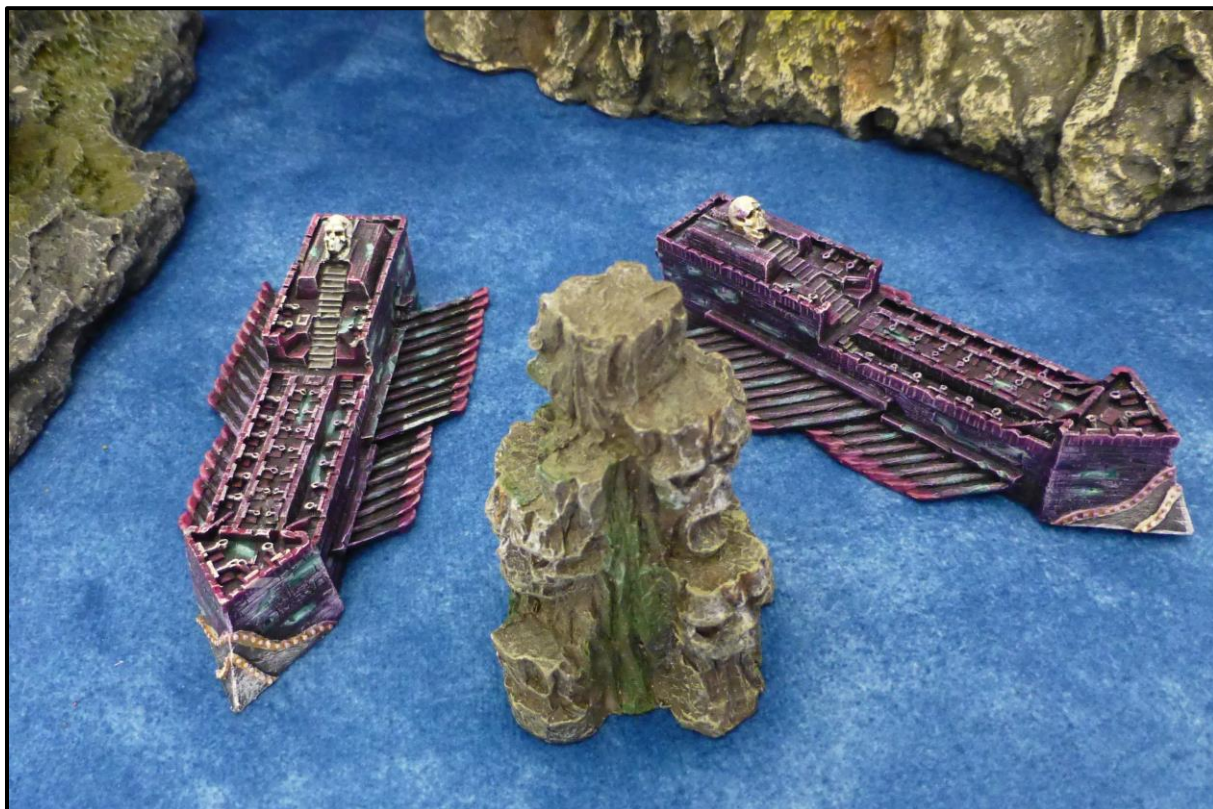
Les Rives Changeantes sont une grande zone maritime où les terres affleurent, la profondeur pouvant varier entre une poignée de brasses et des centaines. La Malédiction des Sables qui noya les terres a laissé la région très instable. En fonction des conditions maritimes de petites îles peuvent émerger au-dessus des flots et l'horizon peut ainsi changer d'une semaine à l'autre. C'est un phénomène qui effraie les navigateurs stupides.

Environ cinq siècles après sa disparition, Sancerac émergea des eaux et le soleil put à nouveau briller sur les rues de la cité. Il ne fallut cependant pas longtemps pour que les vagues la recouvrent à nouveau mais avant qu'elle ne coule plusieurs flottes de vieilles galères quittèrent leurs antiques quais. Des équipages de guerriers morts-vivants, le dos courbé sur les avirons, ramaient avec force malgré leur apparence atrophiée.

