

THE UNCHARTED SEAS

PIRATES CELESTES



GUIDE NAUTIQUE

PIRATES CELESTES

Fléau des Vents



« Mon peuple contrôle les cieux de cette terre disloquée ; aucun refuge n'est hors de notre portée. Nous préleverons la dîme que nous voulons, en or, en sang et en âmes. »

Vikar Sin'Goviatar, Kar'Tharnetreg des Rôdeurs des Nuages Ecarlates, en réponse à l'augmentation des patrouilles aériennes naines autour de Karneia.

INTRODUCTION

Kelpor. Ce nom est rapidement devenu une malédiction redoutée de toutes les races navigant sur la Grande Bleue. Car c'est là le nom des créatures qu'on appelle aussi les Pirates Célestes. Autrefois on aurait rejeté leur existence telle une divagation d'un ivrogne dans une taverne mais aujourd'hui leurs grands dirigeables jettent leur ombre sur les mers du nord.

Les capitaines de toutes les races se remémorent les sinistres légendes de navires emportés par les horreurs des cieux, de leurs ponts brisés et brûlés jusqu'à la ligne d'eau et de la disparition de leur équipage. D'autres parlent de leurs amis et camarades perdus, qui ont tout simplement disparu avec leur navire et leur équipage après s'être aventuré dans les eaux glaciales des Détroits de Voskian et d'Usank.

L'origine exacte des Kelpors est un mystère complet, et est source d'un intense débat entre les intellectuels humains, nains et elfes. Certains disent qu'ils habitent loin au nord des terres désolées, luttant contre les Vosks pour conquérir territoires et ressources, tandis que d'autres affirment qu'ils formaient autrefois des communautés isolées dans les Iles Ténébreuses.

Cette dernière hypothèse semble possible puisque les attaques des Pirates Célestes sont beaucoup plus importantes dans ces environs qu'ailleurs. Ceci dit il semble qu'aucune région des Uncharted Seas n'échappe à leurs raids sanguinaires.

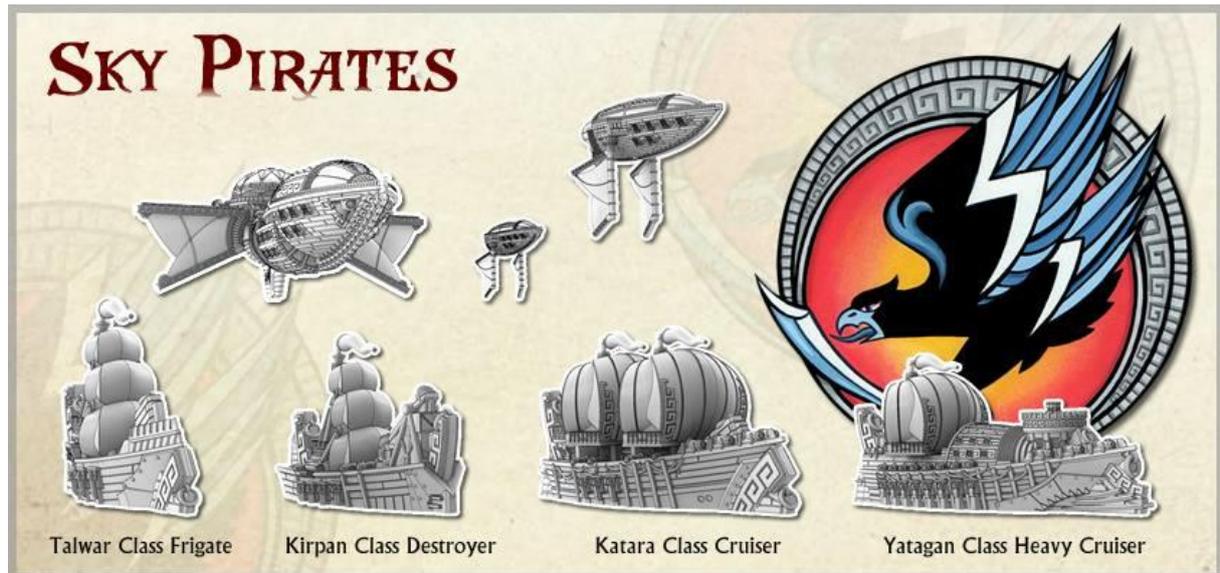
D'autres croient que ces créatures sont les pathétiques survivants de la chute du royaume des Anciens, Shenerac, lorsqu'une tempête magique d'une puissance colossale a arraché de terre une montagne entière, le Roc de Sharack.

Selon la légende, cette montagne flotte encore dans les cieux, perpétuellement cachée par les nuages et les illusions magiques, et serait le foyer de la race Kelpor.

Il est bien entendu impossible de vérifier cette histoire mais cette légende suffit à rendre nerveux les équipages qui scrutent avec crainte le ciel nuageux. Les Pirates Célestes eux-même semblent préférer lancer leurs embuscades cachés dans les nuages, s'abattant sur leurs malchanceuses cibles comme des oiseaux de proie. Toutefois la plupart des sages acceptent la théorie selon laquelle les Clans de Pirates sont majoritairement nomades, vivant à bord de leurs navires et s'approvisionnant par des raids, des pillages et, occasionnellement, en servant de mercenaires à ceux qui sont assez courageux ou assez fous pour les recruter.

