

# THE UNCHARTED SEAS

## PILLARDS ORQUES



GUIDE NAUTIQUE

# PILLARDS ORQUES

## Guerriers Tribaux

« Nous sommes de nombreuses griffes, de nombreux crocs, de nombreux poings. Mais nous ne sommes qu'Un rugissement, nous sommes Un Royaume. Nous sommes ORQUE ! »

Roi Perga, avant la Bataille de la Rivière de Sang. Durant la fondation du Royaume par le roi Garda, Grothgarda prit comme devise « Un Rugissement, Un Royaume ».



## INTRODUCTION

---

Les Orques du Vieux Monde sont une race dont le développement n'a été entravé que par une seule chose : sa propre sauvagerie. Les Orques ont toujours adopté un style de vie primitif tournant principalement autour de la chasse et plus souvent encore des raids contre les terres de leurs voisins. S'ils ne peuvent le faire pousser ou le fabriquer, ils le prendront.

Les Orques forment une race brutale, facile à mettre en colère et qui a toujours compté sur sa cruelle ruse pour vaincre ses ennemis depuis des siècles.

Il y a des milliers d'années de cela, les tribus Orques dominaient le Vieux Monde. Il n'y avait pas de royaume ou d'autorité centralisée mais des centaines de tribus errant sur les terres à la recherche de leurs proies. Les autres races étaient retranchées dans de petites cités-états et de minuscules royaumes, faisant de leur mieux pour survivre face à la sauvagerie des Orques. Ces derniers essayèrent bien de détruire une fois pour toutes ces enclaves Elfes, Nains et Humaines mais échouèrent faute d'une autorité centralisée.



C'est ce qui causera leur perte. Les autres races les surpassèrent en ingéniosité et en volonté pour faire évoluer leurs compétences et leur artisanat. Les Elfes se tournèrent vers la magie, les Nains développèrent leur technologie et les Humains travaillèrent sur leurs stratégies guerrières pour d'abord vaincre les tribus Orques et ensuite toutes les massacrer. Les tribus devinrent rapidement de petits groupes de sauvages et furent faciles à disperser.

Une fois les tribus Orques détruites, les Elfes colonisèrent les Plaines Blanches, les Humains les territoires du Sud-Ouest et les Nains commencèrent à construire les fondations du Royaume Shandelfan.

Les Orques étaient dispersés dans les Etendues Glacées, Vernalder et Svanurgast. Ils furent repoussés dans ce qui serait bientôt connu comme l'Eperon du Grand Est, les grandes terres qui s'étendent vers les Mers Brisées. C'est là que la retraite des Orques s'arrêta et que le Vieux Monde connut la paix pour un temps.

Pendant leur voyage vers l'Est, les restes des tribus Orques se rassemblèrent pour former des groupes plus importants dirigés par des chefs compétents. Lorsqu'ils atteignirent l'Eperon du Grand Est, ces nouvelles tribus étaient capables de défendre leurs frontières depuis la Rivière de Sang au nord jusqu'aux Marais Hamatch au sud.

Les chefs de ces tribus élirent un guerrier Orque qui avait gagné de nombreuses batailles grâce à ses tactiques et sa bravoure. Cet Orque s'appelait Perga et il devint le Roi Perga le Vainqueur.

A la mort du Roi Perga, les tribus se divisèrent à nouveau. Les combats fratricides devinrent la norme pour les Orques mais ces derniers savaient s'unir à nouveau en cas de menace à leurs frontières. Si les Orques étaient donc capables de se défendre, ils n'avaient pas la capacité d'envahir Shandelfan en force ou de représenter une menace pour le développement de l'Etat Impérial et des Elfes Thaniras.

Après plusieurs raids ratés en territoire Orque, leurs ennemis réalisèrent qu'ils étaient capables de vaincre un ou deux alliances tribales mais qu'ils ne pourraient jamais conquérir l'Eperon du Grand Est.