Ces Griffons Décharné revenus de leur exil marin trouvèrent des Uncharted Sea profondément modifiées. Leurs anciens maîtres avaient disparu et leur patrie, Shenerac, était devenu un repaire de vagabonds et de pirates. Les Vyracerac, leurs alliés, avaient été asservis par les Seigneurs Dragons tant détestés et la nation d'Helganth, autrefois si fière, avait été dispersée. Les Seigneurs Dragons dominaient désormais l'ensemble de la région, contrôlant les terres au travers de leurs vassaux, de leurs esclaves et d'autres usurpateurs depuis l'autre côté de la Mer Bouillante.

Lorsqu'il revinrent à Sancerac pour faire leur rapport, les Griffons Décharnés décidèrent que leur vengeance ne pouvait plus attendre. Ils reconstituèrent leur puissance militaire et conçurent de nouvelles armes à partir de la magie corrompue de leurs prêtres.

Lorsque la cité sortit à nouveau des flots, une vague de galères pourries émergea des Rives Changeantes pour s'abattre sur leurs anciens ennemis.



Figurines peintes par sprz

MAITRES DES RIVES CHANGEANTES

Ces dernières années les cités de Sancerac ont réapparu à une fréquence de plus en plus rapprochée et les flottes des Griffons Décharnés sont devenues une menace courantes dans les eaux environnantes.

Les Griffons Décharnés combattent régulièrement les Mages Funestes dont les convois armés font régulièrement le voyage entre Mysonnia et Ganesh. Ils ne font pas de quartier aux Mages car ils sentent la noirceur de leur cœur et parce qu'ils sont les serviteurs des Seigneurs Dragons. Les Griffons Décharnés n'ont pas d'animosité particulière contre les Subasha et les Saahadas, les vassaux des Seigneurs Dragons, qui n'ont guère le choix que de servir les quatre Maisons. Mais ils détestent les Mages Funestes et les Kindrakes qui recherchent le soutien des Seigneurs Dragons et les assistent dans leurs efforts.



Les Griffons Décharnés ont jusqu'à présent eu peu de contact avec les nombreuses autres races du Vieux Monde. Ils se réjouissent des ravages que ces intrus infligent aux Seigneurs Dragons et ils ont vu leurs flottes en haute mer. Les Griffons Décharnés sont insulaires et n'ont que mépris pour les étrangers, on les a déjà vu naviguer à travers les flottes de l'Empire, des Nains de Fer et du Royaume sans incident. De tels anecdotes se font cependant rares.

Les Griffons Décharnés rassemblent leurs forces pour frapper toute flotte traversant les Rives Changeantes et ce quel que soit son pavillon. Ils attaquent sans sommation mais la plupart des capitaines de la région savent que la mort attend les mortels qui approchent les

Rives Changeantes. Cette défense impitoyable de la région a forcé les Seigneurs Dragons et les Mages Funestes à emprunter une route plus sûre le long de la côte sud de Principia ou la dangereuse route à travers la Mer sans Fin.

LA LOI DU DECHARNE

Les Griffons Décharnés sont organisés en régiments appelés des Griffes, chacune portant le nom de son commandant. Le plus célèbre des guerriers des Griffons Décharnés est Barus le Sinistré qui a perdu toute sa famille lors du Dépérissement et a rassemblé le plus de combattants sous sa bannière du Griffon Pourissant. On pense qu'il est à l'origine du retour des Griffons Décharnés à la surface des eaux après leur long exil, il annonce que les cités émergeront bientôt des flots de façon permanente.

Chaque Griffe existe indépendamment des autres mais leur objectif est le même : se venger des Seigneurs Dragons. Au delà de cela chacune possède ses propres motivations et attaquera les colonies de toutes les nations qu'elle peut atteindre. Elles s'assemblent en grand nombre pour une saison de pillage et de piraterie.

Les Griffons Décharnés suivent un strict code de l'honneur et sont de courageux guerriers. Leur nature morte-vivante les pousse à être téméraires et imprudents. Parfois, lorsque le commandant d'une Griffe estime que ses ennemis se sont battus avec bravoure, les Griffons Décharnés feront preuve de clémence à l'égard des équipages des navires qu'ils ont vaincus ou capturés, ils abandonneront ces équipages sur l'île la plus proche.

