

THE UNCHARTED SEAS

NAINS DE FER



GUIDE NAUTIQUE

V1.0

NAINS DE FER

Les Maîtres Ingénieurs



« Du fer dans vos mains, du fer dans votre poitrine, du fer sous vos pieds. Du fer dans votre âme. »

Proverbe des Nains. Leur vieille obsession pour le travail du métal leur a valu le mépris et les moqueries des autres races. Cependant quiconque a dû affronter leurs cuirassés sur les mers ont rapidement appris à respecter leur science.

INTRODUCTION

Les Nains furent les maîtres du Vieux Monde, en ce temps-là ils dominaient une multitude de petits royaumes sur les continents de l'ouest et du centre, royaumes qui étaient connus sous le nom de Shandelfan. Leur domination s'appuyait non seulement sur leurs prouesses militaires mais également sur leur avance technologique concernant l'exploitation minière, le travail du métal et la maçonnerie.

Pendant des siècles les Nains ont bénéficié de la supériorité de leur armement, de leur armure et de leurs fortifications, des qualités qu'ils ont tout autant utilisé contre leurs ennemis que contre eux-mêmes lors des guerres civiles. Des décennies de guerre ont finalement mené à la chute du Shandelfan ainsi qu'à ce que les Nains appellent la Grande Séparation. A cette époque, trois royaumes nains furent créés : Delfdran, Vendalder et Kullorian.

LA SOCIETE NAINE



Comme on peut s'y attendre, les Nains forment une race étrange, austère et taciturne, ils sont spécialement grincheux si l'on manque de respect à leurs anciens ou leurs rois. Les Nains ont beaucoup de respect pour eux mais, bien qu'on prétende qu'ils leur obéissent sans poser de question, ils ne sont pas toujours très stricts en ce qui concerne leur loyauté. Ils prêtent de nombreux serments de fidélité, serments qu'ils respectent d'autant plus quand il s'agit de partir en guerre. Mais ils aiment également ronchonner à propos des erreurs de gouvernement de leurs rois et ils leur arrivent de ne pas respecter certains de leurs décrets.

La méthode de gouvernement des royaumes nains est la plus complexe du Vieux Monde : les services des trois rois nains se divisent en de nombreux départements différents connus sous le nom d'Arsenaux. De plus la société naine est organisée en Guildes qui organisent et supervisent les activités économiques et militaires. Des Ligues peuvent également englober plusieurs grandes Guildes.

LES GILDES

Les Guildes sont des puissances autonomes au sein des royaumes Nains, elles ont leurs propres règles et structures politiques. On trouve parmi leurs membres certains des meilleurs artisans du Vieux Monde ainsi que certains des plus grands esprits techniques des royaumes. Les Guildes

fonctionnement indépendamment des Arsenaux mais il est inévitable que les deux organisations s'influencent et échangent entre elles. Les étrangers assimilent les nains aux Guildes tout simplement parce que chacun d'entre eux appartient à au moins une guildes. Leurs conversations sont souvent ponctuées de références à « cette guildes » ou à « cette autre guildes », cela inclut souvent une insulte ou deux. Doués en ingénierie, les surnoms des nains sont souvent associés aux engrenages, aux rivets et aux clés à molette. On fait également référence à eux sous le nom de "gnomes grasseux" ou de "p'tits visseurs"

Le problème est qu'il existe des centaines de Guildes au sein des royaumes nains. Leur influence dépend étroitement des hausses et des baisses de leurs revenus ou, de façon plus importante, du prestige individuel de leurs meilleurs artisans.

Les Guildes les plus prestigieuses varient d'un royaume à l'autre. Par exemple, le Royaume de Delfdran a plus grande confiance en la Guildes des Forgerons qui fabrique l'armement et les armures utilisés pour la guerre, tandis que le Royaume de Venvalder célèbre la construction des palais et des ponts et a ainsi anobli les dirigeants de la Guildes des Maçons. C'est dans le Royaume de Kullorian que les concepteurs des navires de fer sont le plus appréciés, la construction de ces navires est la fierté du peuple ce qui donne un grand pouvoir à la Guildes des Navires.