# UN ROYAUME

---

Au fil du temps de nombreux tribus Orques se regroupèrent sous le commandement d'un seul chef, le puissant Roi Garda qui établit une nation unifiée et fortes qui serait bientôt connue sous le simple nom du Royaume. Il avait deux capitales, l'une à Northmount, un port et une forteresse militaire, et l'autre à Giantmount, le siège du gouvernement Orque.

Cette fois-ci la nation orque serait différente car Garda avait rassemblé tous les Orques ayant des compétences permettant de civiliser son peuple, il recruta même des Orques qui avaient acquis des connaissances des ennemis du Royaume. Le Roi Garda était originaire de la puissante tribu de Grothgarda et son accès au pouvoir suprême influa grandement sur le futur de sa tribu parmi les autres. Le Roi mourut après deux décennies d'un incroyable gouvernement et de rapides réformes au sein des tribus. Garda changea pour toujours la façon dont les Orques vécurent sur les terres du Vieux Monde. Les Grothgarda gardèrent une place dominante au sein des Orques comme un elfe participant à un concours de boisson des nains.

Au fil des siècles cette tribu a construit des flottes pour dominer les mers et d'énormes machines de guerre terrestres pour inspirer la terreur dans le cœur de ses ennemis. C'est cette passion pour l'innovation qui a gardé la tribu à la tête du Royaume pendant des centaines d'années.

La tribu Grothgarda n'est pas fière de son passé, au contraire elle est tournée vers son avenir et vers toute technologie ou connaissance qu'elle pourra voler à ses ennemis. A la tête du Royaume, trois autres puissantes tribus ont juré fidélité à Grothgarda : Wetchas, Hilmegga et Aslaug.



A la tête Royaume règne son Roi, Lothar le Rusé, un grand Orque avec un mauvais caractère et une odeur encore pire. Lothar appartient à la tribu Grothgarda et exerce son pouvoir sans arrière-pensée, provoquant tout un tas de problèmes non seulement dans le Vieux Monde mais également dans les Uncharted Seas.

Lothar a compris que les tribus Orques avaient peu de chances de pouvoir conquérir le Vieux Monde du fait du handicap représenté par les autres tribus, même si ces dernières procuraient une excellente chair à canon. Les armées Orques ne pourraient pas vaincre les osts de cavalerie de Thaniras. Mais Lothar pense que le royaume elfique est si puissant qu'il occupe l'esprit des autres races au point de faire passer au second plan les raids Orques sur leurs côtes. C'est de cette manière que le Roi remplit les coffres du Royaume et peut financer la construction de puissants navires de guerre afin de coloniser l'archipel de Darnak dans les Uncharted Seas et de se servir ces îles comme base pour la conquête d'un nouvel empire Orque..

Cependant ses seigneurs de guerre ont déjà rencontré des problèmes dans les Uncharted Seas. Ils ont rapidement écrasé les petites colonies d'hommes-lézards dans l'archipel mais lorsqu'ils se sont aventurés plus au nord-ouest, dans le Déroit de Cerac, pour coloniser Trevesk, ils y ont trouvé encore plus de colonies d'hommes-lézards. Ils ont également découvert que ces hommes-lézards sont les alliés d'une nation brutale qui s'est baptisée les Mille Bandits et qui prétend diriger la région.

Les Orques affrontent régulièrement ces deux factions au cours de nombreuses escarmouches sur terre comme sur mer au risque de trop s'éparpiller. Il existe aussi le risque des raids de la part de flottes des Seigneurs Dragons en provenance de Mysonnia même si, heureusement pour les Orques, ces derniers soient plus inquiets du développement des colonies Naines et Humaines sur Vyrdam.

Le Roi Lothar est bien conscient de ces événements et même s'il ne peut directement contrôler le mouvement de ses flottes, il envoie toujours plus de navires dans la région.

## GROTHGARDA

---

Les forges de cette région produisent la plupart des navires Orques et ont la charge de l'allure générale de chacun d'entre eux. Ce sont les seules forges des terres orques capables de fondre les énormes canons en bronze et les plaques d'armure en fer qui sont transportés dans l'archipel de Darnak afin d'approvisionner les flottes orques.

