THE UNCHARTED SEAS

MARINE IMPERIALE

GUIDE NAUTIQUE

V1.0

MARINE IMPERIALE

Les Flottes de l'Overlord

« L'eau de mer court dans nos veines, mon garçon. Nous n'avons peut-être pas la magie des Elfes ou les machines à vapeur des Nains, mais tu ne trouveras pas meilleurs marins sur toutes les mers du monde que les hommes d'Arkos. »

Capitaine Marchand Ambrus Mihaly à son fils.

INTRODUCTION

On pense que les humains sont originaires des montagnes et forêts de Svanurgast et qu'ils se sont répandus dans les régions avoisinantes au nord, au sud et à l'est. En ce temps là les autres races étaient encore peu présentes dans le Vieux Monde ; les humains étaient des chasseurs-cueilleurs primitifs mais ils prospéraient et ils développèrent petit à petit leur connaissance de cette région, de sa flore et de sa faune.

Puis les Orques devinrent plus nombreux et, étant incapables d'exploiter les ressources de la région par eux-mêmes, ils commencèrent à piller les colonies des hommes, des nains et des elfes. Les Orques se propagèrent comme le feu à travers la plaine et c'est ainsi que commença l'ère connue sous le nom de Période de Grotheperga. Les autres races furent isolées et sous pression pendant de nombreuses générations, les humains battant en retraite pour s'établir dans trois zones : les Plaines du Sud, l'Ile du Sud et les Iles d'Arkos.

Les humaines étaient en sécurité dans leurs places fortes, capable de tenir en respect les Orques grâce à leur hauts murs fortifiés. Depuis leur départ des forêts de Svanurgast, les différentes branches de la tribu humaine avaient pris leurs distances et elles n'étaient plus les bienvenues dans leur terre natale. Alors que les années passaient les humains se divisèrent en de nombreux clans qui ne méfiaient les uns des autres et qui devaient combattre à la fois les orques et les autres clans.

Les Orques étaient un ramassis de tribus sauvages, capables de voler mais pas de fabriquer quoique ce soit et ils se battaient entre eux encore plus qu'ils ne le faisaient contre leurs ennemis communs. Dans le même temps, les humains attendaient l'occasion de contre-attaquer, développant leur civilisation alors que les siècles s'écoulaient. Les humains améliorèrent leurs techniques de construction navale dans leur sanctuaire insulaire d'Arkos tandis que dans les Plaines du Sud les hommes du clan de Corvus entrainaient leurs armées.

ET ALORS ILS FURENT CINQ

Les hommes d'Arkos et de Corvus s'allièrent et débutèrent une campagne militaire sur terre et sur mer contre les Orques. Coup de chance, cette offensive coïncida avec des attaques lancées par les Elfes et les Nains.

Ensemble les deux clans repoussèrent les Orques du continent occidental, mirent fin à l'exil des humains sur l'Ile du Sud et marchèrent vers l'est.

Les humains firent jonction avec les armées Naines à l'approche du Grand Eperon de l'Est, c'est là que les Orques firent face et arrivèrent finalement à stopper l'avance des humains et des Nains.

Lorsqu'un empire disparaît, un autre émerge et ce fut l'avènement du royaume nain. Après avoir vaincu les orques, les nains s'installèrent sur les terres allant du nord-ouest jusqu'aux savanes de Rhyssinica et ils les gouvernèrent pendant des siècles, ce fut la Période de Shandelfan. Les Nains avaient généralement des relations amicales avec les humains qui eurent la possibilité de fonder ce qui deviendrait plus tard l'Empire. A l'origine il était composé du clan Arkos, du clan Corvus (qui porterait plus tard le nom de Corvinus) et des Dragutin qui avaient abandonné l'Ile du Sud pour coloniser les terres avoisinantes. L'Ile du Sud est cependant toujours sous contrôle Dragutin et c'est là que la plupart de leur soldats est entraînée.

La civilisation des hommes continua à se développer malgré un système féodal favorisant l'avènement de rois et de seigneurs de guerre corrompus ou incapables. Les clans Arkos et Corvinus étaient impliqués dans de nombreuses vendetta et lorsqu'ils étaient unis c'était pour la conquête et la possibilité de remplir leurs coffres d'or. Au fil des années, diverses familles cherchèrent à acquérir plus de pouvoir et à sortir du rang, bientôt deux familles supplémentaires émergèrent : les Tepes et les Vakas.

