

THE UNCHARTED SEAS

MAGES FUNESTES



GUIDE NAUTIQUE

V1.0

MAGES FUNESTES

Maîtres des Eléments



« Certains étudient le contrôle de l'air et du feu pour conjurer les ruses et allumer la forge. Certains étudient la terre et l'eau pour faire pousser les récoltes. Vous avez prouvé que vous étiez digne d'un art plus noble, vous apprendrez le secret des ombres. Vous apprendrez à plier la lumière à votre volonté et à invoquer l'obscurité pour alimenter votre pouvoir. Vous apprendrez à manipuler les ombres les plus terrifiantes, celles de votre esprit. »

Grand Maître Hirah Reus, à ses apprentis.

LES MAGES FUNESTES

Les Mages Funestes sont issus d'un ancien ordre de mages nains dont les pratiques sont un mélange de rituels religieux et de contrôle des énergies élémentaires. Ils peuvent commander aux éléments primordiaux de l'air, de la terre, du feu et de l'eau mais leur spécialité est la manipulation de la lumière et des ténèbres. Les Mages Funestes sont devenus les maîtres de l'Ombre, capables d'assombrir un ciel sans nuage et de brouiller les sens de ceux qui assistent à leurs prodiges. Tout comme leurs cousins nains, les Mages Funestes forment une race capable de vivre plusieurs siècles. Ils étaient autrefois un ordre respecté dont les mages erraient de forteresses en villes et villages apportant avec eux la pluie quand elle était nécessaire aux récoltes ou renforçant les structures d'une mine. Pendant longtemps ils furent connus pour apporter leur aide à tout nain le leur demandant mais avec l'arrivée de l'Ere du Shandelfan, tout commença à changer. Lorsque le grand Empire Nain était à son apogée, les Mages Funestes regroupèrent les membres de leur ordre dans les cités. Au début ils se rencontraient pour partager leurs connaissances et leurs expériences et comme le temps passait ils devinrent plus secrets et n'aidaient plus leurs voisins que rarement à moins que la récompense soit élevée ou que cela serve un objectif plus important.



C'est à cette époque que les Mages Funestes concentrèrent leurs recherches sur la nature de l'obscurité et des ombres et sur sa connexion avec la puissance brute de la magie. On dit qu'ils avaient appris à disparaître à volonté, à voyager d'ombre en ombre et à espionner leurs ennemis sans risquer d'être découverts. Ils gagnèrent ainsi une certaine popularité auprès des rois et des anciens et leur richesse s'en porta bien. Mais dans le même temps ils étaient craints et méprisés à cause de leur influence.

Alors que l'Ere du Shandelfan atteignait sa plus grande gloire, les Mages Funestes proposèrent leurs services aux Anciens du royaume nain, un puissant conseil composé des artisans les plus respectés

du monde nain. Les membres de ce haut conseil étaient appelés les Magus, des individus qui avaient atteint une position importante dans la société naine et qui arbitraient les différends entre les factions naines.

Les Mages Funestes souhaitaient partager leurs connaissances avec les Magus même si peu d'entre eux étaient des sorciers ou des mages. La véritable force des Magus était le développement de la puissance de la vapeur mais il était difficile de négocier avec eux car c'étaient des intellectuels reconnus et ils avaient l'arrogance commune aux ingénieurs nains.

Cependant les Mages Funestes croyaient véritablement en la supériorité naine que cela soit au niveau des réalisations de leur race ou de leur culture et les deux groupes trouvèrent donc un terrain d'entente pour un certain temps.



LA GRANDE EXPERIENCE

Les Magus commencèrent à être fatigués par les constantes chamailleries et querelles de leurs frères de race. Ils firent le serment de quitter les terres du Shandelfan et de trouver un asile loin des nains coléreux et sans imagination. Ils proposèrent aux Mages Funestes de les accompagner et la plupart accepta l'offre et fit voile vers l'Est dans les Mers Brisées. Les Magus voyagèrent à travers les Uncharted Seas, passant le Déroit Voskian et le Déroit d'Usank. Ils s'installèrent à Farl, dans les Désolations Voskian et édifièrent une grande cité fortifiée où ils purent continuer plus avant leurs recherches concernant la puissance à vapeur sous-marine. Avec l'assistance des Mages Funestes et sous l'autorité d'Asser Moriarnus, ils repoussèrent les raids occasionnels des Voskian du Nord mais furent lourdement défaits par une flotte des Seigneurs Dragons près de Helg.