Les capitaines des Tribus de l'Eperon sont souvent obligés de cannibaliser le blindage et le gréement des navires vaincus à cause des limites des lignes d'approvisionnement.

Le Roi Lothar garde la main sur la production et la vente des navires de guerre à ses alliés. Il s'assure également que ses capitaines soient un minimum courageux et aventureux à défaut d'être complètement intelligents.

Techniquement le Roi est le souverain de tous les Orques mais les Tribus de l'Eperon conservent une certaine autonomie et les Uncharted Seas se trouvent si loin que même ses seigneurs de guerre ont tendance à oublier ses directives.

La capitale de l'Archipel de Darnak est Darnakville qui est dirigée par le chef de clan Rognedda le Malveillant.

Les navires du clan Grothgarda sont généralement de différentes variantes de vert qui ont tendance à griser avec l'âge, un trait particulier lié au bois utilisé. Ils sont maintenus en assez bon état pour des navires Orques et leurs roues à aube peuvent avoir des parties peintes en gris ou en bleu. Le clan utilise le symbole de la Hache sur leurs voiles car c'est là son arme traditionnelle. Les flottes de Grothgarda sont quatre fois plus nombreuses que celles des autres clans.

## LA TRIBU ASLAUGA

---

Les Aslauga forment la seule tribu capable de rivaliser avec Grothgarda. Les membres des deux tribus ne se distinguent d'ailleurs que par la coupe de leurs vêtements et la couleur de leur peau. Les Aslauga adoptent cependant des stratégies beaucoup plus agressives, voire même un peu hardi. Les seigneurs de guerre ont en effet la mauvaise habitude de toujours se trouver en première ligne que cela soit sur terre ou sur mer. Il arrive régulièrement qu'un assaut Aslauga s'épuise s'il ne parvient pas à ses objectifs rapidement et aux troupes du Clan de fuir si leur chef est tué.

Les navires commandés par les Aslauga sont généralement noir, ou alors dans le ton le plus foncé possible si d'autres couleurs sont utilisées. Les voiles sont souvent teintées en jaune ou en rouge. Ces navires sont en bon état bien que les trolls du clan soient lents, mal nourris et le plus souvent malades. Les Aslauga utilisent le symbole de la Griffes du Lion sur leurs voiles, ils ont la plus grosse flotte de l'Épéron derrière celle de Grothgarda.

## LA TRIBU HILMEGGA

---

Les Hilmegga sont secrets de nature et évitent généralement tout contact avec les autres races. Ils vont même jusqu'à fuir ceux de leur propre espèce.

Ils sont distants, arrogants et fuyants. Ils se contentent de gérer leurs querelles internes plutôt que de s'occuper du reste du monde. Ils fournissent des troupes auxiliaires au Royaume, le plus souvent non sans protester. S'ils ont déjà envoyé des flottes vers les Uncharted Seas, ce n'est dû qu'à la curiosité de l'un de leurs chefs de clan, Valtar le Flatulent.

Les navires commandés par les Hilmegga sont normalement de couleur bleue mais parfois d'autres couleurs froides sont utilisées comme le violet et le gris. Les Hilmegga utilisent les symboles de la hutte, de la torche, de la roue et du soleil sur leurs voiles. Leurs flottes sont très petites car la plupart part d'entre eux détestent l'eau. Leurs navires sont toujours en triste état et ne font jamais de vieux os. Leurs équipages manquent en effet des compétences et de la discipline nécessaires pour les faire vivre plus longtemps.

## LA TRIBU WECHTAS

---

Du fait du pouvoir de ses chamans, la tribu Wechtas est aussi détestée qu'elle est crainte des autres Orques.

En effet les chamans Wechtas ont transformé l'ancienne magie des orques de bien des manières ce qui constitue un crime aux yeux des chamans des autres tribus.

Les Wechtas ont été assez chanceux pour survivre à l'exode vers l'Eperon du Grand Est mais il furent aussi ceux qui permirent de stopper les poursuivants nains et humains qui auraient pu détruire les tribus orques pour toujours.