La Guildes des Canons et la Guildes de la Vapeur sont également puissantes bien que leur prestige soit directement lié aux succès militaires des armées Naines. De nombreuses Guildes ont cependant une plus grande influence en temps de paix qu'en temps de guerre et de fait s'imposent dans la société Naine. Les Guildes des Tailleurs, des Charpentiers, des Apothicaires, du Courrier, des Mineurs et des Médecins sont particulièrement respectées. La Guildes des Bucherons, la Guildes du Métal et la Guildes des Minerai sont les vraies puissances de la société Naine car ce sont les plus riches et les plus impliquées dans les affaires et la politique.



Les Guildes utilisent des noms bien différents pour désigner leurs dirigeants et leurs membres, la plupart est spécifique à la nature de leur artisanat. Quelques-uns de ces noms incluent Pères, Anciens ou Intendants tandis que les membres peuvent être connus sous le nom d'Apprentis, Mulets, Maillets, Chiffons ou encore Fondateurs. La plupart du temps les Guildes choisissent leurs dirigeants en fonction de leurs compétences d'organisation ou de l'excellence de leur artisanat bien que la promotion puisse également venir d'une grande popularité.

LES LIGUES

Les Nains ont trois niveaux de gouvernance, le Roi en est au sommet et décide des lois tandis que les Guildes sont à la base et travaillent à l'application des lois. Entre ces deux échelons on trouve les Ligues.

Les Nains créent des ligues pour bien des raisons qui sont pour la plupart militaires.

Les Kullorians sont dirigés par le roi Ringvald le Solide, il gouverne la Ligue Kullorienne qui représente la plupart des Nains de Kullorian dans les Uncharted Seas, par extension il commande les Ligues de Vyrdam, Denonian et Geflar...

Ringvald s'est installé à Aron-Delf sur les terres appelées Karneia dans le Nouveau Monde, il a décidé de partir en personne en quête de gloire et de célébrité, laissant les affaires courantes de Kullorian entre les mains de son cousin, Sturla l'Intendant. Ringvald croit y voir de bonnes opportunités pour prendre l'avantage sur ses pairs, le Roi Bold Bruin de Venvalder et le Roi Ingvar Wyrmsen de Delfdran.

Aron-Delf est le bastion de l'indépendante Ligue du Commerce qui distribue des privilèges de vente à tous les navires Nains dans les Uncharted Seas. La cité héberge également la League du Fond de Cale qui fournit des équipages et des fournitures pour tous les navires de ses membres.



Seuls les ingénieurs Kullorians comprennent réellement la technologie de la vapeur, cela leur donne un net avantage sur Venvalder et Delfdran.

Les Rois Bruin et Ingvar ont dans un premier temps affrété des navires marchands impériaux pour envoyer des troupes conquérir respectivement Bolg et Illonia sur Karneia. Depuis ils ont cependant ravalé leur fierté et acheté plusieurs navires à Ringvald.

Les Kullorians sont d'autant plus satisfaits de leur supériorité sur Karneia qu'ils ont souffert pendant des siècles du manque de respect et des insultes de la part des autres nains. Ils sont surnommés "sales corbeaux" et "lézards boueux" entre autres choses car ce sont des agriculteurs et ils habitent près des rivières, ce sont également des Nains des plaines et non des Nains des montagnes. Ces "Nains des montagnes" oublient souvent que leur approvisionnement en nourriture vient des moutons et des porcs élevés dans les prairies ainsi que du poisson des rivières et lacs des vallées. En réponse les Kullorians prétendent qu'Ingvar le Wyrmsion (NdT : Fils du Dragon) est plutôt Ingvar le Wormspawn (NdT : Baiseur de Vers) et traitent les Venvalders de « fils de singes », et la plupart du temps ils le font sans se cacher.