NAVIRES DES TEMPS ANCIENS

Les Griffons Décharnés utilisent encore des galères, une caractéristique qu'ils ne partagent qu'avec les Vyracerac et personne d'autre car la construction navale a beaucoup évolué depuis l'exil des morts-vivants et l'esclavage des Vyracerac. Les Griffons Décharnés sont d'abord des guerriers et ensuite des marins, ils préfèrent contrôler les navires à la force de leurs bras. C'est une question d'honneur pour eux de pouvoir faire manoeuvrer toute la journée leurs galères grâce à une endurance sans faille et être capables ensuite de se battre pendant des heures sans avoir besoin de repos.

Cela ne veut pas dire que les Griffons Décharnés cracheraient sur un peu d'aide car certaines de leurs galères de guerre ont tellement été ravagées par leur séjour dans l'eau qu'elles en peuvent plus être manoeuvrées efficacement. Les morts-vivants ont utilisé leur magie pour redonner vie aux cadavres de baleines et des serpents des fonds marins en leur insufflant les mêmes éléments du Dépérissement qui empêchent les Griffons Décharnés de mourir. Ces charognes tractent les galères de guerre à travers les mers et sont terribles à contempler.

Les Griffons Décharnés ont passé tellement de temps dans les fonds marins qu'ils ont développé une affinité avec les créatures des profondeurs. Ils ont beau être morts ils ont toujours un esprit fort et certains diront même noble, et ils ont moins à souffrir des créatures qui harcèlent les navires à la surface. Certains individus particulièrement purs et dotés d'une grande volonté sont même capables d'appeler ces créatures à l'aide.

Les Griffons Décharnés affichent des symboles qui lient leur héritage de Sancerac et celui de leur malédiction, de fait les Griffons sont courants ainsi que l'image de la mort et de la pourriture. Leurs voiles sont le plus souvent blanches et leurs navires sont faits d'un bois sombre, les deux sont tâchés par les algues et envahis par les coquillages. Les Griffons Décharnés utilisent un mélange de squelettes de baleine, de corail et de bois issus des naufrages pour garder leurs galères en état de combattre. Ce ne sont pas des charpentiers très compétents cependant et ils appellent souvent des créatures marines pour remorquer leurs galères.



Figurine peinte par sprz

LES FIGURINES

La Mort Immortelle

FREGATE DE CLASSE ORCUS

Les prêtres des Griffons Décharnés ont utilisé la même magie noire qui les a condamnés à une éternelle existence entre la vie et la mort pour relever les cadavres de grandes baleines. Une fois réanimés, ces Orcus servent leurs maîtres corrompus avec loyauté en remorquant leurs galères à travers les océans comme des chars ou en envoyant par le fond les navires ennemis.

 FREGATE DE CLASSE ORCUS 						PORTEE						
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	-	-	-	-	-
4	5	9/7"	3	2	RED 3		2	-	-	-	-	-
Navire de Classe Small. Figurine <i>Standard Diving</i>. La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 3 à 4 figurines. MARs : <i>Aucune</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 30 points					

If an Orcus suffers a Critical Hit it loses **2 Hull Points** and **1 Crew Point** **INSTEAD** of rolling on the Critical Hit Table. If an Orcus is reduced to **0 Hull** or **0 Crew** it is *Destroyed*.

Harnessing Rules

- Up to **2 Orcus** can be harnessed to the 'front' of a Large Bone Griffons Capital ship, and **1 Orcus** can be harnessed to the 'front' of a Medium Capital ship. Due to the size of the Orcus bases you locate the **2 Orcus** side by side and centered on the prow, or in the case of a Medium sized model simply centre the **1 Orcus** to the front.
- A ship can harness any Orcus that is in contact with its 'front' at the start of the ship's Activation.
- In a Turn that one or more Orcus are harnessing, the ship and the Orcus **CANNOT** make more than a **HALF** move, and the **+1**" bonus move is **NOT** applied in that Turn.
- A ship can un-harness an Orcus **AND** move when it is Activated, it is allowed to move through the Orcus during the turn that it does this, but **MUST** move clear of the Orcus.