Certains des seigneurs de guerre Wechtas se sont alliés aux Seigneurs Dragons et se sont tournés contre leur propre espèce, espérant revenir dans l'Archipel de Darnak pour le conquérir au nom de leurs nouveaux maîtres. Les Seigneurs Dragons ont en effet assuré les Wechtas qu'ils pourraient coloniser la région s'ils tuaient tous les orques des autres tribus et s'ils attaquaient toutes les flottes Orques qui s'aventuraient dans la région.

Les navires commandés par les Wechtas sont normalement rouges mais des variantes en orange et en jaune sont habituelles, parfois avec des plaques d'armure peintes en bleu. Cela vient de leur affinité traditionnelle avec le feu, l'esprit élémentaire associé à leurs chamans. Les Wechtas utilisent le symbole d'une tête d'orque grimaçant sur leurs voiles pour effrayer leurs ennemis. Ils sont de puissantes flottes pirates avec peu de navires spécialisés.

# LES FIGURINES

## Les Terribles Barges de Bataille

### FREGATE DE CLASSE WARCROC

Prenant l'allure générale d'un crocodile malveillant, les frégates de classe Warcroc sont des constructions délabrées en bois et en métal où des canons occupent le moindre espace laissé libre par les guerriers orques assoiffés de sang. Leurs roues à aube tournant à pleine vitesse, elles se précipitent vers leur proie avec comme objectif de l'éperonner avec leur proue aiguisée puis de déverser leurs hordes d'orques frénétiques parmi l'équipage terrifié.

						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	2	2	5	-	-
3	5	10"	2	3	RED 3	2	-	-	3	-	-
Navire de <b>Classe Small</b> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Small</b> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>3 à 6 figurines</b> . <b>MARs</b> : Aucune						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						<b>Coût : 30 points</b>					

## FREGATE DE CLASSE PYRE

Les Pillards Orques sont des explorateurs enthousiastes connus pour leurs raids dans les *Uncharted Seas*. La percée des orques dans l'Amas de Darnak a été accélérée par l'utilisation des terrifiantes Frégates de classe Pyre. Ces navires de guerre apportent leur puissance de feu, au sens littéral du terme, dans la bataille.

 <b>FREGATE DE CLASSE PYRE</b>						PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	2	2	-	-	-
3	5	10"	2	3	RED 3	2	-	-	-	-	-
Navire de <b>Classe Small</b> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Small</b> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>2 à 4 figurines</b> . <b>MARs</b> : Fire Ship, Pack Ram						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						<b>Coût : 35 points</b>					



## DESTROYER DE CLASSE IMPALER

L'équipage des escadrons de Destroyers de classe Impaler se comportent comme une seule force en lançant des attaques coordonnées et en sachant mutualiser le matériel et les guerriers des destroyers trop lourdement endommagés après un assaut.

						<b>DESTROYER DE CLASSE IMPALER</b>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
												DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	9"	3	4	RED 4	2	1	1	4	-	-						
Navire de <b>Classe Small</b> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Small</b> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. <b>MARs</b> : Reassignment, Recycle						3	-	-	1	-	-						
						4	-	-	-	-							
						<b>Coût : 45 points</b>											

### RAPPEL DES MARS

- **Reassignment** : After performing a successful Boarding Action or Colliding with each other, any models in the same Squadron with the Reassignment **MAR** can redistribute their remaining **Crew Points (CP)** amongst themselves. No model may exceed its original **Crew Point** rating as a result of the Reassignment **MAR**. Any Model reduced to 0 Crew Points due to the Reassignment **MAR** is Destroyed. Reassignment occurs **BEFORE** Derelicts are removed.
- **Recycle** : If a model in this Squadron was Destroyed due to the *Reassignment MAR*, this model may **REGAIN 1 Hull Point (HP)** if it was involved in the *Reassignment*.