LES NAINS ET LA MAGIE



Les Nains ne font pas confiance en la magie et ont généralement peu de respect pour les quelques guildes magiques de leurs royaumes. Cette mauvaise réputation vient essentiellement du fait qu'ils considèrent que la magie est fondamentalement incontrôlable et que les adeptes de la magie peuvent potentiellement devenir très puissants au point de briser le statu quo de la société naine. La méfiance vient également de certains événements passés qui ont changé le destin des royaumes nains. En ce temps-là, il avait

quelques sorciers et mages parmi les nains qui prirent la tête d'un conseil des artisans. Ces Magus, comme ils se faisaient appeler, encouragèrent les meilleurs artisans nains du moment à quitter l'empire nain de Shandelfan pour travers les mers à la recherche de nouvelles terres à coloniser. En plein désarroi, les nains de Shandelfan persécutèrent tous les sorciers et mages qui n'avaient pas quitté l'empire, enracinant ainsi la méfiance de cette race pour la magie. On dit que les plus puissants mages survivants se cachèrent dans les cités de Delfran et furent connus sous le nom des Mages Funestes.

Alors que les Nains se déchiraient entre eux, les humains et les elfes attaquèrent les frontières de Shandelfan et capturèrent une grande partie de son territoire. Les Magus disparurent, volant la technologie de la vapeur, remettant en cause le développement de la puissance maritime naine pour plusieurs décennies et cachant à leurs frères leurs plus grandes découvertes.

DELFDRAAN, L'ANCIEN ROYAUME

Delfdran englobe plusieurs cités et ports, en particulier la capitale historique de Shandelfan, l'ancien port de Delfenberg.

Ses territoires incluait les îles du Golfe des Âmes qui ont depuis été conquises par les gobelins de la tribu Morcas. Les cités de l'île la plus proche peuvent être aperçues depuis la côte de Delfdran, elles constituent un rappel constant de leurs défaites aux Nains.

Les navires originaires de Delfdran sont normalement bruns, beiges ou couleur sable, à l'image des déserts qui s'étendent au pied des Montagnes Hanidor et de la rivière du Grand Kasmyrian. Quelques navires, construits à Delfdran, ont été bâtis à partir du bois des petites forêts situées au sud de l'Estuaire de Delf par des charpentiers de Delfdran supervisés par la Guilde des Navires de Kullorian.



VENVALDER, LE HAUT ROYAUME

La capitale de Venvalder est Glaumvor, une ancienne cité construite dans et sur le Mont Gormguddure, nichée assez haut pour surplomber le Bassin Shanhaar tout entier et les forêts occidentales de Thaniras. Les habitants de Venvalder n'ont eu que peu d'échanges avec les autres royaumes durant ces derniers siècles mais, avec la découverte des Uncharted Seas, ils ont compris qu'ils pouvaient souffrir de leur isolement.

Les navires de Venvalder ont tendance à être bleus ou gris voire carrément couleur métal car les Nains de Venvalder contemplent souvent le ciel à la recherche du calme spirituel. Le bois de la région est ironiquement vendu à Kullorian pour un usage plutôt banal, bien que Venvalder dispose de sa propre flotte de navires en bois, un assortiment de bateaux marchands en bois.

KULLORIAN, LE BAS ROYAUME

Kullorian est une terre de collines vertes, de forêts bien ordonnées et de plaines luxuriantes, un magnifique royaume jalonné de terres agricoles et petites cités. Sa capitale est Bulvine, un port de la rivière Malf qui, avec le port de Narven, forme le centre industriel de Kulloria. Les deux cités sont marquées par les tours des temples et la fumée des usines navales.

Les navires de Kullorian sont habituellement peints en nuances de vert ou parfois de blanc, ils sont construits à partir d'un bois exploité dans la région. On trouve une grande variété de navires répondant à une grande diversité de besoins qui ne sont pas juste militaires comme par exemple des transporteurs, des bateaux de pêche et même des cités flottantes.

MARQUAGE DES NAVIRES

On distingue souvent les navires nains entre eux à l'aide de marquages angulaires à la proue ou juste derrière le pont. Chaque flotte naine possède son propre système de symboles mais généralement ils prennent la forme de plaques de métal entièrement peintes. Cela peut prendre la forme de « cicatrices » à travers la proue du navire. Ils ne sont utilisés que pour l'identification, de fait le blanc est généralement utilisé pour les marquages angulaires.

