

THE UNCHARTED SEAS

LES RAGGARDS



GUIDE NAUTIQUE

V1.0

LES RALGARDS

Gardiens du Serment de Sang



« Ouaip, monsieur, j'en ai vu un. J'en ai même vu cinq. Plus grands que des Orques qu'ils étaient et en armures de plaques. Je les ai vus mettre en pièce les soldats comme si c'était des gamins. Vu leurs yeux rougeoyer, comme de la braise monsieur, pendant le carnage. »

Enseigne Joska Domot, l'un des trois survivants d'un raid Ralgard sur un convoi Tepes.

INTRODUCTION

Peuple de guerriers d'élite issu des jungles de l'île de Traargant, les Ralgards sont craints par tous leurs voisins.

Leur brutalité et leur sauvagerie sont légendaires parmi les peuples de cette région mais dans les ports des Uncharted Seas ils n'étaient jusqu'à maintenant qu'une sinistre légende parlant de race guerrière si brutale qu'elle pouvait même voler l'âme de leurs victimes à leur mort.



Les Ralgards sont maintenant arrivés dans les Uncharted Seas, les voiles de leurs navires ornements peuvent être vues à l'horizon quotidiennement et ce qui n'était qu'une légende est devenu un cauchemar pour les navires et leurs équipages à travers les océans. Avec l'arrivée des flottes des Ralgards, cette menace est devenue réalité : un guerrier Ralgard fait entre 6 et 7 pieds de haut. Il a une cage thoracique bien plus grande que celle d'un homme, avec de longs bras descendants jusqu'aux genoux depuis des épaules aussi larges que puissantes. Le point le plus remarquable de l'anatomie d'un Ralgard est constitué par ses jambes et en particulier ses chevilles. Elles sont longues, maigres et puissantes de façon à apporter au guerrier rapidité et agilité, un chasseur agile né pour éreinter sa proie.

La couleur générale d'un Ralgard est sombre, avec une peau qui ressemble au cuir au toucher et qui est presque aussi épaisse. Il est chauve bien que certains d'entre eux voient pousser des épines à l'arrière de leur crâne. Quand certaines races lancent un cri de guerre avant la bataille et fait résonner un cor, un guerrier

Ralgard fera cliqueter ses épines de façon menaçante, ce son inhumain est sensé plonger les ennemis dans la terreur.

Malgré une multitude d'aspects terrifiants, les nombreux contes au coin du feu s'attardent plutôt sur son visage : il est dépourvu d'oreille et doté d'un museau bestial, de dents aiguisées disposées dans une puissante machoire, d'yeux renfoncés sous des sourcils striés et brillant d'une intelligence sauvage.

LE SERMENT SANGLANT

En l'année 3588 du Vieux Calendrier, suite à une défaite écrasante face aux Seigneurs Dragons, les Anciens fuirent les terres de Gamorria dans ce qui fut ensuite connu comme "l'Exode". Poussés par la honte et un désir de vengeance, les commandants de leurs dernières forces commencèrent à ériger un nouvel empire dans la région où ils s'étaient installés. Leur objectif était simple : créer une armée telle que le monde n'avait jamais connu et rayer leurs anciens ennemis de la terre.

La guerre devint banale en Gamorria tandis que les Anciens développaient leur domaine à partir des côtes, recherchant des artefacts magiques et des ressources pour approvisionner leurs armées grandissantes. C'est pendant cette période d'expansion que les chefs des Anciens prirent connaissance pour la première fois des légendes entourant une race redoutée de guerriers : les Ralgards.

Ils étaient connus pour leur sauvagerie et leur implacable fierté martiale, leur code de la guerre était simple : ils attaquaient tout ce qu'ils pouvaient atteindre. Comprenant tout le potentiel d'une telle race pour constituer une troupe de choc, il fut immédiatement décidé d'intégrer ces guerriers aux forces des Anciens. Avec l'aide des Ralgards, les Anciens espéraient que les Seigneurs Dragons paieraient pour toutes les humiliations qu'ils leur avaient infligées.