C'est à ce moment qu'Asser Moriarnus prit la décision qui devait changer l'avenir de son peuple : il négocierait la paix et signerait un traité avec les Seigneurs Dragons. Mais cette décision ne fut pas du goût des Magus qui, après avoir tourné le dos à leurs propres frères de race, décidèrent finalement que les Mages Funestes étaient allés trop loin et qu'ils avaient perdu leur honneur. Des querelles

éclatèrent et plusieurs escarmouches sanglantes eurent lieu. Le mépris des Magus pour les Seigneurs Dragons grandit rapidement et ils abandonnèrent leurs alliés, promettant de ne jamais plus s'asseoir à une table de négociation de paix avec eux.

Les Magus laissaient cependant derrière eux une flotte de navires à vapeur totalement opérationnelle et les Mages Funestes estimaient en avoir assez appris pour pouvoir les utiliser. Il y avait également de nombreux nains qui ne souhaitaient pas suivre les Magus et qui en connaissaient assez pour s'occuper de ces navires.

Les Mages Funestes avaient compris que ce voyage en territoire inconnu était l'opportunité de fonder leur propre empire, ils avaient espéré que les Magus partageraient leur vision. Mais au contraire les Magus s'étaient évaporés. Alors Morianus mena son peuple vers le Sud. Les Nains étaient fatigués des raids Voskian et encore plus du rude climat du Nord. Ils cherchèrent une région aux cultures abondantes et des indigènes pour les cultiver à leur place, un endroit calme où ils pourraient continuer à tenter de maîtriser les éléments et prouver la suprématie de la race naine sur ses ennemis.



LE VOYAGE VERS LE SUD

Les Mages Funestes tentèrent de débarquer à Vyrdam mais ils furent repoussés par des troupes en provenance de la Cité de l'Aube. Ils firent voile vers le Sud puis vers l'Ouest, contournant la pointe sud de Principia où les nains rencontrèrent une petite flotte de Griffons Décharnés et la détruisirent. Ils n'avaient aucune idée du danger qui les guettait en navigant si près des Rives Changeantes alors que la moitié de leurs navires n'avait aucune capacité offensive.

Quelques jours plus tard, ils rencontrèrent une autre flotte des Griffons Décharnés, cette dernière était plus grande mais cela n'empêcha pas les Mages Funestes de lancer une attaque pour empêcher les galères des morts-vivants de menacer leurs transports. Ils découvrirent alors que les Griffons Décharnés étaient sur le point de submerger une flotte des Seigneurs Dragons. Après la destruction des morts-vivants, les Seigneurs Dragons et les Mages Funestes se toisèrent, chacun cherchant à connaître les intentions des autres.

Alors que le crépuscule approchait, les deux forces finirent par entamer des discussions. Chaque camp cherchait à sonder l'autre, les Seigneurs Dragons en particulier voulaient connaître les intentions et l'idéologie de ces nouveaux arrivants. Le commandant de la flotte des Seigneurs Dragons était Marander Keryn de la Maison Melkharn qui vit en ces Mages Funestes des alliés

potentiels. Il leur indiqua des mouillages sûrs dans les Milles Iles. Il les encouragea à s'installer là et envoya des messages à Kalath en Mysonnia.

Asser Moriarnus accueillit d'abord cette offre avec suspicion mais au fil des négociations il découvrit que les Mille Iles étaient harcelées par des pirates refusant l'ordre établi par les Seigneurs Dragons. Il comprit ainsi l'intérêt principal de ces derniers derrière cette offre et il donna alors son accord. Il convainquit son peuple que les Seigneurs Dragons pouvaient représenter d'excellents alliés car ils étaient forts, fiers et capables de comprendre l'intérêt d'avoir des vassaux disposant d'un certain degré d'indépendance.

Les Mages Funestes s'installèrent dans les Milles Iles et développèrent des relations amicales avec les Seigneurs Dragon. Il y a quelques siècles de cela, ils reçurent l'autorité officielle sur Mysonnia en récompense de leur allégeance. Moriarnus devint un ambassadeur des Mages Funestes à Principia où il négociait avec les représentants des différentes Maisons des Seigneurs Dragons.