Les symboles les plus significatifs incluent des plaques en acier marqués avec les symboles de la Guilde, de la Ligue et du Royaume auxquels appartient le navire. Rouages, boucliers cerclés, enclumes, parchemins, etc. Certains de ces symboles sont très communs tels que le marteau et l'éclair, les canons, le bois, les haches, les piques, les pelles et les seaux.

Les escadrons de navires partageront généralement les mêmes marquages, parfois avec quelques variations d'un navire à l'autre ce qui permet d'identifier facilement l'escadron et d'identifier chaque navire au sein de l'escadron.



LES FIGURINES

La puissance des cuirassés

FREGATE DE CLASSE MORTIS

Le moteur à vapeur reste sans aucun doute la réussite technique dont les Nains de Fer sont le plus fiers. Parmi les nombreuses avancées qu'il a permises, le Mortis en est certainement la plus importante. Ne dépendant pas des caprices du vent ou de la fragilité des voiles, le Mortis est résistant, sûr et polyvalent, certainement les trois caractéristiques les plus appréciées de la société naine.

 FREGATE DE CLASSE MORTIS						PORTEE	TOURELLE				
3	6	8"	2	2	2	1	5	-	-	-	-
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 4 figurines . MARs : Aucune						2	3	-	-	-	-
						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 35 points					

SOUS-MARIN DE CLASSE BELCHER

Le Belcher est un bon exemple de l'amour des Nains pour les expériences techniques. Capable de naviguer sous les flots, le Belcher transporte en toute discrétion son petit équipage au sein même des flottes ennemies puis il refait surface pour cracher du métal en fusion contre les cibles vulnérables grâce à ses célèbres Canons Magma.

Magma Guns (Fore) : The Magma Guns **CANNOT** target **Flying** or **Submerged** models. You **DO NOT** roll on the Critical Hit Table for an Attack by this model, instead it cause 2 points of **HULL** damage if the Attack matches/exceeds the target's **CR**.

 SOUS-MARIN DE CLASSE BELCHER 						PORTEE	PROUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	-	-	-	-
3	5	6/8"	2	1	1	2	3	-	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Diving Special</i> 3. 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 : Flame Weapon (<i>Fore</i>), <i>Panic Dive</i>						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 35 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.
- 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*.

DESTROYER DE CLASSE CHISEL

Imaginées à l'origine par le Maître de la Guilde des Cannons Jannes Fridtmund, les batteries de roquettes qui équipent les Destroyers de classe Chisel submergent les ponts des navires éloignés d'une pluie de shrapnel et de phosphore, fauchant les équipages et endommageant le matériel.

						<h3>DESTROYER DE CLASSE CHISEL</h3>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	ROQUETTES DE PROUE	
												1	3	3	6	-	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	2	2	3	3	-						
3	6	7"	3	3	3	3	-	-	-	2	-						
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 (Roquettes de Proue)</i>						4	-	-	-	1	-						
						Coût : 45 points											

RAPPEL DES MARS

- Lethal Strike (Roquettes de Proue)** : 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.

SOUS-MARIN DE CLASSE KRAKEN

Plus grand et plus résistant que le Belcher, le Kraken a abandonné les armes à longue portée au profit d'un puissant moteur à vapeur et d'un éperon spécialement conçu pour enfoncer les coques et noyer les navires ennemis.

When making a **Surface move**, this model may increase its movement by **D3 inches**.

 SOUS-MARIN DE CLASSE KRAKEN 						PORTEE					
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON						
4	5	6/8"	3	2	4	1	-	-	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Diving 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>Hull Breaker, Iron Ram, Panic Dive</i>						2	-	-	-	-	-
						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 35 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.
- **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 DE CLASSE HAMMER

La coque du Hammer est recouverte d'une couche de plaques en fer renforcé qui ont été tout spécialement montées de façon à dévier les tirs ennemis. Les capitaines savent qu'ils peuvent compter sur cette solide armure pour résister à presque toutes les attaques et pour ainsi approcher de leurs ennemis avant de manœuvrer pour leur envoyer de terribles bordées.