## CROISEUR LOURD DE CLASSE CARNAGE

Né dans les chantiers navals en pleine expansion du Royaume, le Carnage est l'expression de l'ingéniosité de Grothgarda. Leurs équipages sont entraînés pour manœuvrer afin de lancer de terribles bordées contre leurs ennemis. D'une grande endurance, ces féroces guerriers adorent tout autant mettre en pièces les navires ennemis à coups de boulets de canon que massacrer leurs équipages à l'épée ou à la masse !

Cette unité est équipée de **DEUX** Troll Rock Throwers.

 <p><b>CROISEUR LOURD DE CLASSE CARNAGE</b></p>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	6"	5	8	5	2	6	6	3	-	-
Navire de <b>Classe <i>Medium Capital</i></b> . Figurine <i>Variant</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Medium</b> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>2 à 4 figurines</b> . <b>MARs</b> : 2 x Troll Rock Throwers						3	4	4	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						<b>Coût : 80 points</b>					

### RAPPEL DES MARS

- **Troll Rock Throwers** : *Troll Rock Throwers* are a weapon with a **360** degree Arc of Fire measured from the **CENTRE** of the model. Troll Rock Throwers **CANNOT** target **Flying** or **Submerged** models, **DO NOT** lose **Attack Dice (AD)** from **Hull Point (HP)** damage, **CANNOT** use **Linked Fire** and **CANNOT** make **Stern Rakes**. Only **Game Cards** with the **Creature** symbol can be played on Attacks made by a *Troll Rock Thrower*.

When a model with the *Troll Rock Throwers* **MAR** is reduced to below **HALF** of its initial **Hull Points**, one of the *Troll Rock Throwers* is lost.

## CROISEUR DE CLASSE RAVAGER

Plat comme une barge, avec une rangée d'énormes canons en bronze installés à la proue, le Ravager est parfaitement adapté à son rôle sur le champ de bataille. Sachant parfaitement que leur équipage est susceptible de céder à ses instincts primaires, les capitaines Orques se contentent d'ordres simples : faire s'abattre une pluie de tirs sur les ennemis jusqu'à ce que l'éperon du navire brise leur coque et ensuite massacrer les survivants pour s'emparer de ce qui peut l'être encore.

						<h3>CROISEUR DE CLASSE RAVAGER</h3>						PORTÉE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
												DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	8"	4	7	RED 5	2	1	1	5	-	-						
Navire de <b>Classe Medium Capital</b> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>2 à 4 figurines</b> . <b>MARs</b> : Aucune						3	4	4	3	-	-						
						4	-	-	1	-	-						
						<b>Coût : 60 points</b>											

## CUIRASSE DE CLASSE PROWLER

Choisir un Prowler comme navire est une évidence pour de nombreux capitaines Orques : son grand pont permet en effet d'embarquer une horde de guerriers Orques barbares. Bien qu'étant des marins accomplis et ayant confiance en la puissance de feu des nombreux canons du navire, même les plus rusés des capitaines sont prêts à plonger dans les abordages les plus brutaux aux côtés des membres de leur tribu. Seuls les adversaires fous et suicidaires peuvent mépriser l'efficacité de cette tactique.

						PORTÉE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	16	6	-
6	12	6"	8	12	RED 9	2	3	3	14	3	-
Navire de <b>Classe Large Capital</b> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Large</b> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>1 figurine</b> . <b>MARs</b> : Aucune						3	-	-	9	-	-
						4	-	-	6	-	-
						<b>Coût : 110 points</b>					

## TOUR DE GUERRE DE CLASSE CRUSHER

D'énormes roues à aube tournent dans les vagues pour propulser ces tours flottantes à travers les océans. Plus engin de siège que navire, des catapultes à courte portée complètent les bordées de canons, envoyant des tonneaux d'huile enflammée sur les ponts des navires ennemis qui s'approchent trop près.