Ces derniers ont toujours un port militaire à Mysonnia, officiellement pour "soutenir les efforts des Mages Funestes" et ils ont des représentants dans les cités de Kalath et Jerbourg. Ils n'interviennent cependant pas dans les opérations quotidiennes des nains du moment que ces derniers continuent à combattre les flottes pirates, à collecter les impôts pour les Kreel et à assurer un passage sécurisé aux transports des Seigneurs Dragons sur leurs rives.

Les Seigneurs Dragons appellent les nains de Mysonnia "les Obscurs" du fait de leur maîtrise de la lumière et de l'ombre.



POLITIQUE ET SUBTERFUGE

Les Seigneurs Dragons apprécient les Obscurs car certains d'entre eux imitent le code vestimentaire et le protocole des quatre Maisons. Asser Moriarnus est en particulier connu pour son respect des traditions des Seigneurs Dragons. Avant sa mort, il rassembla ses fidèles en la Maison Moriarnus et créa la Cabale, le conseil qui dirige aujourd'hui Mysonnia.

La Cabale décide des grandes orientations des Mages Funestes et négocie avec les Seigneurs Dragons au nom de leur race mais elle a une autorité limitée sur les capitaines des Mages Funestes.

Les Mages Funestes affrontent régulièrement les pirates des Mille Iles mais ils en ont aussi corrompu certains. La Cabale apprécie à sa juste valeur l'intérêt d'avoir des alliés parmi ses ennemis, des alliés qui fourniront des informations et fomenteront des troubles. La plupart de ces alliés sont cependant sacrificiables et la Cabale n'hésitera pas à s'en débarrasser à la demande de ses maîtres Seigneurs Dragons.

Les flottes des Mages Funestes ont commencé à affronter les navires de guerre orque en provenance de l'Archipel de Darnak mais elles laissent aux Seigneurs Dragons qui patrouillent entre Vyrdam et les Mille Iles le soin d'affronter le gros des flottes orques du Royaume. La Cabale a envisagé de soudoyer les orques, espérant ainsi diviser les tribus orques et les opposer aux pirates.

Les Mages Funestes ont commencé à capturer les marchandises Kulloriannes afin de rendre plus difficiles les échanges commerciaux pour les représentants du Roi Ringvald. La Cabale, tout comme les Seigneurs Dragons, ont identifié les nains de Karneia comme étant l'avant-garde de l'invasion du Vieux Monde dans la région. Les Mages Funestes sont également poussés par la haine de leurs cousins du Vieux Monde car ils ont été au contact avec les Mages Funestes restés dans le Delfdran et sont au courant de l'oppression subie par les Mages Funestes dans le Vieux Monde.

Les représentants des Mages Funestes ont juré de détruire les ennemis des Seigneurs Dragons mais derrière ce serment se cache des motivations plus égoïstes. La Cabale souhaite en effet avoir accès à la province de Morgloth à Ossiria afin que ses érudits puissent contempler la gloire des Sombres Serpents.



LES SEIGNEURS DE MYSONNIA

Mysonnia est une province fertile bénéficiant de grandes zones agricoles et de nombreux troupeaux. On y trouve un mélange de collines et de plaines avec de profondes forêts abritant une bonne réserve de gibier. Les Mages Funestes ne s'occupent cependant pas d'agriculture et d'élevage. Toutes ces tâches sont effectuées pour eux par les saahdas, la classe paysanne de la société des Seigneurs Dragons qui est constituée d'humains et de Kreel.

Les flottes des Mages Funestes sont constituées de navires à vapeur dont la conception est radicalement différente de celle des Nains de Fer. Afin de propulser les navires, les moteurs font passer de l'air surchauffé à travers des tuyaux plongeant dans l'eau. Des systèmes magiques augmentent également la puissance des moteurs et leur propulsion.

Les Mages Funestes utilisent leur contrôle sur les éléments pour soutenir leurs flottes, rendant leurs navires plus difficiles à discerner par mauvais temps et leur apportant un avantage surnaturel sur leurs ennemis la nuit. On dit même qu'ils contrôlent les tempêtes.

Les navires originaux de Mysonnia sont principalement de couleur pourpre ou utilisent de sombres nuances de rouge ce qui fait contraste avec l'acier sombre et le laiton terni des tuyauteries. Les Mages Funestes aiment arborer les symboles astronomiques et les représentations stylisées des six éléments (air, terre, feu, eau, lumière, obscurité). Chaque commandant des Mages Funestes possède sa propre héraldique qui est également utilisée par ses vassaux. Mais chaque navire de la flotte est également frappé du soleil noir de la Maison Moriarnus. Ils possèdent assez d'artisans pour maintenir la flotte opérationnelle mais ils ne disposent pas d'assez de ressources pour engager un grand programme de construction navale.