Finalement les clans renforcèrent leur statut, prirent plus d'indépendance les uns vis à vis des autres et bientôt devinrent des familles nobles qui réalisèrent que leurs querelles affaiblissaient la nation, cette même faiblesse qui avait causé la désintégration de l'empire nain de Shandelfan.

Le Conseil Impérial, et avec lui l'Empire lui-même, fut créé afin de mettre un point final aux disputes, c'était théoriquement un outil pour limiter les défauts des familles nobles et mettre en avant leurs vertues.

POLITIQUE INTERNE

L'Empire est dirigé par ses cinq plus grandes familles nobles, les Corvinus, Tepes, Arkos, Dragutin et Vaka. Le plus âgé des membres de ces familles préside le Conseil Impérial qui à son tour élit l'Overlord Impérial qui ne peut être un membre du Conseil. Les membres du Conseil Impérial sont élus par les nobles de l'Empire dont le nombre de votes est déterminé par la contribution financière de leur famille au trésor de la Cité Impériale. Le montant exact de cet apport est souvent source de polémique ce qui amène des retards et des investigations inutiles qui ralentissent l'action du gouvernement.

Le Conseil Impérial possède un contrôle complet des terres de l'Empire, il prend les décisions quotidiennes concernant la bonne marche des armées, des flottes et des gouvernements locaux. Etant donné que les membres du Conseil sont issus des grandes familles impériales, la plupart de ces décisions bénéficient à ces familles.

L'Empire a connu plusieurs siècles de progrès et de conquêtes. Nombre d'hommes ont voyagé au nord et à l'est pour coloniser Kasmyria tandis que plusieurs clans qui avaient co-existé avec les familles ont profité de la chute de Shandelfan pour coloniser Bekel et Rhyssinica. Depuis ces trois régions sont tombées sous le contrôles des Elfes de Thaniras qui représentent une nouvelle menace pour l'Empire.

Les elfes ont gagné en puissance alors que l'Empire est affaibli par la corruption et est dirigé par une Cité Impériale plus intéressée par ses rivalités politiques internes que par les affaires étrangères.

Le Conseil est actuellement dirigé par deux Corvinus, le duc Emin Kostic et Gertan Mesic, un Arkos, le duc Vir Deqene et un Dragutin, Oleg Thematz.

Les Tepes et Vaka ne sont actuellement pas représentés au Conseil, leurs représentants ayant démissionné suite à un différend avec les Corvinus. L'Overlord Impérial est Jochen Saranic, lui-aussi un Corvinus, qui est un homme obsédé par la volonté de contrôler les affaires des autres familles.

LA FAMILLE CORVINUS

Les Corvinus possèdent les plus grands territoires de l'Empire, y compris ceux qui entourent la Cité Impériale. De fait ils ont la plus grande influence politique sur le Conseil et sont également la cible principale du ressentiment des autres familles. Les nobles Corvinus sont tout le temps en train d'intriguer contre leurs pairs afin d'améliorer leur pouvoir personnel et leur prestige.

Les Corvinus entretiennent la plus grande armée des grandes familles bien que la majorité de leurs troupes manque d'expérience. Ils ont très peu de bases navales, ils dépensent donc sans compter pour en faire les ports les plus fortifiés de l'Empire. Leur faiblesse est leur manque d'ennemi immédiat ce qui les rend trop confiants et complaisants.

Les Corvinus profitent de généreuses terres agricoles, de larges troupeaux de bétail et de riches zones de pêche le long de leur côte. Leur développement industriel est faible car leurs arsenaux sont dispersés entre leurs nombreuses villes et cités dont la principale est Besanizca.

Le symbole héraldique des Corvinus est l'aigle rouge, un oiseau natif de Nostica, le plus grand atout territorial de la famille. Les voiles des navires Corvinus est souvent d'un blanc immaculé, la famille disposant en effet d'un large budget pour une flotte de taille modeste, elle a les moyens de les remplacer régulièrement. Les navires des Corvinus sont généralement parfaitement entretenus et disposent des dernières technologies humaines.