Tout au long de leur histoire, les Ralgards n'avaient jamais développé la moindre force navale, préférant à la place mener leurs guerres à pied. Tous les ans, pendant deux semaines, a lieu une saison appelée l'Eau Basse pendant laquelle la province insulaire de Traargant est reliée aux terres de Hantook par un passage long de 48 miles. C'est à ce moment là que les Ralgards lançaient leurs attaques, conquérant des terres et des richesses au nom de leur roi. Leurs armées partaient en campagne pour des années, coupées de leur terre natale et ne revenant par le passage qu'une fois victorieuses. Les Anciens en profitèrent pour lancer une attaque sur Traargant et recruter ce peuple fier pour en faire leur avant-garde.

Les deux races se rencontrèrent sur le champ de bataille pour la première fois en 3684. Pour les Ralgards le concept de dialogue avec d'autres espèces était complètement étranger et ils attaquèrent immédiatement les Anciens avec leur sauvagerie habituelle. De nombreuses vies furent perdues alors que les deux races se massacraient l'une l'autre pendant deux jours et deux nuits. A l'aube du troisième jour, près de huit mille guerriers gisaient sur le terrain ensanglanté. Finalement les chamans des deux camps acceptèrent de parler, ils se rencontrèrent au centre du champ de bataille pour conduire des négociations et prier ensemble.

C'était cinq jours avant qu'un accord ne soit trouvé : les Ralgard prêtèrent un serment d'allégeance connu ensuite comme le Serment Sanglant. Depuis lors les Ralgard devinrent l'avant-garde des armées des Anciens, loyaux et sans peur, un poing de fer écrasant tous ceux qui s'opposaient à eux.

PUISSANCE NAVALE

Une fois le Serment Sanglant prononcé, les Anciens formèrent rapidement les Ralgards à la construction navale et dans les cinq ans qui suivirent les Ralgards furent capables de parcourir les mers de Gamorria et devinrent rapidement un fléau pour les races qui y vivaient.

Pendant que les charpentiers des Anciens travaillaient à la résurrection de leur propre marine, les Ralgards continuèrent à étudier les stratégies et la construction navales, s'appropriant définitivement les navires offerts par les Anciens. La culture des Ralgards fait grand cas des armures ornementées, la complexité de la conception étant la marque des prouesses et de la position sociale du guerrier portant l'armure. Il n'est donc pas surprenant de retrouver cette tendance dans le design de leurs navires. D'énormes voiles, frappées du symbole d'une tribu et d'un clan, propulsent au coeur de la bataille des navires de guerre aux coques blindées avec des plaques magnifiquement ciselées parlant de gloires passées et d'innombrables honneurs de bataille.

Cependant ces seuls navires n'étaient pas suffisants pour soumettre Gamorria, un continent de cette taille ne pouvait être conquis avec seulement une marine et une armée. Les ingénieurs des Anciens trouvèrent une solution à ce problème en cherchant dans le ciel un moyen d'aider leurs troupes pendant la guerre. La solution qu'ils imaginèrent était des plus simples : des Ballons de Guerre. Malgré la simplicité de cette idée, il leur fallut quatre décades pour perfectionner les plans de ces machines car les premières versions ne répondaient pas à la vision pour laquelle elles avaient été pensés.

En 3730, les Anciens et leurs alliés Ralgards contrôlaient la terre, la mer et les airs. Les nations de Gamorria tombèrent les unes après les autres lors des siècles qui suivirent, les bannières des Ralgards se déversant sur ces terres comme une avalanche.



LE CODE DE LA GUERRE

Depuis l'arrivée des Anciens, la société des Ralgards avait subi plusieurs changements et s'était éloignée de ses racines tribales. La compétition entre les tribus déclina alors que les Anciens continuèrent à fournir des ennemis à affronter, unifiant petit à petit la fière race.

Ce changement culmina avec la fondation du Conseil des Aînés, un congrès réunissant les dirigeants des plus anciennes tribus des Ralgards sous la direction des Anciens. Les Ralgards en devinrent encore plus terrifiants qu'avant car, n'ayant plus de querelles internes pour ralentir leur soif de

conquête, ils s'étaient déversés de Traargant comme un ras de marée emportant ceux qui s'opposaient à eux par le fer et la flamme.