Figurines MK1 peintes par fbruntz

LES FIGURINES

La Flotte au Service de la Magie Noire

FREGATE DE CLASSE LURKER

Les navires fournis par les Magus aux Mages Funestes sont propulsés par un système unique très différent de celui des navires à vapeur utilisant une hélice. Ainsi les puissants moteurs de la frégate de classe Lurker projettent des jets d'air surchauffé dans l'eau ce qui pousse le navire vers l'avant dans un mélange d'élan et d'explosion thermique !

 FREGATE DE CLASSE LURKER						PORTEE	TOURELLE				
						1	4	-	-	-	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	3	-	-	-	-
3	6	8"	2	2	3	3	1	-	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine Standard . 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>Steam Burst</i>						4	-	-	-	-	-
						Coût : 30 points					

RAPPEL DES MARS

- **Steam Burst** : At the start of this model's Squadron Activation, roll **1D6**. On a **5** or **6** the model's **Move** is increased by **2"**. If this model is part of a Squadron, the Squadron only rolls once, and applies the result to **ALL** models in the Squadron with the *Steam Burst* **MAR**.

FREGATE DE CLASSE ILLUMINATOR

L'Illuminator est la meilleure illustration de la tendance des Mages Funestes à fusionner la technologie et la sorcellerie. La tourelle mécanique du Lurker a été adaptée pour aux Prêtes de la Lumière de mener à bien leurs rituels malgré le manque d'espace, les obus spéciaux sont ainsi imprégnés d'une luminescence magique. Lorsque la cible est atteinte, une lueur surnaturelle se répand sur sa coque, attirant les tirs de tous les navires des Mages Funestes à portée.

 FREGATE DE CLASSE ILLUMINATOR						PORTÉE	TOURELLE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	-	-	-	-
3	6	8"	2	2	3	2	3	-	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Variant</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>Illuminate, Misdirection, Steam Burst</i>						3	1	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 40 points					

RAPPEL DES MARS

- Illuminate** : Once per turn, this model may attempt to Illuminate an enemy model within **Range Band 2** and Line of Sight. Roll a **D6**, on a **3+** the target is set aglow with revealing light and all friendly gunnery attacks against that model gain **+1 AD** per participating weapon added after Linked Fire up to **+3 AD** maximum.
 Illuminate lasts for the rest of the current activation (including *Additional Activation*). Multiple uses of Illuminate on the same target model do not stack.
- Misdirection** : When targeted by a gunnery attack, roll a **D6**. On a **4+**, you may redirect the attack to another model of the same size class in the same squadron. For the purposes of this attack, the **Range** and Line of Sight of the original *target* are used but all effects of the attack go against the new *target*.
- Steam Burst** : At the start of this model's Squadron Activation, roll **1D6**. On a **5** or **6** the model's **Move** is increased by **2"**. If this model is part of a Squadron, the Squadron only rolls once, and applies the result to **ALL** models in the Squadron with the *Steam Burst* **MAR**.

DESTROYER DE CLASSE ADEPT

Agile, solide et polyvalent, la tourelle de l'Adept lui permet de concentrer sa puissance de feu sur les cibles les plus importantes qu'elles se trouvent sur un de ses flancs ou devant lui.

 DESTROYER DE CLASSE ADEPT						PORTÉE	BABORD	TRIBORD	PROUE	TOURELLE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	3	3	4	4	-
3	6	8"	3	3	RED 4	2	2	2	3	3	-
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	-	-	1	1	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 45 points					

DESTROYER D'ASSAUT DE CLASSE INFILTRATOR

Les Magus qui ont imaginé les plans originaux de l'Infiltrator ont conçu un éperon mortel qui compense le manque d'élan du navire. Les Mages Funestes lui ont également ajouté un artefact arcanique capable d'aveugler temporairement sa cible après l'impact ce qui permet aux guerriers de submerger les derniers membres d'équipage.