						<h3>TOUR DE GUERRE DE CLASSE CRUSHER</h3>					PORTEE	SIDE GUNS 1	SIDE GUNS 2	SIDE GUNS 3	SIDE GUNS 4	
											1	7	7	7	7	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	5	5	5	5	-					
4	6	5"	4	5	4	3	4	4	4	4	-					
Navire de <b>Classe Medium Capital</b> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Medium</b> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>2 à 3 figurines</b> . <b>MARs</b> : Burning Oil, Radial Fire (Side Guns, Small), Towering						4	-	-	-	-	-					
						<b>Coût : 55 points</b>										

### RAPPEL DES MARS

- Burning Oil** : If a weapon on this model equals, or exceeds, the **Defensive Rating (DR)** of a target within 4" of this model, the target model also receives **1 Fire Marker**. If a weapon on this model equals, or exceeds, the **Critical Rating (CR)** of a target within 4" of this model, the target model receives **2 Fire Markers**, instead. The *Burning Oil* **MAR CANNOT** be used with **Defensive Fire (DF)**.
- Radial Fire (Side Guns, 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.
- Towering** : This model can target **Flying** models in **Range Band 1** with Weaponry Attacks. Additionally, Line of Sight to and from a model with the *Towering* **MAR** is only *Obstructed* by other models with the *Towering* **MAR**.

## CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE PILLAGER

Ce sont dans les eaux de l'archipel de Darnak que croisent les infâmes Pillagers. Des guerriers triés sur le volet attendent à l'abri de leurs épaisses plaques en fer, leur triple éperon en forme de trident fend la mer dans un bouillonnement d'écume. Les capitaines marchands et les commandants chevronnés tremblent à la simple vue de leur terrifiante silhouette.

 <b>CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE PILLAGER</b>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	9	3	-
5	8	7"	5	8	RED 7	2	2	2	4	1	-
Navire de <b>Classe Medium Capital</b> . Figurine <i>Variant</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Medium</b> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. <b>MARs</b> : Aucune						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						<b>Coût : 75 points</b>					

## CROISEUR DE BATAILLE DE CLASSE HUNTER

Pendant le règne du Roi Garda, les Orques comprirent que leur fière nation ne pourrait reprendre sa place dominante sans maîtrise technologique. Les chefs de clan recrutèrent alors des Orques ayant des connaissances techniques, leur fournirent de l'équipement et des ressources et observèrent le résultat. Les ponts du Hunter organisent les bordées de mortiers d'une manière diaboliquement simple mais sans aucun doute très efficace : un tonnerre terrifiant accompagne chaque volée de tirs qui envoie les boulets dans le ciel afin de plonger l'ennemi sous une pluie d'acier !

 <b>CROISEUR DE BATAILLE DE CLASSE HUNTER</b>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	MORTIERS
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	14	4	-
6	12	5"	9	12	RED 5	2	2	2	10	2	4
Navire de <b>Classe Large Capital</b> . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Large</b> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>1 figurine</b> . <b>MARs</b> : Aucune						3	-	-	6	-	6
						4	-	-	2	-	8
						<b>Coût : 110 points</b>					

## NAVIRE TROLL DE CLASSE MASSACRE

A l'image de sa cargaison, le Massacre est un monstre endurant et lourdaud. Des monticules de rochers sont alignés sur les ponts, prêts à être envoyés par des trolls un peu idiots à des distances surprenantes afin de faire voler en éclats de petits navires.

Bien que mal nourris et maltraités par leurs maîtres, la présence des esclaves trolls rendent toute tentative d'abordage aléatoire, seuls les plus guerriers les plus puissants et les plus déterminés peuvent espérer l'emporter sur ces bêtes infatigables.

Cette unité est équipée de **DEUX** Troll Rock Throwers.

 <p style="text-align: center;"><b>NAVIRE TROLL DE CLASSE MASSACRE</b></p>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	ROCK THROWERS		
						1	8	8	6	-	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	6	6	3	-	-
6	12	6"	9	9	RED 8	3	4	4	-	-	-
Navire de <b>Classe Large Capital</b> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Large</b> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>1 figurine</b> . <b>MARs</b> : Though Crew, 2 x Troll Rock Throwers						4	-	-	-	-	-
						<b>Coût : 100 points</b>					

### RAPPEL DES MARS

- **Though 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.
- **Troll Rock Throwers** : *Troll Rock Throwers* are a weapon with a **360** degree Arc of Fire measured from the **CENTRE** of the model. *Troll Rock Throwers* **CANNOT** target **Flying** or **Submerged** models, **DO NOT** lose **Attack Dice (AD)** from **Hull Point (HP)** damage, **CANNOT** use **Linked Fire** and **CANNOT** make **Stern Rakes**. Only **Game Cards** with the **Creature** symbol can be played on Attacks made by a *Troll Rock Thrower*.