Physiquement, les Kelpors sont des humanoïdes qui, à une certaine distance, peuvent être confondus avec les elfes mais qui sont en fait uniques. Ils sont grands, généralement de plus de six pieds de hauts, et plutôt minces ce qui est paradoxale avec leur terrifiante force. Hommes et femmes sont d'apparence très proche, la principale différence étant que les premiers peuvent faire pousser moustache et barbe et qu'ils cultivent souvent l'habitude d'afficher une barbiche bien taillée, spectaculairement fourchue ou tressée et décorée d'or et de gemmes.

Leur peau est pale, avec une teinte bleue ou verte, mais leur trait principale est leur oeil irisé unique situé au milieu de leurs sourcils. On raconte que les yeux des Kelpors sont de nature magique et il est vrai que les Pirates Célestes semblent posséder une vision remarquable et qu'ils sont capables de repérer de petites cibles à près d'une demi-lieue.



LES THARNS

La société des Kelpors est très secrète et peu accueillante envers les étrangers. Le peu que l'on sait d'elle provient de diverses sources parmi les autres races - commandant militaires ayant recruté des Kelpors comme mercenaires, témoins oculaires de batailles impliquant les Pirates Célestes ou encore sombres histoires rapportées par des hommes traumatisés prétendant avoir été capturés par eux et qui auraient réussi à s'évader.

Ce qui est certain est que la société des Pirates Célestes s'appuie sur des clans. Ces clans, connus sous le nom de Tharns dans la langue des Kelpors, sont constitués de plusieurs familles élargies liées les unes aux autres par des serments de sang et de loyauté. Les Tharns sont dirigés par un chef de clan appelé Tharnetreg. Il ou elle est le membre le plus ancien de la plus grande et de la plus puissante famille du clan, il ou elle est donc aussi le plus adroit et le plus effroyable guerrier et tacticien. Les Tharnetregs gagnent leur position en fonction de la qualité de trésors, de butins et de captifs qu'ils rapportent à leur Tharn. Un Tharnetreg qui ne fournit plus son clan avec assez de ces ressources ne pourra pas se maintenir à sa position très longtemps.

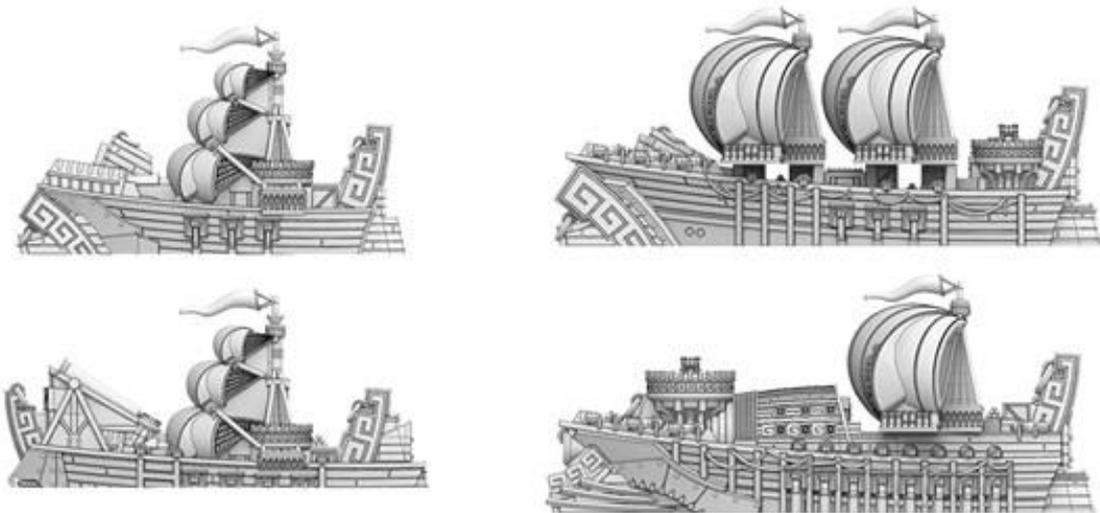
La taille des Tharns varie grandement. Les plus petits, tels que les Ecorcheurs (Skin Flayers) opérant près d'Usank, se composent de deux ou trois familles voyageant à bord d'une poignée de petits dirigeables. D'autres clans peuvent être très grands, parfois assez pour constituer de petites nations à eux seuls. Le plus puissants des Tharns est sans conteste celui des Rôdeurs des Nuages Ecarlates (Crimson Cloud Stalkers) qui erre entre Karneia, Wyron et Denonia. Il est composé de près de deux cent cinquante familles à bord d'une centaine de navires et de dirigeables.

Les Rôdeurs des Nuages Ecarlates sont dirigés par le soi-disant "Fléau de la Grande Bleue" Vikar Sin'Goviatar. Vikar a pris le titre de Kar'Tharnetreg, ou "Grand Seigneur des Clans", et il est si puissant qu'il a des Tharnetregs et leur clan comme vassaux en plus de son propre peuple.

La société Kelpor dans les Tharns est, de façon surprenante, démocratique. Bien que le Tharnetreg soit le maître (ou la maîtresse) incontesté du clan, les individus disposent d'une grande liberté pour mener leur vie à partir du moment que cela ne s'oppose pas aux intérêts du clan.

Quand des querelles éclatent entre les Kelpors, ils sont résolus par un combat lors d'un procès. Un ensemble de règles complexes encadrant cette effroyable tradition font office de système judiciaire pour les Kelpors. Les duels peuvent durer jusqu'au premier sang ou même la première frappe, avec des armes ou à mains nues ou selon des douzaines d'autres restrictions.