 DESTROYER D'ASSAUT DE CLASSE INFILTRATOR						PORTÉE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	-	-	-
3	6	8"	3	3	RED 4	2	3	3	-	-	-
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 : <i>Blinding Flash</i> , <i>Steam Burst</i>						3	1	1	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 50 points					

RAPPEL DES MARS

- **Blinding Flash** : When a Boarding Action is initiated **BY** this model, the **Crew Points (CP)** of this model receive a **+1** to hit modifier on their **Melee Dice (MD)** rolls and the **Crew Points** of the opposing model suffer a **-2** to hit modifier on their **Melee Dice** rolls, in the first round of the Boarding Action. If a Boarding Action is initiated **AGAINST** this model, this model can attempt to use the *Blinding Flash* **MAR** by rolling **1D6**. On a **4, 5** or **6** it succeeds.
- **Steam Burst** : At the start of this model's Squadron Activation, roll **1D6**. On a **5** or **6** the model's **Move** is increased by **2"**. If this model is part of a Squadron, the Squadron only rolls once, and applies the result to **ALL** models in the Squadron with the *Steam Burst* **MAR**.

CROISEUR DE CLASSE STALKER

Même si les navires conçus par les Magus semblent moins blindés que leur équivalent chez les Nains de Fer, l'ingéniosité métallurgique des Mages Funestes et la redondance des systèmes font que le produit final est non seulement d'une résistance équivalente mais également capable de délivrer une plus grande puissance de feu pour une taille similaire. Si l'on ajoute à ces avantages les systèmes expérimentaux permettant de brusques accélérations, on comprend mieux pourquoi des navires comme le Stalker forment le noyau dur des flottes des Mages Funestes.

 CROISEUR DE CLASSE STALKER						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	4	-	-
4	7	6"	4	5	RED 6	2	5	5	3	-	-
Navire de Classe Medium Capital. Figurine <i>Standard</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 : <i>Steam Below</i>(+1), <i>Steam Burst</i>						3	3	3	1	-	-
						4	1	1	-	-	-
						Coût : 55 points					

RAPPEL DES MARS

- **Steam Below (value):** If this model performs a *Ram* and initiates a Boarding Action, it gains its *Steam Bellows Value* as additional **Melee Dice (MD)** during the **FIRST** round of the Boarding Action.
- **Steam Burst :** At the start of this model's Squadron Activation, roll **1D6**. On a **5** or **6** the model's **Move** is increased by **2"**. If this model is part of a Squadron, the Squadron only rolls once, and applies the result to **ALL** models in the Squadron with the *Steam Burst MAR*.

CROISEUR DE CLASSE DARKNESS

La plus puissante magie manipulée par les Mages Funestes est celle de la Lumière et de l'Obscurité. Alimentés par les plus sanguinaires des sacrifices, les rites malsains des Invocateurs de l'Obscurité déforment leur esprit et leur corps. Cependant les résultats obtenus sont indéniables et véritablement horribles à contempler. Les croiseurs de classe Darkness opèrent toujours par deux, animant des rites synchronisés afin d'invoquer des nuages d'obscurité. Ces nuages aspirent la vie des malheureux qu'ils piègent, la fumée noyant leurs sens et étouffant leurs poumons.

 CROISEUR DE CLASSE DARKNESS						PORTÉE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	4	-	-
4	6	7"	4	5	RED 6	2	5	5	3	-	-
Navire de Classe Medium Capital . Figurine <i>Special 2</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>Stealth, Darkness Cloud(6), Independent</i>						3	3	3	1	-	-
						4	1	1	-	-	-
						Coût : 75 points					

RAPPEL DES MARS

- **Stealth** : Attacks against this model receive a **-1** to hit modifier on their **Attack Dice (AD)**.
- **Darkness Cloud (Value)** : If, after completing their **Move**, **TWO** models, from the same Squadron, with the **Darkness Cloud MAR** are within **12"** of each other, a **Darkness Cloud** can be summoned.
 A **Darkness Cloud** uses the **Large Round Template**; the centre of which **MUST** be placed directly between the two models that have summoned it. **ANY** model with their centre beneath the **Darkness Cloud** may be targeted by a **Darkness Cloud Attack**. The **Darkness Cloud Value** is the **TOTAL** amount of **Attack Dice (AD)** available to a single **Darkness Cloud** in any **ONE** Activation.
Darkness Cloud Attacks ignore the **Defensive Rating (DR)** and **Critical Rating (CR)** of the target model, instead the target model loses **1 Crew Point** for each **4, 5 or 6** rolled on the **Attack Dice (AD)**.
Darkness Cloud Attacks DO NOT affect **Diving** models, **DO NOT** lose **Attack Dice (AD)** from **Hull Point (HP)** damage and **CANNOT** use **Linked Fire**. **Games Cards CANNOT** be played on Attacks made by a **Darkness Cloud**. The **Darkness Cloud MAR CANNOT** be dispelled with a Counter Spell card.
- **Independent** : This model ignores the Command Distance rules.