LA FAMILLE VAKA

Les Vaka sont une famille de guerriers, elle est toujours prête à suggérer la méthode brutale pour mettre fin à une dispute. Les nobles Vaka ont une longue tradition de prouesse martiale et c'est par les victoires sur le champ de bataille qu'ils mesurent la grandeur. Ce sont des têtes brûlées, ils sont impétueux et leur soif de notoriété les mène souvent à la guerre. Les Vaka ne possèdent qu'un seul port, qui est aussi leur capitale, Rosannaberg sur la Rivière Werder. C'est de là qu'ils exportent leurs deux plus grandes productions : le vin et la guerre.

Le symbole héraldique de Vaka est le lion, un animal commun dans les plaines de Vaka où sa chasse est un sport encore pratiqué par les nobles. Les voiles des navires Vaka sont généralement décorées avec des teintes vertes, une couleur sensée représenter le courage et la force. Les navires Vaka portent souvent les stigmates des batailles puisque leur famille préfère toujours la guerre à la diplomatie et qu'elle ne peut pas compter sur beaucoup de charpentiers.

LA FAMILLE DRAGUTIN

Les Dragutin sont distants, fiers et sages, serviteurs du savoir et de l'érudition. Ce sont les seuls nobles connus pour pratiquer la magie, un art plus souvent pratiqué par des sorciers n'ayant aucune allégeance à une famille en particulier. Les Dragutin ont tendance à s'intéresser aux arts occultes et ils peuvent payer des fortunes aux sorciers et alchimites pour leurs connaissances. C'est pourquoi les terres sous contrôle Dragutin abritent le siège de la plupart des fraternités magiques et des écoles alchimiques de l'Empire.

Les Dragutin ont toujours eu beaucoup d'intérêt pour les terres des Uncharted Seas et ils ont été les premiers à prendre au sérieux les rumeurs de leur existence dans les anciens textes. Les flottes Dragutin ont quitté Krakolwa, le principal port et la capitale de la famille, pour avoir la chance d'explorer cette région et de rencontrer ses dirigeants. Pour les Dragutin il s'agit plus d'une exploration que d'une conquête.

Le symbole héraldique des Dragutin est un dragon et leurs voiles sont peintes en rouge sang, une couleur sensée représenter la sagesse et le savoir.

LA FAMILLE ARKOS

Les Arkos possèdent la plus grande et la meilleure force navale de l'Empire. Pratiquement tous les citoyens d'Arkos travaillent et vivent près de la mer ou même dessus. La famille a une longue tradition maritime et ses amiraux ont écrit la plupart des ouvrages de tactiques aujourd'hui considérés comme la base des connaissances de tout officier naval. Les Arkos s'assurent que leurs charpentiers restent les meilleurs et ils sont à l'origine de la majorité des plans de conception des navires utilisés dans la Marine Impériale.

Les possessions des Arkos comprennent de nombreuse routes commerciales maritimes du Vieux Monde qui sont vitales pour l'économie de l'Empire. Cependant les îles d'Arkos possèdent peu de terres agricoles et restent dépendantes du commerce avec les Tepes et les Corvinus. Leur capitale est Arkruden, la seule véritable cité de ces îles qui ne comptent qu'un petit nombre de villes.

Le symbole héraldique des Arkos est le Terkash, un serpent de mer géant connu pour vivre dans les eaux de l'Empire. La famille s'identifie à cette créature et à sa maîtrise des océans. Les voiles des navires Arkos sont généralement teintes en bleu ou en turquoise et leurs coques sont construites à partir d'un bois gris originaire d'Arkos.

LA FAMILLE TEPES

Les Tepes furent la première famille noble à envoyer une flotte dans les Uncharted Seas, elle était enthousiaste à l'idée de combattre et soumettre les indigènes sauvages habitant la région selon les rumeurs. Ils en furent pour leurs frais lorsqu'ils devinrent les premiers humains à entrer en contact avec les Seigneurs Dragons en perdant tous les navires de leur flotte expéditionnaire à l’exception d’un unique rescapé.