- If, for any reason, a ship is unable to move clear of the Orcus when attempting to un-harness, it will not move, immediately *colliding* with **ONE** of the Orcus (chosen by the player if more than one are in contact with it).
- An Orcus is automatically un-harnessed if the ship is *Destroyed* made *Derelict* or *Captured*, or if the Orcus is killed
- A ship increases its Movement by +1" for each Orcus that is harnessed to it, up to a maximum of 9", the Orcus move at the same speed as the ship they are harnessed to.
- This bonus movement is **NOT** affected by the Wind, even if the ship that the Orcus are harnessed to **IS** affected by the Wind.
- An Orcus that is harnessed to a ship is Activated with the ship, and **NOT** when its Squadron is Activated. If all of the Orcus in a Squadron are harnessed, you **DO NOT** get a separate Activation for that Squadron.

Ramming and Boarding Rules

- An Orcus that is harnessed **CANNOT** *Ram*, a ship that has Orcus harnessed to it **CANNOT** *Ram*.
- An Orcus can choose not to board **AFTER** resolving a *Ram* or *Collision*, but **MUST** do so **BEFORE** either side rolls dice for a Boarding Action.
- An Orcus **CANNOT** Board **non-Living** models.
- A ship **CAN** do a Boarding Action against an Orcus which is **NOT** submerged; it is assumed that the crew stabs it with spears and hooks.
- Even though an Orcus is counted as part of the Squadron that it is harnessed to (for Movement and Game Cards), it is still a separate model when you resolve Boarding Actions.

Pack Ram: A Squadron of Orcus can **Link** their *Ram AD* against a single model, with each Orcus that Rams after the first contributing **HALF** of its **AD** to the pool.

All involved Orcus still suffer full damage dice in return as the result of the *Collision/Ram*.

Orcus **MUST** be within Command Distance of each other in order to perform a Pack Ram.

Example: If a squadron of 4 Orcus performs a **Pack Ram** against a Battleship, they would have **6AD** of Ram (3+1+1+1).

Additional Rules

- Orcus can **IGNORE** Command Distance.
- An Orcus **DOES NOT** have a minimum speed, **and DOES NOT** use the Drop Anchor rules, unless it is harnessed, in which case it uses the minimum speed of the ship it is harnessed to.
- Even if all of the Orcus in a Squadron are harnessed, they still count as a Squadron for determining Hand Size.
- An Orcus that is harnessed **CANNOT** be **Submerged**, a **Submerged** Orcus **CANNOT** be harnessed.
- Unless a scenario states differently an Orcus **CAN** begin a game harnessed.
- Orcus **CAN** begin a game submerged, but a player **MUST** state they are doing this.
- An Orcus **CANNOT** be Prized and it **CANNOT** Prize another model.

DESTROYER DE CLASSE PHANTOM

Conçus lors de la Longue Guerre contre les Seigneurs Dragons pour être des engins de siège marins, les Phantoms jouent désormais un rôle plus sinistre depuis leur retour dans les Uncharted Seas. Désormais la gigantesque catapulte, qui occupe la quasi-totalité du pont du navire, propulse des projectiles pourrissants et infectés par des maladies surnaturelles. Ce trait mortel étouffe les étincelles de vie de l'équipage du navire visé, tout du moins celle des malheureux qui n'ont pas succombé à l'impact du tir.

 DESTROYER DE CLASSE PHANTOM 						PORTÉE	PROUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	-	-	-	-
3	5	8"	3	3	3	2	6	-	-	-	-
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 : <i>Lethal Strike (Proue)</i> , <i>Oars</i>						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 45 points					

RAPPEL DES MARS

- **Lethal Strike (Weapon)** : 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.
- **Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.

CROISEUR DE CLASSE BANSHEE

Equipés de puissants trébuchets, ces galères étaient utilisées pour refouler et démoraliser les ennemis des Griffons Décharnés avant même le Dépérissement. Le pilonnage constant depuis des portées inaccessibles aux plus puissants canons plonge l'ennemi dans la confusion et l'empêche de réagir tandis que le reste la flotte des morts-vivants se rapproche à portée de tir.

 CROISEUR DE CLASSE BANSHEE 						PORTEE	BABORD	TRIBORD	TREBUCHET		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	7	7	-	-	-
4	6	6"	4	7	RED 5	2	6	6	3	-	-
Navire de Classe Medium Capital . Figurine <i>Special</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : <i>Oars</i>						3	3	3	4	-	-
						4	-	-	5	-	-
						Coût : 60 points					

RAPPEL DES MARS

- Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.