Sous l'influence des Anciens, le Conseil avait imposé une structure rigide à l'armée Ralgard. Leurs armées étaient désormais organisées en bataillons appelés "Tek'Far" composés de 5000 hommes chacun. Chaque bataillon était composé de dix Gak'Rar de 500 soldats chacun qui étaient eux même divisés en dix "Kek'Rar" forts de 50 guerriers. S'inspirant des racines tribales des Ralgards, chaque Kek'Rar pouvait être relié à une tribu et les guerriers d'un Kek'Rar appartenaient tous à un même clan issu d'une même tribu.

Ces Kek'Rar étaient presque des groupes familiaux. Les 50 soldats qui le composaient étaient tous originaires de la même région de Traargant, nés, élevés et entraînés ensemble aux arts de la guerre.

A la tête de chaque Kek'Rar se trouvait un Seigneur de Guerre, ou Shar'Nak, qui commandait à cinq sous-commandants appelés Ar'Nak donnant des ordres à 10 guerriers chacun. Le Kek'Rar était une formation tactique serrée, chaque soldat connaissant et faisant confiance aux guerriers combattant à ses côtés et n'ayant pas peur de sacrifier sa vie pour ses camarades. Le Shar'Nak était responsable de la vie et de la mort au sein de la bande de guerre.

En mer un Shar'Nak faisait transporter ses troupes à bord d'un croiseur Kalor ou d'un croiseur lourd Raknarl. Le capitaine d'un tel navire, connu sous le nom de Shar'Nak Tor, avait autorité non seulement sur son équipage et ses troupes mais également sur celles du Shar'Nak le temps du voyage. Toute confiance était donnée au capitaine du navire et à ses ordres.



LA VOIE DU GUERRIER

L'armure d'un Ralgard est le plus important symbole de son statut. Chaque décoration est faite main par le guerrier lui-même, en souvenir de ses exploits au combat. Au fur et à mesure des promotions d'un Ralgard, son armure devient de plus en plus ornementée, les commandants des forces Ralgardes sont parés d'armures rutilantes bien plus impressionnantes que toutes les armures d'apparat des autres races.

Cela ne veut cependant pas dire que l'armure n'est là que pour la décoration : leur culture martiale fait que les Ralgards privilégient l'efficacité à l'esthétique et bien que superbes leurs armures peuvent préserver des blessures aussi bien que les armures de plate des humains. Les plus puissants des Ralgards peuvent manquer d'espace sur leur armure pour leurs honneurs de bataille. Ces individus remarquables, qui ont manifestement les faveurs des Aînés, déploient de grandes bannières, attachées à leur dos, afin de pouvoir continuer à arborer leurs exploits.

Originaires d'une terre envahie par la jungle, les Ralgards ont eu un accès limité aux métaux pendant des siècles. Le peu de ressources qu'ils arrivèrent à trouver fut pratiquement exclusivement utilisé pour leurs armures, limitant principalement leurs armes aux hallebardes.

Cependant, suite au Serment Sanglant, les Anciens leur ont fourni assez de ressources pour permettre l'entraînement de nouveaux guerriers armés de longues épées. Ces derniers ont prouvé leur efficacité, en particulier au cours des abordages où une poignée de Ralgards doit faire face à des hordes d'ennemis.

Il y a encore une facette plus sombre dans la façon de guerroyer chez les Ralgards. Que cela vienne de leur culture guerrière ou tout simplement d'un trait naturel développé au cours des siècles de guerre, pour les Ralgards la soif de sang est une véritable expérience spirituelle. La plupart considère que trancher la chair et les os est une expérience revigorante qui les incite à de plus grand exploits martiaux au point d'en développer des réflexes quasi-surnaturels.