SOUS-MARIN DE CLASSE RIPPER

A la pointe de la technologie des Mages Funestes, la conception révolutionnaire de la coque du Ripper lui permet de plonger complètement sous les vagues malgré sa grande taille. Usant de sa vitesse remarquable et de son éperon effilé, le capitaine d'un Ripper lancera son navire contre la coque ennemie, plongeant à la suite de l'impact pour que sa crête crantée finisse de déchirer le ventre vulnérable de sa cible.

 SOUS-MARIN DE CLASSE RIPPER 						PORTÉE	TORPILLES AVANT				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	-	-	-	-
4	6	7"	4	4	6	2	-	-	-	-	-
Navire de Classe Medium Capital . Figurine <i>Diving 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>Hull Breaker</i> , <i>Hull Ripper</i> , <i>Iron Ram</i> , <i>Panic Dive</i>						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 65 points					

RAPPEL DES MARS

- Hull Breaker** : If this model performs a *Ram* and equals, or exceeds, the **Damage Rating (DR)** of its target, the target loses **1 Hull Point (HP)** and gains **1 Holed Below Marker**. If this model performs a *Ram* and equals, or exceeds, the **Critical Rating (CR)** of its target, the target loses **2 Hull Points** and gains **2 Holed Below Markers**. If the *Ram* equals, or exceeds, **DOUBLE** the Critical Rating of the target, the target loses **3 Hull Points** and gains **3 Holed Below Markers**, and so on.
- Hull Ripper** : If this model performs a *Ram* and equals or exceeds the **Defensive Rating (DR)** of its target, roll **1D6**. On a **4, 5 or 6** the target model gains **1 Holed Below Marker** and this model is placed with its **Aft** touching the opposite side of the target model, as if it had just passed underneath it in a straight line.
 This model cannot be touching any other model or solid terrain at the end of this movement. If there is not enough room to place this model, you cannot use the *Hull Ripper* **MAR**.
- Iron Ram** : If this model performs a *Ram*, reduce the amount of **Attack Dice (AD)** rolled against this model by **HALF**.
- Panic Dive** : If this model makes an *Attack* or a *Ram*, it can attempt to perform a *Panic Dive* immediately afterwards. Roll **1D6**, on a **5 or 6** this model succeeds and is now **Submerged**. A model can **ONLY** attempt to *Panic Dive* once per Activation. Only one **Submerged** model is placed if a model **Submerges** due to the *Panic Dive* **MAR**.

CROISEUR LOURD DE CLASSE TORMENTOR

Les Mages Funestes ne sont pas nombreux et ils ne sont pas non plus considérés comme étant de grands guerriers. Ils compensent ces faiblesses avec leur magie noire et des armes cruelles. Le Tormentor en est l'illustration : il contrebalance en effet la taille réduite de son équipage par une arme terrifiante montée sur sa proue. Des soufflets mécaniques injectent une vapeur bouillante dans le trou dans la coque percé par l'éperon, l'équipage ennemi est littéralement cuit dans son navire et les guerriers du Tormentor n'ont plus qu'à achever les survivants.

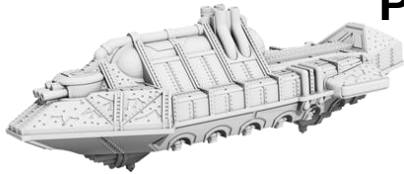
 CROISEUR LOURD DE CLASSE TORMENTOR						PORTÉE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	7	7	5	-	-
5	8	8"	5	6	RED 7	2	5	5	4	-	-
Navire de Classe Medium Capital . Figurine <i>Variant</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARS : <i>Steam Below</i> (+1)						3	3	3	2	-	-
						4	1	1	-	-	-
						Coût : 75 points					

RAPPEL DES MARS

- **Steam Below (value):** If this model performs a *Ram* and initiates a Boarding Action, it gains its *Steam Bellows Value* as additional **Melee Dice (MD)** during the **FIRST** round of the Boarding Action.

PLATE-FORME DE CLASSE BEACON

Alors que les autres navires de la flotte des Mages Funestes ont largement contribué à la mauvaise réputation de ces deniers, la plate-forme de classe Beacon montre une discipline magique plus respectable, la manipulation de la Lumière. Maintenu en l'air par une machinerie arcanique, le Beacon utilise les arts magiques lumineux pour aveugler ses ennemis et améliorer la puissance de feu de sa flotte.