CROISEUR DE CLASSE SEA WRAITH

Simple variante du Banshee, le Sea Wraith remplace le trébuchet par une voile qui, en complément des avirons, donne au croiseur une surprenante manoeuvrabilité lui permettant de prendre de vitesse l'ennemi et de se placer idéalement pour ouvrir le feu ou l'éperonner.

 CROISEUR DE CLASSE SEA WRAITH 						PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	7	7	-	-	-
4	6	9"	4	7	RED 5	2	6	6	-	-	-
Navire de Classe Medium Capital . 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 : <i>Oars</i>						3	3	3	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 60 points					

RAPPEL DES MARS

- Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.

CROISEUR DE CLASSE PESTILENCE

Depuis leur retour d'exil, les croiseurs de classe Pestilence sont devenus bien trop courants dans les eaux des rives changeantes. Les capitaines ont appris à craindre les puissantes balistes montées à la proue de ces galères. Ces balistes sont tellement grandes que chacun de leur tir, lançant des projectiles porteurs de maladies, ébranle jusqu'au navire lui-même.

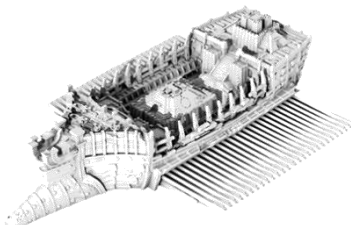
 CROISEUR DE CLASSE PESTILENCE 						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	7	-	-
4	6	7"	4	6	RED 5	2	6	6	5	-	-
Navire de Classe Medium Capital. Figurine Standard. La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : <i>Lethal Strike (Proue)</i>, <i>Oars</i>						3	3	3	2	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 65 points					

RAPPEL DES MARS

- **Lethal Strike (Weapon)** : 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.
- **Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.

TRANSPORT DE TROUPE DE CLASSE REANIMATOR

Le Reanimator est un nouveau venu dans la marine des Griffons Décharnés. Le gros des armes du navire a été retiré. A la place il héberge un temple orné dédié aux magies interdites qui prolongent la non vie des Griffons Décharnés. Leurs prêtres peuvent réanimer les guerriers blessés pendant la bataille et les renvoyer une nouvelle fois au combat.

 TRANSPORT DE TROUPE DE CLASSE REANIMATOR 						PORTEE	PROUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	-	-	-	-
4	6	8"	4	7	4	2	3	-	-	-	-
Navire de Classe Medium . Figurine <i>Special 3</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 figurines . MARs : <i>Oars, Reanimator</i>						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 45 points					

RAPPEL DES MARS

- **Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.
- **Reanimator** : **ONCE** per Turn a model with the *Reanimator* **MAR** can select a model within **Range Band 1**, that has lost **Crew Points (CP)**, and attempt to *Reanimate* the lost Crew. Roll **1D6** for each **Crew Point** that has been lost, on a **5** or **6** the **Crew Point** is placed back on the model. The *Reanimator* **MAR** **CANNOT** be used on a model that is involved in a Boarding Action or on a **Creature**.
 - **ONLY** the Crews of **Non-Living** models can be *Reanimated*. The *Reanimator* **MAR** may only be used on any **ONE** model **ONCE** per game.

GRIFFON AFFLIGE

Cette créature prête non seulement son nom au peuple des Griffons Décharnés mais il en partage également la tragique nature. Il reste des traces de sa fierté et de sa majesté dans son pitoyable maintien et son plumage pourri mais la mort ne lui a laissé ni force ni férocité. Ces monstres peuvent mettre en pièces les navires les plus petits avec leurs serres et leur cri a de quoi glacer le sang et paralyser les nerfs des hommes les moins courageux.

Attaque en Piqué : the Withered Griffon can make a Swipe Attack of 8AD against a model that is on the Surface OR Flying and within 1" of its flight stand in a fore facing, 180 degree arc.