Les Tepes gouvernent une bande étroite de terres hostiles à l'ouest de Svanurgast ainsi que les plaines fertiles à l'ouest de Kasmyria.

Les symboles hiéraldiques des Tepes sont le croissant de lune et le loup, peints ensemble ou séparément selon la branche de la famille. Le loup est blanc tandis que la lune est jaune sur fond noir. De nombreux Tepes possèdent des loups comme animaux de compagnie ou de chasse, le croissant de lune représente quant à lui la célèbre capacité des guerriers Tepes à combattre dans l'obscurité sans rencontrer de gêne.

LES FIGURINES

Les Flottes de l'Overlord Impérial

FREGATE DE CLASSE FALCON

Rapides et dotées d'une bonne puissance de feu à courte portée, les frégates de classe Falcon sont assignées aux tâches d'escorte et de reconnaissance au sein de la Marine Impériale. Au cours d'une bataille, les escadrons de frégates concentrent leurs tirs sur les cibles stratégiques isolées et endommagées.

FREGATE DE CLASSE FALCON

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	12"	2	2	2

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : *Aucune*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
1	4	4	4	-	-
2	3	3	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Coût : 30 points

FREGATE DE CLASSE MARTYR

La justice impériale est dure et sans compromis, la vie dans les prisons navales est souvent perçue comme plus cruelle que le nœud coulant. Il n'est dès lors pas surprenant que beaucoup choisissent une troisième option lorsqu'elle leur est offerte. Les équipages des Frégates de classe Martyr connaissent bien leur devoir, sans hésiter ils font voile face aux canons ennemis, leurs navires bourrés d'explosifs. Ensuite, une fois le centre du dispositif adverse atteint, ils font exploser leur chargement. Ceux qui périssent dans l'explosion sont absous de leurs crimes et leur mort est déclarée honorable, ceux qui survivent par miracle obtiennent le pardon et se voient offrir un poste au sein de la Marine Impériale.

Martyr Frigates may make the following **Martyr Attack**:

Declare **ONE** Martyr to be the *Lead*.

- Roll a **D6** for each other Martyr within **4"** of the Lead. On a **3-6** it may contribute to the explosion, on a **1-2** it does **NOT**.
- Every model (friend or foe) within **4"** of a Martyr that has successfully contributed to the explosion, suffers an Attack of **4 Attack Dice** per contributing Martyr, plus an additional **D3** for the Attack.
- For example, 3 exploding Martyrs would Attack every model in **Range** with (**4+4+4+D3**) **12+D3 AD**.
- All Martyrs within **4"** of the *Lead* are then removed from the Game Board, whether they contributed to the Attack or not.
- Any Martyr not within **4"** of the *Lead* is free to act normally, or declare its own **Martyr Attack**, but **DOES** take damage if in **Range** of the explosion.
- If a Martyr is involved in a *Ram* or *Collision*, or is *Destroyed* by an opposing player's Attack, it will immediately explode on a **D6** roll of **5-6**. This is resolved **BEFORE** any *Ram*/*Collision* damage.

FREGATE DE CLASSE MARTYR

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	12"	2	2	2

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : *Aucune*

PORTEE	PROUE	MARTYR ATTACK			
1	4	4	-	-	-
2	2		-	-	-
3	-		-	-	-
4	-		-	-	-

Coût : 25 points

BALLON D'ASSAUT DE CLASSE HARRIER

Quand le maître ingénieur Fernardo de la Cruz, de la Maison Tepes, lança l'idée du ballon de classe Harrier, il fut ouvertement l'objet de moqueries de la part de ses pairs. Mais il construisit un prototype et il le testa et bientôt les railleries furent remplacées par des éloges. Le Harrier remplit deux fonctions : repérer les cibles ennemies pour les artilleurs et servir de plateforme à partir de laquelle des soldats d'élite équipés de planeurs peuvent lancer des assauts.