 PLATE-FORME DE CLASSE BEACON						PORTEE	TOURELLE 1	TOURELLE 2	TOURELLE 3		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	5	6	-	-
5	7	6"	4	4	4	2	4	4	4	-	-
Navire de Classe Medium Capital . 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 : 1 à 2 figurines . MARs : <i>Light Mages</i>						3	2	2	2	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 80 points					

RAPPEL DES MARS

Light Mages : after a model with the *Light Mages* **MAR** has completed its movement, it may use **ONE** of the following abilities:

1. **Illuminate** : Once per turn, this model may attempt to Illuminate an enemy model within **Range Band 1** or **2** and Line of Sight. Roll a **D6**, on a **3+** the target is set aglow with revealing light and all friendly gunnery attacks against that model gain **+1 AD** per participating weapon added after Linked Fire up to **+3 AD** maximum. Illuminate lasts for the rest of the current activation (including *Additional Activation*). Multiple uses of Illuminate on the same target model do not stack.
2. **Blaze of Light**: Mark a point within **Range Band 1** or **2** of this model for the remainder of this Turn. **ANY** model attempting to fire a weapon which has an Arc of Fire which also contains this point, suffers a **-1** to hit **ANY** targets (*in that arc*).

NOTE: This model may move freely over models or Terrain of a smaller *Size Class*, if it has enough movement to do so completely and counts as **Large** when determining Line of Sight.

- **Tourelle 1** : 270 degree Arc of Fire (fore),
- **Tourelle 2** : 270 degree Arc of Fire (aft),
- **Tourelle 3** : 90 degree Arc of Fire (fore)

CUIRASSE DE CLASSE INTRUDER

Bien qu'il existe une alliance formelle entre les Seigneurs Dragons et les Mages Funestes, tous les Seigneurs Dragons ne leur font pas confiance et des conflits peuvent parfois éclater entre les deux nations. Un tel affrontement eut lieu lorsqu'une patrouille de la Maison Traal tomba sur une bataille entre les Mages Funestes et leurs cousins du Vieux Monde. Déterminés à imposer la paix, les Seigneurs Dragons ouvrirent le feu sur les deux camps, détruisant la plus grande part de la flotte des Mages Funestes lors d'une unique énorme explosion. Cependant le dernier Intruder survivant refusa de battre en retraite. Résistant à tous les tirs ennemis, il extermina les navires des Nains de Fer et leurs alliés de circonstance.

 CUIRASSE DE CLASSE INTRUDER						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	15	15	6	-	-
6	12	4"	8	8	RED 9	2	12	12	5	-	-
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>Steam Below</i> (+2), <i>Steam Burst</i>						3	8	8	4	-	-
						4	4	4	3	-	-
						Coût : 110 points					

RAPPEL DES MARS

- **Steam Below (value):** If this model performs a *Ram* and initiates a Boarding Action, it gains its *Steam Bellows Value* as additional **Melee Dice (MD)** during the **FIRST** round of the Boarding Action.
- **Steam Burst :** At the start of this model's Squadron Activation, roll **1D6**. On a **5** or **6** the model's **Move** is increased by **2"**. If this model is part of a Squadron, the Squadron only rolls once, and applies the result to **ALL** models in the Squadron with the *Steam Burst MAR*.

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE ENIGMA

S'appuyant sur toute leur expérience et leur expertise gagnée en étudiant le travail des Magus, les charpentiers créèrent le fleuron de la flotte des Mages Funestes. Les moteurs, plus puissants que tous ceux des autres navires au monde, sont surveillés par de nombreux techniciens. Les puissantes bordées de canons et les éperons ciselés sont complétés par de rapides tourelles, l'une d'entre elles étant dédiée à la lutte anti-aérienne. Bien que cher à produire, ces engins de guerre particulièrement fiables sont la fierté de la flotte.

Tourelles Babord et Tribord : these Turrets have a 180 degree Arc of Fire to the Port or Starboard of the model.

Tourelle Arrière : this Turret has a 270 degree Arc of Fire to the rear of the model.