 GRIFFON AFFLIGE 						PORTÉE	ATTAQUE EN PIQUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	8	-	-	-	-
4	6	11"	4	4	RED 4	2		-	-	-	-
Navire de Classe Medium Capital. Figurine <i>Flying Special 2</i>. La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines. MARs : <i>Death Shriek</i>						3		-	-	-	-
						4		-	-	-	-
						Coût : 65 points					

RAPPEL DES MARS

- **Death Shriek :**
 - If this model does not Attack this Activation, it may use the *Death Shriek* **MAR**. The *Death Shriek* **MAR** affects **Tiny**, **Small** and **Medium** models within **Range Band 1** that are **NOT Undead**, **Submerged** or a **Submarine**.
 - Affected models must roll 1D6; a **Tiny** or **Small** model passes on a roll of **4+**, a **Medium** model passes on a **3+**. If a model **FAILS** the *Death Shriek* roll it suffers a -1 to hit modifier on all **Attack Dice (AD)**, **Defensive Fire (DF)**, and **Melee Dice (MD)** rolls until the end of their next Activation.
 - A model can **ONLY** be affected by *Death Shriek* once per Turn. *Death Shriek* is not an Attack and **DOES NOT** trigger **Defensive Fire**, but it does leave this model open to Active Turn **Defensive Fire** until its next Activation.

CROISEUR LOURD DE CLASSE DESPOILER

Plus grand et plus solide que les autres croiseurs, le Despoiler est utilisé comme un bélier par les commandants des Griffons Décharnés. Souvent remorqué jusqu'à sa position par des Orcus, il enfoncera les lignes ennemies grâce à sa proue renforcée avant de lâcher des bordées meurtrières à courte portée.

 CROISEUR LOURD DE CLASSE DESPOILER 						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	9	9	4	-	-
5	7	6"	5	8	RED 5	2	6	6	2	-	-
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 4 figurines. MARs : <i>Iron Ram</i>, <i>Oars</i>						3	3	3	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 75 points					

RAPPEL DES MARS

- **Iron Ram** : If this model performs a *Ram*, reduce the amount of **Attack Dice (AD)** rolled against this model by **HALF**.
- **Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.

CUIRASSE DE CLASSE PLAGUE

Géant des mers à la coque renforcée de bois, d'antique métal et des plus sombres sortilèges, les cuirassés de classe Plague ont rapidement acquis une réputation terrifiante. Les Griffons Décharnés sont devenus célèbres pour la violence de leurs réactions face à l'intrusion d'étrangers dans leurs eaux : ces derniers comprennent d'ailleurs rapidement leur erreur sous une pluie dévastatrice de boulets projetés depuis les ponts de ces navires.

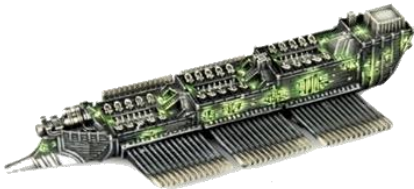
 CUIRASSE DE CLASSE PLAGUE 						PORTEE	TREBUCHET	CANON DE LA PESTE			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	-	5	-	-	-
6	12	6"	8	10	8	2	9	1	-	-	-
Navire de Classe Large Capital. Figurine <i>Special</i>. La figurine utilise un gabarit Large pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : Oars, Plague Gun (Canon de la Peste)						3	12	-	-	-	-
						4	14	-	-	-	-
						Coût : 110 points					

RAPPEL DES MARS

- Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.
- Plague Gun (Canon de la Peste)** : This weapon ignores the **Defensive Rating (DR)** and **Critical Rating (CR)** of the target model, instead the target model loses **1 Crew Point** for each **5** or **6** rolled on the **Attack Dice (AD)**. The **Plague Gun** **DOES NOT** affect **Non-Living** models and **CANNOT** target a **Flying** or **Submerged** model. **Game Cards** **CANNOT** be used with the **Plague Gun**.

CUIRASSE DE CLASSE REAPER

Aussi grand et résistant que le Plague, le cuirassé de classe Reaper privilégie les bordées aux trébuchets. Sa puissance de feu est renforcée par le terrifiant Canon de la Peste. Monté sur les anciennes galères remontées du fond des océans, cette arme repend une toxine virulente sur les ponts des navires ennemis. Une fois que l'équipage a été affaibli par cette maladie fulgurante, une horde de guerriers avides de vengeance déferle à bord pour terminer le travail.