Harrier Assault Balloons are subject to the following rules:

- Harrier Assault Balloons may be Deployed on a friendly Capital ship.
- Each Capital ship may carry **ONE** Harrier Assault Balloon.
- When launched, place the balloon anywhere within **3"** of the ship. It can be placed Tethered.
- Harriers **CANNOT** be targeted until launched.
- Harriers **DO NOT** Activate the Turn they launch.
- Harriers are removed or *Captured* if the carrying ship is *Destroyed* or *Captured*.
- Harriers **CANNOT** Board other models and **CANNOT** *Ram* **non-Flying** models.
- Harriers **CAN** be Boarded by other **Flying** models which are capable of Boarding.
- Harriers can **ONLY** move in the direction of the wind.
- Harriers **DO NOT** count towards Hand Size.

ONCE PER GAME Harrier Assault Balloons may **Launch Gliders**:

- At any point during its movement, a Harrier may **Launch its 4 Gliders**.
- **Gliders** may immediately perform a Boarding Action against a **Surface** model within **8".**
- Any **Gliders** that fail to Board are removed from the *Game Board*.
- **EACH Glider** fights with a **Crew Rating** of **1**.
- **Gliders CANNOT** take prizes.
- If the **Gliders** win a Boarding Action, their Crew will remain on board the ship and can be used to defend it against attempts to *Capture* it. The ship will drift as if it were a Derelict.
- **Launching Gliders DOES NOT** provoke **Defensive Fire**.
- If the Assault Balloon is destroyed by an enemy Weaponry Attack, roll a **D6**. On a **4-6** you may **Launch Gliders** before the model is destroyed.
- Each Balloon comes with **FOUR** resin tokens to represent the **Gliders** on the *Game Board*.

BALLON D'ASSAUT DE CLASSE HARRIER

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	6+D3"	2	2	1

Navire de **Classe *Small*.**
Figurine *Flying Special 3*.
La figurine n'utilise **PAS** de gabarit.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 à 3 figurines**.
MARs : *Spotter, Tether*

PORTEE					
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Coût : 35 points

RAPPEL DES MARS

- ***Spotter :*** Once per Activation, this model may attempt to use the *Spotter* **MAR** against a target model in **Range Band 1** or **2**. Roll a **D6**, on a **3, 4, 5** or **6** all Weaponry Attacks against the target gain a **+1** to hit modifier on their **Attack Dice** (**AD**) rolls for the rest of the Turn. Multiple instances of the *Spotter* **MAR** do not give a cumulative bonus.
- ***Tether :*** This model can **Drop Anchor** over land and become *Tethered*.

DESTROYER DE CLASSE KESTREL

En mer, où un marin confie sa vie au bois et à la toile, le feu apparaît comme une arme véritablement terrifiante. Le canon à flammes du Kestrel, une arme gigantesque boulonnée à sa proue renforcée, inspire la terreur aux ennemis de l'Overlord et le respect à ses alliés.

DESTROYER DE CLASSE KESTREL

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	10"	3	3	3

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Flamme Weapon (Proue), Iron Ram*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
1	5	5	4	-	-
2	3	3	2	-	-
3	-	-	1	-	-
4	-	-	-	-	-

Coût : 45 points

RAPPEL DES MARS

- ***Flame Weapon (Weapon) :*** If the number of hits from an *Attack*, that includes at least one weapon with the *Flame Weapon* **MAR** equals, or exceeds, the **Defensive Rating** (**DR**) of its target, the target model also receives **1 Fire Marker**. If the Attack equals, or exceeds, the **Critical Rating** (**CR**) of a target, the target model receives **2 Fire Markers**, instead. If NO weapon is listed, the *Flame Weapon* **MAR** is applied to **ALL** weapons on the model.
- ***Iron Ram :*** If this model performs a *Ram*, reduce the amount of **Attack Dice** (**AD**) rolled against this model by **HALF**.

SLOOP DE CLASSE ELEMENTAL

Léger et fragile, le seul objectif de l'Elemental est de transporter là où elle est nécessaire la suite de Sorciers de la flotte ainsi que ses outils d'amplification magique. En mer, ces puissants mages peuvent accomplir de nombreux exploits, y compris invoquer un blizzard glacé ou imprégner l'eau de propriétés fortifiantes pouvant guérir rapidement les blessés.