Les duels à mort sont comparativement rares et n'ont généralement lieu que lorsque la volonté du Tharnetreg est contestée par un partisan ambitieux. Cela n'arrive que dans des situations graves comme lorsqu'un chef de clan a prouvé sa faiblesse ou son incompétence. Les clans Kelpors vivent et meurent pour le butin de leurs raids et leur travail de mercenaire, une forte volonté et un jugement sûr sont considérés comme essentiels.



CHASSEURS DE VENTS ET FORGERONS DU MASSACRE

L'immense majorité des Kelpors est constituée de guerriers. Le statut de chacun est déterminé par sa richesse et son expérience de la guerre, mais, comme leur vie est nomade, tous les Pirates Célestes doivent développer des compétences de marins et d'artisans dans divers domaines afin de pouvoir répondre aux besoins de la communauté.

Les Kelpors n'utilisent pas d'esclaves, l'espace à bord de leurs navires est trop limité pour se permettre de le gâcher pour d'éventuels fauteurs de troubles. Un destin bien plus horrible attend les captifs entre les mains des castes les plus importantes et les plus spécialisées de la société Kelpor : les Chasseurs de Vents et les Forgerons du Massacre.

Les Chasseurs de Vents sont les prêtres-mages Kelpors, leur nom reflète leur rôle de navigateur en chef des engins aériens. Ils sont experts en tout ce qui concerne le vent et les conditions météorologiques, leur sens de l'orientation est légendaire. Cependant cela ne représente qu'une partie de leur tâche. Les Chasseurs de Vents sont des sorciers accomplis, doués dans le plus sombre des

arts magiques. L'un de leurs pires rituels est connu des autres races sous le nom du Dèssèchement des Âmes. Lors de ce terrible rituel, les âmes des captifs sont extirpées de leurs corps et soumis au service des Chasseurs de Vents. Ces esprits captifs sont alors employés pour remplir les immenses sacs de gaz des dirigeables des Pirates Célestes. Derrière la coque extérieure des navires aériens des Kelpors se cache un réseau complexe de containers pour ces âmes errantes. Cousus les uns aux autres avec la peau écorchée des sacrifiés et frappés de runes impies, ils servent de prisons aux esprits tourmentés.

La souffrance de ces âmes emprisonnées est captée par les Chasseurs de Vents et utilisée pour faire voler les dirigeables des Kelpors. On dit que l'air autour d'un Sabre ou d'un Khopesh est rempli de grognements et de soupirs comme ceux des captifs d'un donjon. Les engins endommagés semblent laisser s'échapper un mince jet de vapeur iridescent dans lequel des visages fantomatiques et tourmentés peuvent être vus.

Les Chasseurs de Vents ont des compétences pour manipuler la météo. L'un de leurs talents particuliers est d'invoquer un brouillard épais et de grosses averses, les meilleures conditions permettant de surprendre les proies des Pirates Célestes. Ils aiment utiliser leurs engins pour attirer leurs ennemis contre les récifs, immobilisant les navires adverses et permettant ainsi à une horde de Kelpors de se ruer à leur abordage.

Aux côtés des Chasseurs de Vents, les terrifiants Forgerons du Massacre sont spécialisés dans la production des navires et des armes des Pirates Célestes. Ce sont eux-aussi des mages bien que leurs pouvoirs se tournent plus vers la fabrication et l'enchantement plutôt que vers le contrôle des esprits et des éléments.

Ce sont les Forgerons du Massacre qui ont la responsabilité de la conception des navires des Pirates Célestes utilisés pour le combat et le logement. Ils sont alors rapidement construits par les infatigables équipes de charpentiers Kelpors. Bien que connus pour leurs extraordinaires dirigeables, les Kelpors utilisent aussi de nombreux navires plus conventionnels et ils sont aussi habiles à naviguer sur mer que dans les airs.

Les Forgerons du Massacre sont également responsables de la fabrication et de l'entretien des batteries de canons magiques qui forment l'armement principal des unités Kelpors. On pense que ces bombardes arcaniques, fabriquées à partir de fer noir et de bronze et gravées d'arcanes magiques, ont été copiées sur les modèles créés par les Mages Funestes. La façon dont les Kelpors ont réussi à accéder à cette technologie reste un mystère. Il est probable qu'ils aient capturés ces armes ou qu'ils les aient reçues en récompense d'un quelconque tâche néfaste et que par la suite ils aient réussi à les dupliquer.

La réputation horrible des Forgerons du Massacre vient de la fabrication des munitions pour ces canons car la mitraille est composé de la chair, des os et des tendons des Âmes Desséchées. Les canons eux-mêmes sont constitués d'éclats osseux empaquetés dans de la chair séchée, leurs charges explosives sont préparées à partir des organes et de la graisse corporelle.

Lorsqu'ils font feu, la magie des canons enflamme les obus avec un horrible malefeu, les envoyant bombarder leur cible dans une explosion hurlante. Ils explosent à l'impact, leurs os coupant des rasoirs fissurant le bois, déchirant le métal et mettant en pièce les hommes d'équipage ennemis.

Les Forgerons du Massacre sont également des apothicaires et des soigneurs. La dépouille des Pirates Célestes est également recyclée comme n'importe quel autre corps - rien ne se perd dans la société Kelpor. Cependant on leur évite généralement l'agonie du Dessèchement des Âmes à moins qu'ils aient déplu au Tharnetreg d'une manière ou d'une autre.