 CUIRASSE DE CLASSE REAPER 						PORTEE	BABORD	TRIBORD	CANON DE LA PESTE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	15	15	5	-	-
6	12	6"	8	10	8	2	12	12	1	-	-
Navire de Classe Large Capital . Figurine <i>Standard</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 : <i>Oars, Plague Gun (Canon de la Peste)</i>						3	9	9	-	-	-
						4	4	4	-	-	-
						Coût : 110 points					

RAPPEL DES MARS

- **Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.
- **Plague Gun (Canon de la Peste)** : This weapon ignores the **Defensive Rating (DR)** and **Critical Rating (CR)** of the target model, instead the target model loses **1 Crew Point** for each **5** or **6** rolled on the **Attack Dice (AD)**. The *Plague Gun* **DOES NOT** affect **Non-Living** models and **CANNOT** target a **Flying** or **Submerged** model. **Game Cards CANNOT** be used with the *Plague Gun*.

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE NIGHTMARE

Véritable terreur des mers, le Nightmare (*NdT : Cauchemar*) mérite bien son nom. Au centre de cette puissante forteresse flottante remplie de guerriers et hérissée d'armes on trouve un temple. C'est dans ce sinistre édifice dédié au Griffon des Abysses, leur malédiction et leur sauveur, qu'officie un des Grands Prêtres des Griffons Décharnés. Peu nombreux sont les mortels à avoir croisé l'un de ces terrifiants navires et ceux qui ont survécu pour en parler rapportent que l'aura de l'ignoble divinité des Griffons Décharnés plonge dans un sentiment de peur et de corruption.

Temple: When Activated, unless involved in a Boarding Action, this model may choose **ONE** of the following actions:

1. Repair **1** of its own **HP** on a **D6** roll of **6**, **AND** heal **1** of its own **CP** on a **D6** roll of **4+**.
2. Heal **1 CP** to **ANY** model in its own Fleet, any part of which is within **6"** of the centre of the Temple, on a **D6** roll of **5+**.

Important Note: Only **HP** or **CP** that has been lost can be repaired or healed.

 NAVIRE AMIRAL DE CLASSE NIGHTMARE 						PORTEE	BABORD	TRIBORD	CANON DE LA PESTE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	16	16	6	-	-
6	12	6"	9	11	8	2	13	13	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 : <i>Oars, Plague Gun (Canon de la Peste)</i>						3	9	9	1	-	-
						4	4	4	-	-	-
						Coût : 155 points					

RAPPEL DES MARS

- **Oars** : If this model has **Dropped Anchor**, it can rotate during its next Activation, **INSTEAD** of removing the **Dropped Anchor Marker**. This model must rotate around its centre point. **Massive** or **Large** Class models may rotate up to **90** degrees, **Medium**, **Small** or **Tiny** Class models may rotate up to **180** degrees.
- **Plague Gun (Canon de la Peste)** : This weapon ignores the **Defensive Rating (DR)** and Critical Rating (CR) of the target model, instead the target model loses **1 Crew Point** for each **5** or **6** rolled on the **Attack Dice (AD)**. The **Plague Gun** **DOES NOT** affect **Non-Living** models and **CANNOT** target a **Flying** or **Submerged** model. **Game Cards** **CANNOT** be used with the **Plague Gun**.

FICHES RECAPITULATIVES

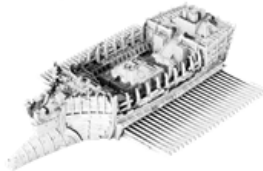
 FREGATE DE CLASSE ORCUS   							PORTEE					
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	-	-	-	-	-
4	5	9/7"	3	2	RED 3		2	-	-	-	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Standard Diving</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 3 à 4 figurines. MARs : <i>Aucune</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 30 points					

 DESTROYER DE CLASSE PHANTOM 							PORTEE	PROUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	5	-	-	-	-
3	5	8"	3	3	3		2	6	-	-	-	-
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 : <i>Lethal Strike (Proue), Oars</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 45 points					