SLOOP DE CLASSE ELEMENTAL

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	9"	4	6	4

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Special 2 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **Sans Objet**.
MARs : *Arcane Amplifier, Wizardry*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
1	6	6	4	-	-
2	4	4	2	-	-
3	1	1	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Coût : 70 points

RAPPEL DES MARS

- ***Arcane Amplifier :*** **Magic Cards** cast from this model are only Countered (using a Counter Spell card) on a roll of **3+**, and receive a **+1** modifier to any effect rolls. As long as at least one friendly model with the *Arcane Amplifier* **MAR** is still in play, **Magic Turn Cards** are only Countered on a roll of **3+**.
- ***Wizardry :*** When this model's Squadron has completed its **Move**, a model with the *Wizardry* **MAR** can perform **ONE** of the following Magical Actions:
  - **Chill Wind** - **The Attack Dice** (**AD**) of **ALL** Attacks including **Defensive Fire** (**DF**), originating within 8" of this model and within its **Aft 180** degree Arc of Fire are reduced by **HALF**, until this model's **NEXT** Activation.
  - **Water of Life** - Heal **ONE** lost **Crew Point** (**CP**) to **ALL** friendly models within **8"**, including this model.

  The *Wizardry* **MAR CANNOT** be dispelled with a Counter Spell card.

CROISEUR DE CLASSE HAWK

« J'ai servi à bord du Mercy pendant 17 ans, depuis le jour où elle a quitté les chantiers d'Arkruden jusqu'à celui où elle a rejoint le port d'Ios dans un piteux état. Elle ne nous a jamais laissé tomber, faisant voile sous les ordres de quatre capitaines et de deux Maisons, défiant la mort face à l'engeance inhumaine qui hantent ces eaux et nous ramenant toujours à la maison sains et saufs. »

Aspirant Elias Oszar, à la suite du sabordage et du sauvetage de l'IOS Mercy.

CROISEUR DE CLASSE HAWK

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	9"	4	6	4

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Aucune*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	6	6	4	2	-
2	5	5	2	1	-
3	4	4	-	-	-
4	1	1	-	-	-

Coût : 55 points

TRANSPORT DE TROUPE DE CLASSE ALBATROSS

Les soldats de la Marine Impériale sont des guerriers compétents, féroces et le mieux armé possible par leur Maison. Résolus à accomplir leur devoir, ils protègeront leur navire mais ils iront également porter le combat chez l'ennemi, le sabre et le mousquet à la main, lorsque leur commandant le leur ordonnera.

TRANSPORT DE TROUPE DE CLASSE ALBATROSS

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	8"	4	5	4

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Special 3 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 Figurines**.
MARs : *Crack Marines*

PORTEE	BABORD	TRIBORD			
1	3	3	-	-	-
2	1	1	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Coût : 40 points

RAPPEL DES MARS

- ***Crack Marines :*** Each Crew Point on this model generates **TWO** Melee Dice (**MD**) in a Boarding Action. When Using **Defensive Fire**, a model with this rule may either:
  - Use **2 AD** of **Defensive Fire** for each **Crew Point** and **NOT** make Weaponry Attacks this Turn.
  - Use **1 AD** of **Defensive Fire** for each **Crew Point** and make Weaponry Attacks with **FULL** available **AD** this Turn.

CARGO DE CLASSE ALBATROSS

Alliant une coque résistante à une bonne vitesse de manœuvre, l'Albatross est un navire parfait pour les marchands et pour le ravitaillement de la Marine Impériale.

CARGO DE CLASSE ALBATROSS

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	8"	4	4	4

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Special 3 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 Figurines**.
MARs : *Aucune*

PORTEE	BABORD	TRIBORD			
1	3	3	-	-	-
2	1	1	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Coût : 35 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE VULTURE

Créés pour être des navires de première ligne, les Escadrons de Vulture ont vite gagné une réputation de sauvagerie. La bordée de canons supplémentaire ajoutée par rapport au plus petit Hawk fait du Vulture le navire idéal pour partir à la chasse des unités ennemies les plus grandes et les plus robustes.