Les Chasseurs de Vents et les Forgerons du Massacre sont une caste à part au sein de la société des Pirates Célestes. Même les Tharnetregs les traitent avec un grand respect, non seulement parce que leurs pouvoirs sont terrifiants mais aussi parce qu'ils sont vitaux pour le bon fonctionnement du Tharn.

Chaque clan des Pirates Célestes dispose d'un certain nombre de ces artisans, et chaque année ils prennent de nouveaux apprentis parmi les jeunes Kelpors qui montrent quelque aptitude magique. Ces apprentis sont nombreux car peu d'entre eux arrivent au bout de la formation, l'entraînement à l'art des Chasseurs de Vents et des Forgerons du Massacre est très dangereux et souvent fatal. La récompense en cas de succès est cependant considérable car elle permet de prendre la meilleure part du butin.

TERREUR DES NUAGES

Les Tharns des Pirates Célestes sont une menace constante pour les marins de la Grande Bleue même s'ils ne sont pas aussi unis qu'une nation ou une race classique. En effet les Tharns n'hésiteront pas à s'attaquer les uns les autres lorsque les ressources viennent à manquer. Cependant, en cas de défaite, le Tharn vaincu est absorbé par le victorieux plutôt que détruit.

Faire face à une flotte de Pirates Célestes est une expérience terrifiante. Généralement ils préfèrent lancer des ambuscades, leurs dirigeables descendant des nuages pour encercler leur proie et la bombarder sans relâche. Pendant ce temps, leurs rapides navires s'approchent pour affronter l'ennemi à courte portée et permettre aux guerriers Kelpor de lancer des abordages dévastateurs.



S'ils doivent faire face à un ennemi puissant ou en grand nombre, les Kelpors utiliseront souvent la plus grande manoeuvrabilité de leurs unités aériennes associée aux capacités magiques des Chasseurs de Vents pour isoler une partie de la flotte adverse soit pour la détruire soit pour l'affaiblir suffisamment pour qu'elle ne puisse plus intervenir dans la bataille.

A moins d'être vraiment en sous-nombre ou d'être considérablement mis sous pression, les Pirates Célestes n'ont pas l'habitude de complètement détruire leurs cibles. A la place, une fois que le navire ennemi est assez affaibli, ils utiliseront leurs navires les plus rapides pour lancer des abordages de plusieurs directions à la fois.

Les guerriers Kelpors lanceront leurs grappins pour piéger le navire adverse. Ils préfèrent utiliser de nombreux petits cordages plutôt que peu de gros cables et capturer ainsi leur proie comme une mouche dans une toile d'araignée.

Les Kelpors montrent leur force et leur efficacité à leurs semblables en agrippant les membres d'équipage ennemis et en les arrachant du pont pour les envoyer dans l'eau ou pour les attirer dans les entrailles de leurs dirigeables. Cela suffit généralement à noyer le moral adverse avant même que ne débute l'abordage lui-même.

Une fois que le navire ennemi est piégé, les guerriers Kelpors montent à bord par les cordes pour engager l'ennemi au corps à corps.

Les Forgerons du Massacre précéderont généralement l'assaut en lançant des pots d'argile remplis de soufre et d'autres produits chimiques nocifs dérivés de leur art macabre pour plonger l'ennemi dans la panique.

Une fois qu'ils ont atteint le pont du navire, les guerriers se repandent et commencent à systématiquement se tailler un passage à travers toute opposition.

Bien qu'ils aient tendance à se battre chacun de leur côté, les Kelpors savent synchroniser leurs actions contre leur proie. Ils sont impitoyables même s'ils préfèrent blesser et capturer plutôt que de tuer. Ils n'hésiteront cependant pas à massacrer tous les guerriers ennemis leur opposant une trop forte résistance.

L'armement des Kelpors est bien adapté aux abordages. En plus des grappins et de leurs épées courbées, ils utilisent une arme appelée Khartash ou "Fouet de Lames" qui consiste en de longues cordes se terminant par des éclats de métal acérés.

A l'aide d'un khartash, un guerrier peut facilement entraver des cibles de la taille d'un homme voire même gêner un troll, ainsi des groupes de plusieurs Kelpors peuvent travailler de concert pour immobiliser de grandes créatures.

Une fois qu'ils ont vaincu toute opposition, les Kelpors vont s'emparer de tout ce qui a de la valeur sur le navire ennemi, y compris les membres d'équipage survivants qui subiront le Dessèchement des Âmes et dont les dépouilles seront exploitées par les Forgerons du Massacre. Les Pirates feront ensuite couler le navire pour dissimuler leur forfait à moins qu'ils ne veuillent délibérément en laisser une trace. Dans ce cas, le navire sera volontairement laissé dans un état désastreux et dérivera jusqu'à ce qu'il soit découvert par des marins horrifiés.



DU SANG ET DE L'OR

Les clans Kelpors entretiennent peu de points fixes sur terre. De façon occasionnelle un Tharn mettra en place un campement à terre, utilisant généralement un fortin ou une place forte abandonnée, pour permettre à ses Forgerons du Massacre de procéder à la réparation des navires endommagés ou d'en créer de nouveaux si la taille du clan a augmenté.

De tels bastions peuvent aussi être utilisés lorsqu'un chef de clan ambitieux a pour projet de lancer des raids contre les terres intérieures ou de piller des communautés minières éloignées pour obtenir des minerais et autres ressources difficiles à se procurer en mer. Ils peuvent également être gardés lorsqu'un clan Kelpor opère en tant que force mercenaire.