 <p>CROISEUR DE CLASSE HAMMER</p>						PORTEE	TRIBORD	BABORD			
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	7	6"	4	5	5	2	6	6	-	-	-
Navire de Classe Medium . 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>Aucune</i>						3	3	3	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 50 points					

CROISEUR EPERONNEUR DE CLASSE PISTON

Le Piston est un autre exemple de l'ingéniosité des Nains. Il complète en effet sa puissance de feu avec une proue articulée qu'il peut utiliser pour enfoncer jusqu'à la coque des plus grands navires. Les capitaines les plus prudents ont appris à bien planifier ces attaques afin de gêner les manœuvres ennemies et attirer les cibles les plus intéressantes à portée de leurs armes les plus puissantes.

 <h3>CROISEUR DE CLASSE PISTON</h3>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	7	7"	4	5	RED5	2	4	4	3	-	-
Navire de Classe Medium . 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>Bulldoze, Iron Ram</i>						3	2	2	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 55 points					

RAPPEL DES MARS

- **Bulldoze** : If a model with the *Bulldoze MAR* performs a *Ram*, it can continue its **Move AFTER** the initial contact has been made (reducing its remaining **Move** by **HALF** if the target model is a larger Size Class). If this model continues its **Move**, it must be in a straight line, and the target model must maintain the orientation it had when the initial contact was made.

If the target model contacts a model or Terrain while being *Bulldozed*, it will result in a new *Collision*, between the target model and whatever it contacted. Any new *Collision* uses the initial **Hull Point (HP)** value of the model using the *Bulldoze MAR*. If the target model is *Destroyed* by the *Ram* of a model with the *Bulldoze MAR*, it is **NOT** removed from the *Game Board* until **AFTER** any remaining **Move** is made by the model with the *Bulldoze MAR*.

A model with the *Bulldoze MAR* can move **1"** directly backward **AFTER** a *Ram*, to prevent a Boarding Action. A model with the *Bulldoze MAR* **CANNOT** fire its weapons after performing a *Ram*.

- **Iron Ram** : If this model performs a *Ram*, reduce the amount of **Attack Dice (AD)** rolled against this model by **HALF**.

TRANSPORT DE TROUPES DE CLASSE ARMOURY

Les Nains de la Guilde des Guerriers sont particulièrement tenaces et ils se vantent que leurs murs de boucliers ne peuvent pas être brisés. A l'origine utilisé pour débarquer des troupes à l'assaut de positions le long des côtes, l'Armoury a rapidement prouvé son intérêt lors des engagements navals, les guerriers Nains excellant dans les combats en milieu confiné.

						<h3>TRANSPORT DE TROUPES DE CLASSE ARMOURY</h3>					
						PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	-	-	-
4	7	6"	4	6	3	2	2	2	-	-	-
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>Tough Crew</i>						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 45 points					

RAPPEL DES MARS

- **Tough Crew** : If this model is involved in a *Boarding Action*, opposing models suffer a -1 to hit modifier on their **Melee Dice (MD)** when targeting the **Crew Points (CP)** of this model.

CROISEUR LOURD DE CLASSE ANVIL

La polyvalence du canon monté sur la tourelle du Mortis ayant été démontrée, la Guilde Navale décida d'en équiper le croiseur lourdement cuirassé de classe Anvil. Bien que moins rapide et flexible que son précurseur, son endurance et sa puissance de feu ont séduit les capitaines Nains dont la principale tactique est d'épuiser l'ennemi au cours d'une guerre d'usure.

Tourelle : the Turret has a **180** degree Arc of Fire to the fore of the model, measured from the centre of the Turret.

 CROISEUR LOURD DE CLASSE ANVIL						PORTEE	TRIBORD	BABORD	TOURELLE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	8	5"	5	6	RED5	2	6	6	3	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . 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>Aucune</i>						3	4	4	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 85 points					

DIRIGEABLE DE CLASSE BELLOWS

Initialement conçu pour permettre aux troupes d'explorer les îles dispersées dans les Uncharted Seas, le dirigeable Bellows est devenu un véritable danger aérien pour tous les navires ennemis. Sa fragilité, selon les standards Nains, est largement compensée par l'effet dévastateur des explosifs qu'il envoie sur les ponts vulnérables des navires.