When a model with the *Troll Rock Throwers* **MAR** is reduced to below **HALF** of its initial **Hull Points**, one of the *Troll Rock Throwers* is lost.

## TOUR DE GUERRE DE CLASSE POUNDER

Si le Crusher peut être considéré comme un engin de siège flottant, le Pounder est quant à lui une forteresse maritime. Chaque terrasse abrite plusieurs canons en bronze protégés par d'épaisses plaques en métal. Au sommet de la tour se tient un mortier dont le fut est assez grand pour avaler un troupeau entier.

						<h3>TOUR DE GUERRE DE CLASSE POUNDER</h3>						PORTEE	COTE 1	COTE 2	COTE 3	COTE 4	MORTIER
												1	8	8	8	8	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	6	6	6	6	4						
6	12	4"	9	12	9	3	4	4	4	4	8						
Navire de <b>Classe Large Capital</b> . Figurine <i>Special 1</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Large</b> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>1 figurine</b> . <b>MARs</b> : Burning Oil, Radial Fire (Side Guns, Medium), Tough Crew, Towering						4	-	-	-	-	10						
						<b>Coût : 120 points</b>											

### RAPPEL DES MARS

- **Burning Oil** : If a weapon on this model equals, or exceeds, the **Defensive Rating (DR)** of a target within 4" of this model, the target model also receives **1 Fire Marker**. If a weapon on this model equals, or exceeds, the **Critical Rating (CR)** of a target within 4" of this model, the target model receives **2 Fire Markers**, instead. The **Burning Oil MAR CANNOT** be used with **Defensive Fire (DF)**.
- **Radial Fire (Side Guns, Medium)** : 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.
- **Though 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.
- **Towering** : This model can target **Flying** models in **Range Band 1** with Weaponry Attacks. Additionally, Line of Sight to and from a model with the **Towering MAR** is only **Obstructed** by other models with the **Towering MAR**.

## NAVIRE AMIRAL DE CLASSE SLAUGHTER

« Nous sommes au regret d'informer sa seigneurie que notre tentative pour repousser ces sauvages d'orques hors de Trevesk ont échoué.

La bataille se déroulait bien, les animaux semblaient même être en pleine déroute, quand un navire inconnu est apparu de nulle part. Le nuage de fumée provoqué par ses tirs de canons ne permettait pas de l'identifier clairement mais la pluie de métal qu'il a envoyée a réduit en poussière un escadron entier de Shadows.

Puis, à l'image de leur folie habituelle, les bêtes ont percuté le flanc du vaisseau amiral du Seigneur Halik. Forte de son élan et d'une énorme proue en métal, le navire orque a brisé la coque du Midnight sans même ralentir. Le reste de la bataille s'est déroulé de la même manière. En attendant sa classification officielle, nos Disciples utilisent le nom attribué à ce navire par les Subasha, simplement Slaughter. »

**Seyon Kuulan au Seigneur Goranen de la Maison Melkharn.**

**Platform Guns :** Les Platform Guns ont un arc de tir Avant. Ce navire amiral PEUT utiliser le Linked Fire avec les Platform Guns et ses armes ayant un arc de tir Avant. Mais il doit alors lancer 1d6 AVANT de tirer : sur un résultat de 4 à 6, utilisez les règles normales de Linked Fire, sur un résultat de 1 à 3, divisez la puissance de feu des Platform Guns de MOITIE avant d'utiliser les règles de Linked Fire.