Les Pirates Célestes ne sont pas les bienvenus dans les ports classiques, la simple vue de leurs navires suffit en effet à causer la panique et l'hostilité. A la place ils préféreront opérer depuis un bastion qui servira de point de contact aux parties intéressées.

Les plus puissants des Chasseurs de Vent sont capables d'utiliser leur magie d'âme pour prendre temporairement l'apparence d'une autre race, prenant ainsi le visage d'une de leurs victimes. Cela leur permet de s'introduire dans les ports et les colonies afin d'établir des contacts pour un travail de mercenaire ou pour identifier des cibles potentielles pour de prochains raids. Le processus d'altération de leur forme est épuisant et même les plus doués des Chasseurs des Vents ne peuvent maintenir la nouvelle apparence très longtemps - une utilisation trop longue de ces pouvoirs est connue pour rendre fous les mages qui s'y risquent.

En tant que mercenaires, les Kelpors privilégient les employeurs Mages Funestes et Seigneurs Dragons car ces puissances peuvent les payer facilement en chair fraîche et en âmes capturées. Cependant ils refusent catégoriquement de travailler pour les Elfes de Thaniras.

L'origine de la haine des Kelpors pour les elfes n'est pas claire. Les elfes capturés par les Kelpors seront torturés à mort de la pire des façons - parfois ils seront dévorés vivants. En retour les elfes poursuivent sans merci les navires des Pirates Célestes et les détruisent jusqu'au dernier. Les Kelpors capturés sont enucléés avant d'être immolés.

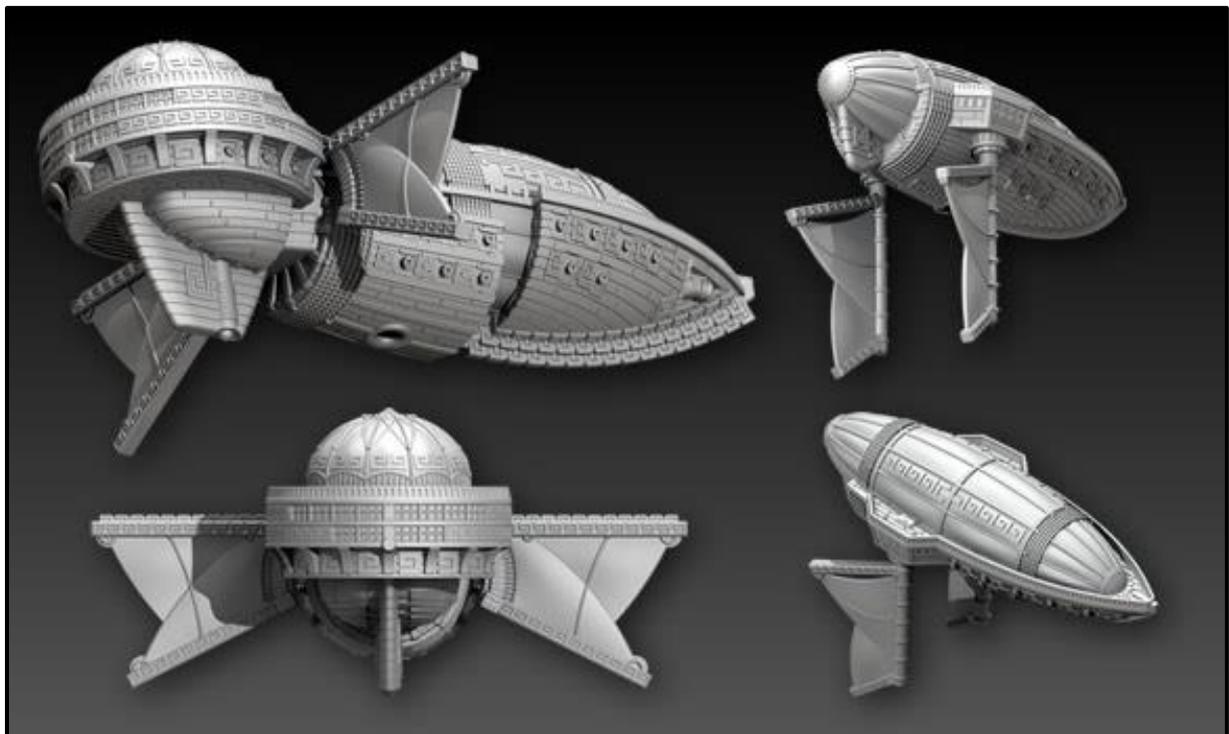
D'un point de vue extérieur on peut considérer que les elfes sont engagés dans un effort de purification. Cependant d'autres croient que les mages elfes convoitent les yeux des Kelpor pour leurs propriétés magiques et que cela explique pourquoi les Kelpors les détestent autant. Tant que les deux camps garderont le secret à ce sujet, personne ne le saura vraiment.

Certaines rumeurs suggèrent que les deux races pourraient être liées - il est certain que les Kelpors sont plus proches en apparence des elfes que n'importe quelle autre créature - et qu'elles vivaient en harmonie avant qu'un grand différend ne les sépare. Si tel est le cas, la rupture a dû être cruelle étant donnée leur inimitié actuelle.