- This model **CANNOT** *Ram non-Flying* models.
- This model **CANNOT** board other models - but it **CAN** be boarded by other **Flying** models if they are capable of boarding.

Bomb Attack: **ONCE** per game this model can make a **Bomb Attack**. **ALL non-Flying** models within a **4"** radius of the airship's Flight peg receive a **10AD** Attack when this bomb is dropped.

 DIRIGEABLE DE CLASSE BELLOWS 						PORTEE	TRIBORD	BABORD	BOMB ATTACK		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	7"	4	4	4	2	6	6	-	-	
Navire de Classe Large Capital . Figurine Flying <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit Large pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines . MARs : <i>Armoured Belly, Cumbersome Flier, Flammable Gases, Free Float</i> .						3	4	4	-	-	
						4	-	-	-	-	
						Coût : 85 points					

RAPPEL DES MARS

- **Armoured Belly** : This model receives +1 to its **Critical Rating (CR)** against any Attack made from a **non-Flying** model in **Range Band 1** or **2**.
- **Cumbersome Flier** : Weaponry Attacks made by **non-Flying** models against this model hit on a 4+.
- **Flammable Gases** : If this model has one or more **Fire Markers** on it when it is *Destroyed*, it will explode, as per a **Magazine Explosion** on the **Critical Hit Table**.
- **Free Floating** : If this model' is reduced to **0 Crew Points** and is not *Tethered* to land or *Attached* to another model, this model will *Drift* with the wind direction. If this model is *Drifting* in this manner, it will do so at its maximum **Move** until it reaches a *Game Board* edge, at which point it is removed from the *Game Board*.

CUIRASSE DE CLASSE FORGE

Chaque Nain est conscient que sa communauté est un amalgame de forces différentes qui forment un tout plus puissant que leur simple somme. Le cuirassé de classe Forge en est le parfait exemple. Chacun de ces navires est le fruit des efforts des Guildes Navales, de la Vapeur, des Forgerons ou encore des Menuisiers. Il est manœuvré par la Guilde des Marins et protégé par la Guilde des Guerriers. Sans le concours de toutes les Guildes le cuirassé ne pourrait pas être produit. Les Nains affirment que c'est cette complémentarité entre les Guildes qui « forge » la puissance du Royaume.

 CUIRASSE DE CLASSE FORGE						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	
						1	16	16	7	4	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	13	13	6	3	-
6	12	4"	8	7	9	3	9	9	5	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>Aucune</i>						4	5	5	-	-	-
						Coût : 120 points					

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE CHAINMAIL

Après avoir lui-même affronté les innombrables dangers des Uncharted Seas, le Haut-Roi Ringvald a ordonné la création d'un navire capable de les surmonter. Ses chefs ingénieurs, les Artisans de la Guerre, se firent un devoir de ne pas le décevoir.

Ils ont ajouté une batterie de roquettes à la proue et une tourelle à la poupe d'un cuirassé de classe Forge. Ils ont également renforcé la structure, augmenté la puissance du moteur à vapeur et ajouté un éperon du même type que celui qui a fait le succès du croiseur de classe Anvil. Lors de l'inauguration du premier Chainmail, le Roi Ringvald aurait déclaré pour leur plus grand bonheur : « Ouais, ça va le faire. »

Roquettes Avant : the Fore Rockets have a Fore Arc of Fire.

Tourelle Arrière : the Turret has a **180** degree Arc of Fire to the aft of the model.