CROISEUR LOURD DE CLASSE VULTURE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	7"	5	7	5

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Aucune*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	9	9	4	2	-
2	7	7	2	1	-
3	5	5	-	-	-
4	2	2	-	-	-

Coût : 75 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE KINGFISHER

Imaginé par l'ingénieur d'Arkos Gustav Mori, le Kingfisher embarque un lance-harpon à baleine modifié à sa proue. Le harpon s'enfonce profondément dans la coque ennemie et permet d'attirer le navire grâce à d'immenses chaines en fer, brisant sa formation et permettant aux guerriers du Kingfisher de s'emparer d'un nouveau butin pour les coffres de la Marine Impériale.

CROISEUR LOURD DE CLASSE KINGFISHER

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	6"	5	8	5

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Harpoon Weapon*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	HARPON AVANT		
1	6	6		-	-
2	5	5		-	-
3	4	4		-	-
4	-	-		-	-

Coût : 70 points

RAPPEL DES MARS

- ***Harpoon Weapon :***
  - A weapon with the *Harpoon Weapon* **MAR** has a *Harpoon* with a 270 degree Arc of Fire, which can target models in **Range Band 1** or **2**. Roll **3 Attack Dice** (**AD**) against the target model, if 2 or more hits are scored, the target model has been *Harpooned*.
  - A model that has *Harpooned* another model, may Drag it once per Activation. **Massive** or **Large** Class models are Dragged up to **2**", **Medium** models up to **4**" and **Small** or **Tiny** models up to **8**". A Drag must be in a straight line, directly towards the model with the *Harpoon*.
  - If contact is made between the *Harpooned* model and the model with the *Harpoon*, no *Collision* occurs but a Boarding Action is initiated by the model with the *Harpoon*. If the *Harpooned* model makes contact with another model or Terrain during a Drag, it will result in a *Collision*.
  - During its Activation a *Harpooned* model may make **ONE** attempt to free itself from the *Harpoon Weapon*. Roll **1D6**:
    - A **Massive** Class model will free itself on a **3, 4, 5** or **6**.
    - A **Large** Class model will free itself on a **4, 5** or **6**.
    - A **Medium** Class model will free itself on a **5** or **6**.
    - A **Small** or Tiny model will free itself on **6**.
  - A *Harpooned* model that does not free itself **CANNOT** finish its **Move** further away from the model with the *Harpoon Weapon* **MAR** than it was at the beginning of its Activation. Targeting a different model with the weapon with the *Harpoon Weapon* **MAR** will release any previously *Harpooned* target.

- A *Harpoon* **CANNOT** use **Linked Fire** or **Split Fire** and **CANNOT** target a model that is currently involved in a Boarding Action.
- **NOTE:** Some weapons have an **Attack Dice** rating in addition to the effect of the *Harpoon Weapon* **MAR**.

CUIRASSE DE CLASSE EAGLE

A l'instar de l'oiseau de proie, le cuirassé de classe Eagle fait montre d'élégance, de dignité et de colère prédatrice. Ses voiles de grand prix ondulent avec grâce dans le vent et propulsent sa puissante proue à travers les vagues au cœur des combats afin que ses canons parfaitement usinés fassent feu de tous bords pour faire voler l'ennemi en éclats.

CUIRASSE DE CLASSE EAGLE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	11	6"	8	9	8

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Large*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : *Aucune*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	14	14	7	4	-
2	12	12	6	3	-
3	10	10	5	1	-
4	5	5	-	-	-

Coût : 110 points

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE CONDOR

Fierté de la Marine Impériale et digne représentant de la technologie de pointe humaine, le Condor complète ses voiles traditionnelles avec un engin à vapeur de dernière génération. Tout Amiral ayant assez de prestige ou d'argent pour s'en offrir un ne laissera pas passer l'occasion car ces navires sont rares et représentent tout autant un atout important au cours de la bataille qu'un symbole de réussite.

This model can elect to either use Sails for **7**" of movement **OR** Steam for **5**" of movement when it is Activated.

Wind: If it uses Sails it **IS** affected by the wind, if it uses Steam it is **NOT** affected by the wind.

Movement Template: Large when the Flagship uses Sails, **OR** Medium when the Flagship uses Steam.

When Activated, this model can repair **1** of its own **HP** on a **D6** roll of **6**. However, it can **ONLY** repair lost **HP**, and it **CANNOT** repair **HP** while involved in a Boarding Action.