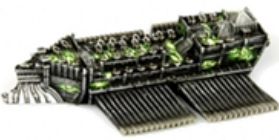
 CROISEUR DE CLASSE BANSHEE 							PORTEE	BABORD	TRIBORD	TREBUCHET		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	7	7	-	-	-
4	6	6"	4	7	RED 5		2	6	6	3	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Special</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : <i>Oars</i>							3	3	3	4	-	-
							4	-	-	5	-	-
							Coût : 60 points					

 CROISEUR DE CLASSE SEA WRAITH 							PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	7	7	-	-	-
4	6	9"	4	7	RED 5		2	6	6	-	-	-
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 : <i>Oars</i>							3	3	3	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 60 points					

 CROISEUR DE CLASSE PESTILENCE 							PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	6	6	7	-	-
4	6	7"	4	6	RED 5		2	6	6	5	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Standard</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 4 figurines. MARs : <i>Lethal Strike (Proue)</i> , <i>Oars</i>							3	3	3	2	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 65 points					

 TRANSPORT DE TROUPE DE CLASSE REANIMATOR 							PORTEE	PROUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	5	-	-	-	-
4	6	8"	4	7	4		2	3	-	-	-	-
Navire de Classe <i>Medium</i> . Figurine <i>Special 3</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 figurines. MARs : <i>Oars</i> , <i>Reanimator</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 45 points					

 GRIFFON AFFLIGE   							PORTEE	ATTAQUE EN PIQUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1		-	-	-	-
4	6	11"	4	4	RED 4		2	8	-	-	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Flying Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines. MARs : <i>Death Shriek</i>							3		-	-	-	-
							4		-	-	-	-
							Coût : 65 points					

 CROISEUR LOURD DE CLASSE DESPOILER 							PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	9	9	4	-	-
5	7	6"	5	8	RED 5		2	6	6	2	-	-
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 4 figurines. MARs : <i>Iron Ram</i> , <i>Oars</i>							3	3	3	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 75 points					

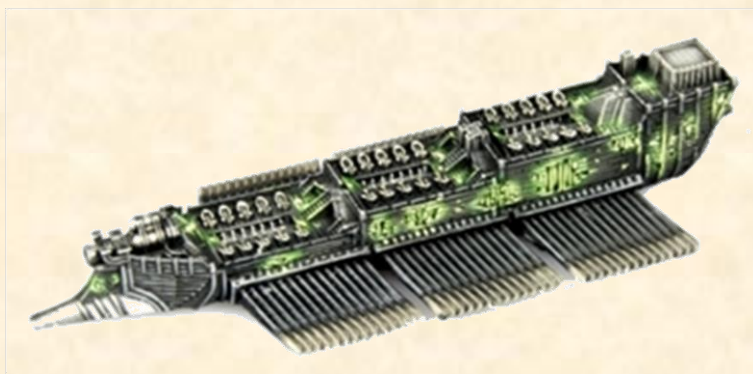
 CUIRASSE DE CLASSE PLAGUE 							PORTEE	TREBUCHET	CANON DE LA PESTE			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	-	5	-	-	-
6	12	6"	8	10	8		2	9	1	-	-	-
Navire de Classe <i>Large Capital</i> . Figurine <i>Special</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Large</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : Oars, Plague Gun (Canon de la Peste)							3	12	-	-	-	-
							4	14	-	-	-	-
							Coût : 110 points					

 CUIRASSE DE CLASSE REAPER 							PORTEE	BABORD	TRIBORD	CANON DE LA PESTE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	15	15	5	-	-
6	12	6"	8	10	8		2	12	12	1	-	-
Navire de Classe <i>Large Capital</i> . Figurine <i>Standard</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 : Oars, Plague Gun (Canon de la Peste)							3	9	9	-	-	-
							4	4	4	-	-	-
							Coût : 110 points					

 NAVIRE AMIRAL DE CLASSE NIGHTMARE 							PORTEE	BABORD	TRIBORD	CANON DE LA PESTE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	16	16	6	-	-
6	12	6"	9	11	8		2	13	13	3	-	-
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 : Oars, Plague Gun (Canon de la Peste)							3	9	9	1	-	-
							4	4	4	-	-	-
							Coût : 155 points					



Croiseurs de classe Banshee mk1 peints par vaudania



La Tribune de la Baie des Crocs

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