 NAVIRE AMIRAL DE CLASSE CHAINMAIL						PORTEE	TRIBORD - BABORD	PROUE	POUPE	ROQUETTES	TOURELLE
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	12	5"	9	9	RED10	2	13	6	3	5	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>Lethal Strike (Roquettes)</i>						3	9	5	1	4	-
						4	5	4	-	3	-
						Coût : 160 points					

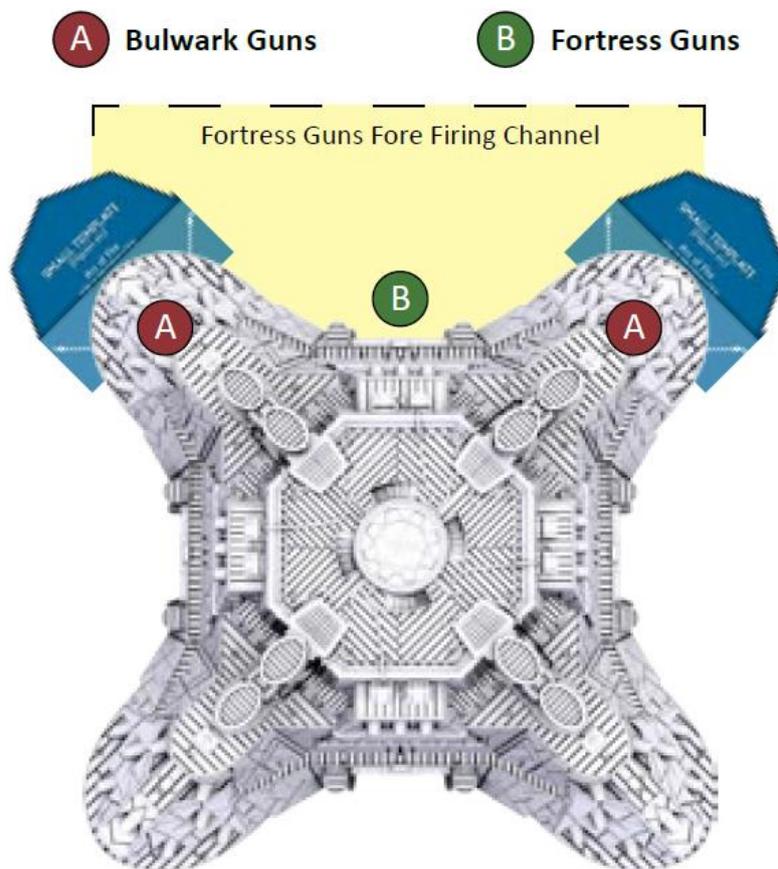
RAPPEL DES MARS

- **Lethal Strike (Roquettes)** : 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.

CITADELLE FLOTTANTE DE CLASSE GUARDIAN

Pour assurer la défense des conquêtes Naines dans les Uncharted Seas, le Haut-Roi a ordonné que plusieurs de ces forteresses maritimes y soient envoyées depuis les ateliers de Narven dans le Vieux Monde. Citadelles en acier imprenables et hérissées de batteries de canons, les Guardians montent la garde devant les ports vitaux et sont un avertissement à ceux qui seraient assez fous pour tenter une attaque.

This model **DOES NOT** use a Turning Template and has **360** degree movement. You measure from the centre of the model for movement, and can freely rotate the model around the centre point at the end of the movement.



						<h2 style="text-align: center;">CITADELLE FLOTTANTE DE CLASSE GUARDIAN</h2>						PORTEE	CANONS DE REMPART	CANONS DE FORTRESSE			
6	12	2"	10	9	10	1	16	16	7	4	-						
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>Murder Holes (4+)</i> , <i>Radial Fire (Canons R., Small)</i> , <i>Sharpshooters</i>						2	13	13	6	3	-						
						3	9	9	5	1	-						
						4	5	5	-	-	-						
						Coût : 120 points											

RAPPEL DES MARS

- **Murder Holes (4+)** : If this model is the target of a Boarding Action, it may roll its *Murder Holes* Value as **Attack Dice (AD)** against the Boarding model's **Crew Points (CP)** **BEFORE** the Boarding Action takes place.
- **Radial Fire (Canons de Rempart, Small)** : A weapon with the *Radial Fire* **MAR** may fire into **ANY TWO** of its **FOUR** Arcs of Fire during its Activation, using the stated **Turning Template** Broadside firing arc. If no weapon is listed, this **MAR** applies to the model's Side Guns. A model can only fire with **TWO** of its Arcs, regardless of how these Arcs overlap.
- **Sharpshooters** : At any point during its Squadron Activation, this model can target an enemy model within **Range Band 1** that is not **Submerged**, **Flying** or a **Submarine**. Roll **1D6**, on a **5** or **6** the target loses **1 Crew Point (CP)**. This model **CANNOT** use the Sharpshooters **MAR** **AND** make a **Defensive Fire (DF)** Attack in the same Turn.