Les navires Kelpors varient en apparence. Bien que souvent similaires, leur allure est généralement adaptée en fonction des goûts de leurs propriétaires et afin de montrer leur appartenance à un clan ils sont la plupart du temps peints à ses couleurs. Les clans les plus petits choisissent des teintes subtiles telles que le bleu ou le vert sombres, souvent avec des schémas de camouflage.

Dans tous les cas les navires arborent fièrement le symbole de leur clan.

Par exemple les Ecorcheurs utilisent une paire d'épées dentelées croisées contre une étoile en or tandis que les Rôdeurs des Nuages Ecarlates arborent un nuage orageux rouge avec des éclairs d'un bleu éclatant.



LES FIGURINES

Pirates de la Grande Bleue

FREGATE DE CLASSE TALWAR

Souvent manœuvré par un équipage appartenant à la même famille, les Talwar glissent à travers les vagues épuisant leurs proies par des canonnades à longue portée. Puis, lorsque les combats se rapprochent, ils isolent les cibles affaiblies pour permettre aux pirates de se lancer à l'abordage et de tester leurs lames tranchantes comme des rasoirs.

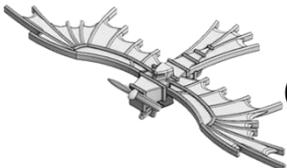
						FREGATE DE CLASSE TALWAR						PORTEE	BABORD	TRIBORD			
												DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
						3	5	12"	2	3	2	2	3	3	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 3 à 4 figurines . MARs : <i>Aucune</i>						3	1	1	-	-	-						
						4	-	-	-	-	-						
						Coût : 30 points											

DESTROYER TORPILLEUR DE CLASSE JACKNIFE

Les Jacknife montent en flèche à travers les nuages jusqu'ils atteignent la bonne altitude pour effectuer leurs attaques en piquée. Puis ils plongent, gagnant en vitesse jusqu'à ce que le vent hurle à travers leur gréement et qu'ils lâchent leur torpilles.

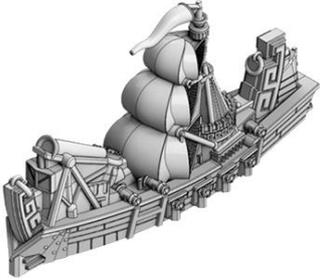
Torpedoes (Fore Arc):

- Torpedoes **CANNOT** target **Flying** models.
- Torpedoes **CANNOT** Rake.
- Torpedoes **CANNOT** Link Fire.

 DESTROYER TORPILLEUR DE CLASSE JACKNIFE 						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	7	-	-
3	5	10"	3	3	3	2	2	2	5	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Special Flying</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines . MARs : <i>Aucune</i>						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 50 points					

DESTROYER DE CLASSE KIRPAN

L'arrivée d'un Kirpan est précédée par une volée de projectiles hurlants et suivie d'un impact discordant lorsque son éperon lourdement renforcé s'écrase contre la coque d'un navire bien plus gros. Capable d'égalier jusqu'aux orques en matière de force et de férocité, les pirates cyclopéens immobilisent les cibles de valeur en attendant l'arrivée de navires plus puissants.

						<h3>DESTROYER DE CLASSE KIRPAN</h3>						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
												DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	10"	3	3	3	2	4	4	3	-	-						
Navire de Classe Small . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Iron Ram</i>						3	-	-	-	-	-						
						4	-	-	-	-	-						
						Coût : 45 points											

RAPPEL DES MARS

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

BALLON DIRIGEABLE D'ATTAQUE DE CLASSE SABRE

Les Sabres encerclent leur proie, la martelant par leurs tirs de canon alors qu'ils resserrent le piège. Alors, lorsqu'ils sont à distance d'attaque, ils plantent leurs crampons d'abordage barbelés dans le gréement et le bastingage de leur cible, l'immobilisant le temps que les Kelpors montent à l'abordage pour capturer l'équipage terrorisé.

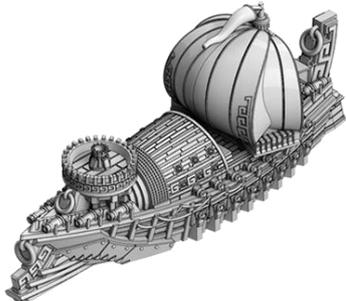
 BALLON DIRIGEABLE D'ATTAQUE DE CLASSE SABRE 						PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	-	-	-
4	6	10"	4	6	4	2	5	5	-	-	-
Navire de Classe Medium Capital . Figurine <i>Flying Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Boarding Hooks, Cumbersome Flier</i>						3	3	3	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 60 points					

RAPPEL DES MARS

- **Boarding Hooks** :
 - A model with the *Boarding Hooks* **MAR CANNOT** Board other models using the normal Boarding Rules. Instead, the model is moved into contact with the target without causing a *Ram/Collision*. If the model moved **MORE** than **HALF** of its **Move**, it may only then initiate a Boarding Action on a **D6** roll of **4+**, otherwise it may only initiate a Boarding Action on a **D6** roll of **3+**.
 - If this model attempts to Board, it **CANNOT** make Weaponry Attacks, whether the attempt is successful or not, and the attempt counts as an Attack for **Defensive Fire** purposes.
- **Cumbersome Flier** : Weaponry Attacks made by **non-Flying** models against this model hit on a **4+**.

CROISEUR LOURD DE CLASSE YATAGAN

Au-dessus de l'éperon barbelé du Yatagan se trouve un gaillard lourdement fortifié depuis lequel les guerriers Kelpor piègent les assaillants avec des filets et des harpons. Forgés par les meilleurs Forgerons du Massacre, les bordées de canons garnissent chaque côté du navire, prêts à détruire leur cible grâce à leurs fameux tirs de mitraille.