 NAVIRE AMIRAL DE CLASSE ENIGMA						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	TOURELLE	DEFENSIVE FIRE
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	15	15	8	4	6
6	12	6"	9	9	RED10	2	12	12	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 : <i>Steam Below</i>(+2)						3	8	8	6	1	
						4	4	4	5	-	
						Coût : 155 points					

RAPPEL DES MARS

- **Steam Below (value)**: If this model performs a *Ram* and initiates a Boarding Action, it gains its *Steam Bellows Value* as additional **Melee Dice (MD)** during the **FIRST** round of the Boarding Action.

FICHES RECAPITULATIVES

 FREGATE DE CLASSE LURKER						PORTEE	TOURELLE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	-	-	-	-
3	6	8"	2	2	3	2	3	-	-	-	-
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 : 3 à 4 figurines. MARs : Steam Burst						3	1	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 30 points					

						FREGATE DE CLASSE ILLUMINATOR						PORTEE	TOURELLE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	-	-	-	-						
3	6	8"	2	2	3	2	3	-	-	-	-						
Navire de Classe <i>Small</i>. Figurine <i>Variant</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 : Illuminate, Misdirection, Steam Burst						3	1	-	-	-	-						
						4	-	-	-	-	-						
						Coût : 40 points											

DESTROYER DE CLASSE ADEPT						PORTÉE	BABORD	TRIBORD	PROUE	TOURELLE	
						1	3	3	4	4	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	2	2	3	3	-
3	6	8"	3	3	RED 4	3	-	-	1	1	-
Navire de Classe Small . Figurine Standard . 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						4	-	-	-	-	-
						Coût : 45 points					

						DESTROYER D'ASSAUT DE CLASSE INFILTRATOR					
						PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	-	-	-
3	6	8"	3	3	RED 4	2	3	3	-	-	-
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>Blinding Flash</i> , <i>Steam Burst</i>						3	1	1	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 50 points					

						CROISEUR DE CLASSE STALKER						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	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 n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Steam Below</i>(+1), <i>Steam Burst</i>					
4	7	6"	4	5	RED 6	2	5	5	3	-	-						
						3	3	3	1	-	-						
						4	1	1	-	-	-						
												Coût : 55 points					

						CROISEUR DE CLASSE DARKNESS						PORTEE		BABORD		TRIBORD		PROUE			
DR		CR		MVT		COQUE		EQUIPAGE		EPERON		1	6	6	4	-	-				
4		6		7"		4		5		RED 6		2	5	5	3	-	-				
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 n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 figurines. MARS : <i>Stealth, Darkness Cloud(6), Independent</i>												3	3	3	1	-	-				
												4	1	1	-	-	-				
												Coût : 75 points									

						SOUS-MARIN DE CLASSE RIPPER						PORTEE	TORPILLES AVANT				
																	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	-	-	-	-						
4	6	7"	4	4	6	2	-	-	-	-	-						
Navire de Classe <i>Medium Capital</i>. Figurine <i>Diving 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>Hull Breaker, Hull Ripper, Iron Ram, Panic Dive</i>						3	-	-	-	-	-						
						4	-	-	-	-	-						
						Coût : 65 points											

						CROISEUR LOURD DE CLASSE TORMENTOR						PORTEE		BABORD		TRIBORD		PROUE					
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	7	7	5	-	-												
5	8	8"	5	6	RED 7	2	5	5	4	-	-												
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 : <i>Steam Below(+1)</i>						3	3	3	2	-	-												
						4	1	1	-	-	-												
						Coût : 75 points																	

 PLATE-FORME DE CLASSE BEACON						PORTEE	TOURELLE 1	TOURELLE 2	TOURELLE 3		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	5	6	-	-
5	7	6"	4	4	4	2	4	4	4	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</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 : 1 à 2 figurines. MARs : <i>Light Mages</i>						3	2	2	2	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 80 points					

 CUIRASSE DE CLASSE INTRUDER						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	15	15	6	-	-
6	12	4"	8	8	RED 9	2	12	12	5	-	-
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 : <i>Steam Below(+2)</i> , <i>Steam Burst</i>						3	8	8	4	-	-
						4	4	4	3	-	-
						Coût : 110 points					

						NAVIRE AMIRAL DE CLASSE ENIGMA						PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	TOURELLE	DEFENSIVE FIRE
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	15	15	8	4	6						
6	12	6"	9	9	RED10	2	12	12	7	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 : <i>Steam Below(+2)</i>						3	8	8	6	1							
						4	4	4	5	-							
						Coût : 155 points											



Figurines peintes par bob bob



La Tribune de la Baie des Crocs

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