FICHES RECAPITULATIVES

 FREGATE DE CLASSE MORTIS						PORTEE	TOURELLE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	-	-	-	-
3	6	8"	2	2	2	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 : 2 à 4 figurines. MARs : Aucune						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 35 points					

 SOUS-MARIN DE CLASSE BELCHER						PORTEE	PROUE				
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	-	-	-	-
3	5	6/8"	2	1	1	2	3	-	-	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Diving 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 : Flame Weapon (Fore), Panic Dive						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 35 points					

 DESTROYER DE CLASSE CHISEL						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	ROQUETTES DE PROUE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	3	3	6	-	-
3	6	7"	3	3	3	2	2	2	3	3	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : Lethal Strike (Roquettes de Proue)						3	-	-	-	2	-
						4	-	-	-	1	-
						Coût : 45 points					

 SOUS-MARIN DE CLASSE KRAKEN						PORTEE					
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	-	-	-	-	-
4	5	6/8"	3	2	4	2	-	-	-	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Diving 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 : Hull Breaker, Iron Ram, Panic Dive						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 35 points					

							PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	7	7	-	-	-
4	7	6"	4	5	5		2	6	6	-	-	-
Navire de Classe <i>Medium</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>Aucune</i>							3	3	3	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 50 points					

							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	6	6	5	-	-
4	7	7"	4	5	RED 5		2	4	4	3	-	-
Navire de Classe <i>Medium</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>Bulldoze, Iron Ram</i>							3	2	2	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 55 points					

							PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	4	4	-	-	-
4	7	6"	4	6	3		2	2	2	-	-	-
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>Tough Crew</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 45 points					

							PORTEE	TRIBORD	BABORD	TOURELLE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	8	8	5	-	-
5	8	5"	5	6	RED 5		2	6	6	3	-	-
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>Aucune</i>							3	4	4	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 85 points					

							DIRIGEABLE DE CLASSE BELLOWS				PORTEE	TRIBORD	BABORD	BOMB ATTACK		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	8	8	10	-	-					
4	6	7"	4	4	4	2	6	6		-	-					
Navire de Classe <i>Large Capital</i> . Figurine <i>Flying Special 2</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 à 2 figurines. MARs : <i>Armoured Belly, Cumbersome Flier, Flammable Gases, Free Float</i> .							3	4		4	-	-				
							4	-		-	-	-				
Coût : 85 points																

							CUIRASSE DE CLASSE FORGE		PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	16	16	7	4	-			
6	12	4"	8	7	9	2	13	13	6	3	-			
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>Aucune</i>							3	9	9	5	1	-		
							4	5	5	-	-	-		
Coût : 120 points														

							NAVIRE AMIRAL DE CLASSE CHAINMAIL		PORTEE	TRIBORD - BABORD	PROUE	POUPE	ROQUETTES	TOURELLE
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	16	7	4	-	5			
6	12	5"	9	9	RED 10	2	13	6	3	5	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>Lethal Strike (Roquettes)</i>							3	9	5	1	4	-		
							4	5	4	-	3	-		
Coût : 160 points														

							CITADELLE FLOTTANTE DE CLASSE GUARDIAN		PORTEE	CANONS DE REMPART	CANONS DE FORTERESSE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	16	16	7	4	-		
6	12	2"	10	9	10	2	13	13	6	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>Murder Holes (4+), Radial Fire (Canons R., Small), Sharpshooters</i>							3	9	9	5	1	-	
							4	5	5	-	-	-	
Coût : 120 points													



La Tribune de la Baie des Crocs

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