 <b>NAVIRE AMIRAL DE CLASSE SLAUGHTER</b>						PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	PLATFORM GUNS
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	12	6"	10	12	RED10	2	3	3	14	3	6
Navire de <b>Classe Large Capital</b> . Figurine <i>Special 1</i> . La figurine utilise un gabarit <b>Large</b> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : <b>1 figurine</b> . <b>MARs</b> : Aucune						3	-	-	9	-	-
						4	-	-	6	-	-
						<b>Coût : 140 points</b>					

# FICHES RECAPITULATIVES

 <b>FREGATE DE CLASSE PYRE</b>							PORTEE	TRIBORD	BABORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	2	2	-	-	-	
3	5	10"	2	3	RED 3	2	-	-	-	-	-	
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 : Fire Ship, Pack Ram							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							<b>Coût : 35 points</b>					

 <b>FREGATE DE CLASSE WARCROC</b>							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	2	2	5	-	-	
3	5	10"	2	3	RED 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 6 figurines. MARs : Aucune							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							<b>Coût : 30 points</b>					

 <b>DESTROYER DE CLASSE IMPALER</b>							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	3	3	6	-	-	
3	5	9"	3	4	RED 4	2	1	1	4	-	-	
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : Reassignment, Recycle							3	-	-	1	-	-
							4	-	-	-	-	-
							<b>Coût : 45 points</b>					

 <b>CROISEUR LOURD DE CLASSE CARNAGE</b>							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	8	8	5	-	-	
5	7	6"	5	8	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 4 figurines. MARs : 2 x Troll Rock Throwers							3	4	4	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							<b>Coût : 80 points</b>					

		<b>CROISEUR DE CLASSE RAVAGER</b>				PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	3	3	7	-	-
4	6	8"	4	7	RED 5	2	1	1	5	-	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : Aucune						3	4	4	3	-	-
						4	-	-	1	-	-
						<b>Coût : 60 points</b>					

		<b>CUIRASSE DE CLASSE PROWLER</b>				PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	16	6	-
6	12	6"	8	12	RED 9	2	3	3	14	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 EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : Aucune						3	-	-	9	-	-
						4	-	-	6	-	-
						<b>Coût : 110 points</b>					

		<b>TOUR DE GUERRE DE CLASSE CRUSHER</b>				PORTEE	SIDE GUNS 1	SIDE GUNS 2	SIDE GUNS 3	SIDE GUNS 4	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	7	7	7	7	-
4	6	5"	4	5	4	2	5	5	5	5	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : Burning Oil, Radial Fire (Side Guns, Small), Towering						3	4	4	4	4	-
						4	-	-	-	-	-
						<b>Coût : 55 points</b>					

		<b>CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE PILLAGER</b>				PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	9	3	-
5	8	7"	5	8	RED 7	2	2	2	4	1	-
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Variant</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : Aucune						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						<b>Coût : 75 points</b>					

							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	MORTIERS
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	4	4	14	4	-
6	12	5"	9	12	RED 5		2	2	2	10	2	4
Navire de Classe <i>Large Capital</i> . Figurine <i>Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Large</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : Aucune							3	-	-	6	-	6
							4	-	-	2	-	8
<b>Coût : 110 points</b>												

							PORTEE	TRIBORD	BABORD	ROCK THROWERS		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	8	8	6	-	-
6	12	6"	9	9	RED 8		2	6	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 : Tough Crew, 2 x Troll Rock Throwers							3	4	4	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
<b>Coût : 100 points</b>												

							PORTEE	COTE 1	COTE 2	COTE 3	COTE 4	MORTIER
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	8	8	8	8	-
6	12	4"	9	12	9		2	6	6	6	6	4
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 : Burning Oil, Radial Fire (Side Guns, Medium), Tough Crew, Towering							3	4	4	4	4	8
							4	-	-	-	-	10
<b>Coût : 120 points</b>												

							PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE	POUPE	PLATFORM GUNS
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	6	6	16	6	8
6	12	6"	10	12	RED 10		2	3	3	14	3	6
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 EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : Aucune							3	-	-	9	-	-
							4	-	-	6	-	-
<b>Coût : 140 points</b>												



## La Tribune de la Baie des Crocs

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