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE CONDOR

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	11	7/5"	9	11	9

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Special 1*.
La figurine utilise un gabarit ***Large*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : *Mage Quarters*

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	15	15	7	4	-
2	12	12	6	3	-
3	10	10	5	1	-
4	5	5	-	-	-

Coût : 140 points

RAPPEL DES MARS

- ***Mage Quarters :*** This model can use **2** Magic cards when it is activated, and an opponent can **ONLY** use a Counter card to cancel **ONE** of them. The cards are played and resolved separately, so the opponent does **NOT** see both cards and choose which to cancel.

FICHES RECAPITULATIVES

FREGATE DE CLASSE FALCON

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	12"	2	2	2

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
1	4	4	4	-	-
2	3	3	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine EST affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : *Aucune*

Coût : 30 points

FREGATE DE CLASSE MARTYR

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	12"	2	2	2

PORTEE	PROUE	MARTYR ATTACK			
1	4	4	-	-	-
2	2		-	-	-
3	-		-	-	-
4	-		-	-	-

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine EST affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : *Aucune*

Coût : 25 points

BALLON D'ASSAUT DE CLASSE HARRIER

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	6+D3"	2	2	1

PORTEE					
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Flying Special 3*.
La figurine n'utilise **PAS** de gabarit.
Cette figurine EST affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 à 3 figurines**.
MARs : *Spotter, Tether*

Coût : 35 points

DESTROYER DE CLASSE KESTREL

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	10"	3	3	3

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
1	5	5	4	-	-
2	3	3	2	-	-
3	-	-	1	-	-
4	-	-	-	-	-

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine EST affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Flamme Weapon (Proue), Iron Ram*

Coût : 45 points

SLOOP DE CLASSE ELEMENTAL

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	9"	4	6	4

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE		
1	6	6	4	-	-
2	4	4	2	-	-
3	1	1	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Special 2 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **Sans Objet**.
MARs : *Arcane Amplifier, Wizardry*

Coût : 70 points

CROISEUR DE CLASSE HAWK

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	9"	4	6	4

PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	6	6	4	2	-
2	5	5	2	1	-
3	4	4	-	-	-
4	1	1	-	-	-

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Aucune*

Coût : 55 points

TRANSPORT DE TROUPE DE CLASSE ALBATROSS

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	8"	4	5	4

PORTEE	BABORD	TRIBORD			
1	3	3	-	-	-
2	1	1	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Special 3 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 Figurines**.
MARs : *Crack Marines*

Coût : 40 points

CARGO DE CLASSE ALBATROSS

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	8"	4	4	4

PORTEE	BABORD	TRIBORD			
1	3	3	-	-	-
2	1	1	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Special 3 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 Figurines**.
MARs : *Aucune*

Coût : 35 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE VULTURE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	7"	5	7	5

	PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	9	9	4	2	-	
2	7	7	2	1	-	
3	5	5	-	-	-	
4	2	2	-	-	-	

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Aucune*

Coût : 75 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE KINGFISHER

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	6"	5	8	5

	PORTEE	BABORD	TRIBORD	HARPON AVANT		
1	6	6			-	-
2	5	5			-	-
3	4	4			-	-
4	-	-			-	-

Navire de **Classe *Medium Capital***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 3 figurines**.
MARs : *Harpoon Weapon*

Coût : 70 points

CUIRASSE DE CLASSE EAGLE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	11	6"	8	9	8

	PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	14	14	7	4	-	
2	12	12	6	3	-	
3	10	10	5	1	-	
4	5	5	-	-	-	

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Large*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : *Aucune*

Coût : 110 points

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE CONDOR

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	11	7/5"	9	11	9

	PORTEE	BABORD	TRIBORD	PROUE	POUPE	
1	15	15	7	4	-	
2	12	12	6	3	-	
3	10	10	5	1	-	
4	5	5	-	-	-	

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Special 1*.
La figurine utilise un gabarit ***Large*** pour se déplacer.
Cette figurine **EST** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : *Mage Quarters*

Coût : 140 points

La Tribune de la Baie des Crocs

http://www.fbruntz.fr/baie

*Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par **Spartan Games**. Les marques déposées par cette entreprise sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à ses copyrights.*