 CROISEUR LOURD DE CLASSE YATAGAN						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT	ARRIERE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	7	7	6	5	-
5	7	8"	5	7	RED 6	2	5	5	2	3	-
Navire de Classe Medium Capital . Figurine <i>Variant</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines . MARs : <i>Armoured Forecastle</i>						3	3	3	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 75 points					

RAPPEL DES MARS

- **Armoured Forecastle** : When a Boarding Action is initiated **AGAINST** this model, this model takes two less **Crew Point (CP)** casualties than the number of **Melee Dice (MD)** hits rolled against it in the **FIRST** round of the Boarding Action.

PLATEFORME DE SOUTIEN DE CLASSE TORTUGA

Des équipes entières d'apprentis Forgeron du Massacre se tiennent prêts sur les ponts de ces énormes catamarans volants, attendant de pouvoir se laisser glisser le long de cordes pour réparer la coque des navires alliés. Ces intrépides aéronautes guident de grands tuyaux dans les brèches fraîchement réparées pour y insuffler une partie des réserves en Âmes du Tortuga.

Once per Turn, if this model did not fire during its Activation, it may **Link** available weapons to an Attack originating within its Command Distance.

If this model finishes its movement within 1" of a target model within its fleet, you **CAN** roll a **D6**. A roll of **1-3** has no effect, a roll of **4-5** restores **1 HP** to the target model, a roll of **6** restores **1 HP** and another roll may be made.

PLATEFORME DE SOUTIEN DE CLASSE TORTUGA						PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	5	5	-	-	-
4	6	7"	5	5	4	2	4	4	-	-	-
Navire de Classe Large . Figurine <i>Flying Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine . MARs : <i>Cumbersome Flier, Experienced Engineers</i>						3	2	2	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 65 points					

RAPPEL DES MARS

- **Cumbersome Flier** : Weaponry Attacks made by **non-Flying** models against this model hit on a **4+**.
- **Experienced Engineers** : Repair options for this model are successful on a roll of **1-4**.

CUIRASSE DE CLASSE KHOPESH

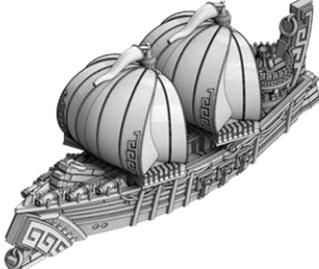
Le gouvernail du Khopesh peut plonger dans la Grande Bleue pour lui permettre d'effectuer des manœuvres serrées ou il peut rester hors de l'eau, cachant le soleil sur le pont des navires les plus petits pendant qu'il arrache leur gréement.

While **Ranges** and other measurements are made from the model as normal, when resolving *Rams*, *Collisions* and Boarding, this model is in contact with another if its Flight Stand touches their hull. Additionally, this model may move freely over models or Terrain of a smaller Size Class, if it has enough movement to do so completely and counts as **Massive** when determining Line of Sight.

						<h3>CUIRASSE DE CLASSE KHOPESH</h3>						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
6	11	7"	8	10	8	1	14	14	7	-	-						
Navire de Classe Large . Figurine <i>Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Large pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine . MARs : <i>Aucune</i>						3	9	9	5	-	-						
						4	4	4	-	-	-						
						Coût : 110 points											

CROISEUR DE CLASSE KATARA

Couverts par le bombardement aérien des dirigeables de classe Sabre, les escadrons de Katara plongent au cœur du dispositif ennemi où leurs bordées peuvent faire le plus de dégâts.

 <p style="text-align: center;">CROISEUR DE CLASSE KATARA</p>						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	9"	4	6	4	2	4	4	2	-	-
<p>Navire de Classe Medium Capital. Figurine <i>Standard</i>. La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : <i>Aucune</i></p>						3	2	2	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 55 points					

CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE CHAKRAM

C'est un grand honneur de servir dans un escadron de Chakram dont les équipages sont chargés de la sécurité de la cargaison du Tharn.

 <p style="text-align: center;">CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE CHAKRAM</p> 						PORTEE	BABORD	TRIBORD			
						1	6	6	-	-	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	4	4	-	-	-
4	6	9"	5	8	4	3	-	-	-	-	-
<p>Navire de Classe <i>Medium Capital</i>. Figurine <i>Flying Variant</i>. La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Boarding Hooks</i>, <i>Cumbersome Flier</i></p>						4	-	-	-	-	-
						Coût : 70 points					

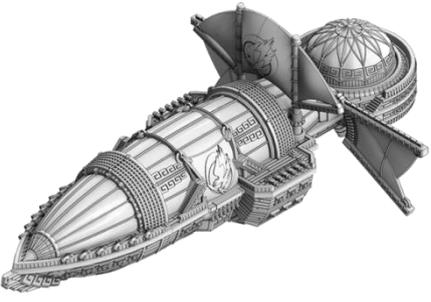
RAPPEL DES MARS

- **Boarding Hooks :**
 - A model with the *Boarding Hooks* **MAR CANNOT** Board other models using the normal Boarding Rules. Instead, the model is moved into contact with the target without causing a *Ram/Collision*. If the model moved **MORE** than **HALF** of its **Move**, it may only then initiate a Boarding Action on a **D6** roll of **4+**, otherwise it may only initiate a Boarding Action on a **D6** roll of **3+**.
 - If this model attempts to Board, it **CANNOT** make Weaponry Attacks, whether the attempt is successful or not, and the attempt counts as an Attack for **Defensive Fire** purposes.
- **Cumbersome Flier :** Weaponry Attacks made by **non-Flying** models against this model hit on a **4+**.

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE NAGINATA

Bien qu'il représente une utilisation extravagante des maigres ressources des Kelpors, le potentiel destructeur de ces forteresses flottantes compense largement l'investissement. Sous la gueule béante des canons chargés d'éclats d'os coupants comme des rasoirs se trouve une rangée de trappes par lesquelles les Forgerons du Massacre jettent des barils remplis de substances chimiques explosives.

While **Ranges** and other measurements are made from the model as normal, when resolving *Rams*, *Collisions* and *Boarding*, this model is in contact with another if its Flight Stand touches their hull. Additionally, this model may move freely over models or Terrain of a smaller Size Class, if it has enough movement to do so completely and counts as **Massive** when determining Line of Sight.

						<h3>NAVIRE AMIRAL DE CLASSE NAGINATA</h3>					
						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	16	16	8	-	-
6	11	7"	9	11	9	2	13	13	6	-	-
Navire de Classe Large Capital . Figurine <i>Special 1</i> . La figurine utilise un gabarit Large pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine . MARs : <i>Armoured Forecastle</i> , <i>Lethal Strike (Avant)</i> , <i>Murder Holes (4)</i>						3	9	9	4	-	-
						4	3	3	-	-	-
						Coût : 140 points					

RAPPEL DES MARS

- **Armoured Forecastle** : When a Boarding Action is initiated **AGAINST** this model, this model takes two less **Crew Point (CP)** casualties than the number of **Melee Dice (MD)** hits rolled against it in the **FIRST** round of the Boarding Action.
- **Lethal Strike (weapon)** : If the number of hits from an *Attack*, that includes at least one weapon with the *Lethal Strike MAR*, equals or exceeds the **Damage Rating (DR)** of the target model, the target model loses **1 additional Crew Point**. If **NO** weapon is listed, the *Lethal Strike MAR* is applied to **ALL** weapons on the model.
- **Murder Holes (value)** : 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.

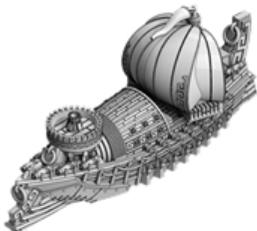
FICHES RECAPITULATIVES

 FREGATE DE CLASSE TALWAR							PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	-	-	-	
3	5	12"	2	3	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 EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 3 à 4 figurines. MARs : <i>Aucune</i>							3	1	1	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 30 points					

 DESTROYER TORPILLEUR DE CLASSE JACKNIFE							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	7	-	-	
3	5	10"	3	3	3	2	2	2	5	-	-	
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Special Flying</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Aucune</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 50 points					

 DESTROYER DE CLASSE KIRPAN							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	4	-	-	
3	5	10"	3	3	3	2	4	4	3	-	-	
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 3 figurines. MARs : <i>Iron Ram</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 45 points					

 BALLON DIRIGEABLE D'ATTAQUE DE CLASSE SABRE							PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	6	6	-	-	-	
4	6	10"	4	6	4	2	5	5	-	-	-	
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Flying 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 3 figurines. MARs : <i>Boarding Hooks, Cumbersome Flier</i>							3	3	3	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 60 points					

 CROISEUR LOURD DE CLASSE YATAGAN							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT	ARRIERE	
							DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
<p>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 3 figurines. MARs : <i>Armoured Forecastle</i></p>							2	5	5	2	3	-
							3	3	3	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 75 points					

PLATEFORME DE SOUTIEN DE CLASSE TORTUGA 							PORTEE	BABORD	TRIBORD			
							DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
<p>Navire de Classe <i>Large</i>. Figurine <i>Flying Special 2</i>. La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine n'est PAS affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine. MARs : <i>Cumbersome Flier, Experienced Engineers</i></p>							2	4	4	-	-	-
							3	2	2	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 65 points					

 CUIRASSE DE CLASSE KHOPEH							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
							DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
<p>Navire de Classe <i>Large</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 : <i>Aucune</i></p>							2	11	11	6	-	-
							3	9	9	5	-	-
							4	4	4	-	-	-
							Coût : 110 points					

 CROISEUR DE CLASSE KATARA							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
							DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
<p>Navire de Classe <i>Medium Capital</i>. Figurine <i>Standard</i>. La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : <i>Aucune</i></p>							2	4	4	2	-	-
							3	2	2	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 55 points					

 CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE CHAKRAM 							PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON							
4	6	9"	5	8	4	1	6	6	-	-	-	
Navire de Classe <i>Medium Capital</i> . Figurine <i>Flying 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 3 figurines. MARs : <i>Boarding Hooks, Cumbersome Flier</i>							2	4	4	-	-	-
							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 70 points					

 NAVIRE AMIRAL DE CLASSE NAGINATA							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON							
6	11	7"	9	11	9	1	16	16	8	-	-	
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 : <i>Armoured Forecastle, Lethal Strike (Avant), Murder Holes (4)</i>							2	13	13	6	-	-
							3	9	9	4	-	-
							4	3	3	-	-	-
							Coût : 140 points					



La Tribune de la Baie des Crocs

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