De plus, pour un certain petit nombre d'entre eux, repandre le sang peut être une source de grand pouvoir magique. Ces chamans tire une énergie incroyable du flot de force de vie perdu par une blessure fraîche. Chacun d'entre eux porte une épée à la lame tranchante comme un rasoir, ou urumi, qui entre leurs mains expertes est parfaite pour ensanglanter leur victime. Des scarifications sont visibles sur leurs propres avant-bras là où le poignard sacrificiel à fait jallir la sang de leurs veines pour alimenter leur rites arcaniques.

Conscients du potentiel des Mages Danglants, les Anciens ont fait des recherches sur cette nouvelle forme de magie et même s'ils n'ont pas réussi à l'adopter pour eux-mêmes ils ont réussi à augmenter la puissance des chamans Ralgards. Ils ont découvert que mélanger le sang frais avec certaines potions permet de préserver son énergie jusqu'à son utilisation et que certaines poudres rendent le mélange encore plus puissant et volatil.

Ces potions sont stockés dans des flacons en verre que le mage écrase pour en absorber l'énergie ou qu'il envoie sur les rangs serrés des ennemis.

En mer, les Mages Sanglants sont transportés à bord des navires Ralgards les plus puissants et ils combinent leur puissance pour imprégner le navire lui-même de l'esprit de la chasse. Le navire absorbe l'énergie du sang de ses ennemis répandu dans la Grande Bleue par ses canons et les lames de son équipage ce qui l'incite à pourchasser toujours plus de nouvelles proies.

LES FIGURINES

La Sauvagerie Incarnée

FREGATE DE CLASSE HANTAK

Répondant aux critères esthétiques d'une race étrangère, les coques ornementées et les voiles typiques distinguent les navires de Gamorria. Manœuvré par un équipage de féroces guerriers Ralgards, les Hantak bondissent avidement sur leur proie avant de présenter leurs bordées de sinistres canons à trois fûts.

						FREGATE DE CLASSE HANTAK						PORTEE	BABORD	TRIBORD			
												DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	10"	2	2	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 : 2 à 4 figurines . MARs : <i>Aucune</i>						3	-	-	-	-	-						
						4	-	-	-	-	-						
						Coût : 30 points											

BALLON DE CLASSE DRALNAK

Conçu par les esprits brillants des ingénieurs des Anciens afin de permettre à leurs vassaux de dominer le vaste continent de Gamorria, le Dralnak a depuis fait le périlleux voyage vers les Uncharted Seas. Là il a trouvé un nouveau challenge face aux races avancées qui prétendent en faire leur foyer. Les équipages de vétérans coordonnent leurs attaques avec une précision mortelle, savourant la désolation qu'ils propagent par leurs assauts aériens.

Dralnak Balloonships **CANNOT** Board other models, but **CAN** be Boarded by other **Flying** models which are capable of Boarding.

 <h3>BALLON DE CLASSE DRALNAK</h3> 						PORTEE	BABORD	TRIBORD	ARRIERE		
						1	5	5	3	-	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	3	3	-	-	-
3	5	10''	3	2	2	3	-	-	-	-	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Flying Special 2</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>Pack Hunter (Broadsides)</i>						4	-	-	-	-	-
						Coût : 50 points					

RAPPEL DES MARS

- **Pack Hunter** : Any Attack, that includes at least two models with the *Pack Hunter MAR*, receives +1 **Attack Dice (AD)** for each additional model, after the first, which has the *Pack Hunter MAR*.

CROISEUR DE CLASSE KALOR

Les guerriers Ralgards conserve le souvenir de leurs victoires en gravant des motifs ornementés sur leur armure mais les Shar'Nak Tor ont l'habitude de sculpter des honneurs de bataille sur les plaques boulonnées à leur navire. La compétition est féroce entre les équipages des escadrons de Kalor ce qui les pousse à effectuer de grands exploits qu'ils pourront ajouter à leur coque.

 CROISEUR DE CLASSE KALOR						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
4	6	8''	4	6	4	2	6	6	3	-	-
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 3 figurines. MARs : <i>Aucune</i>						3	3	3	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 60 points					

CROISEUR LOURD DE CLASSE RAKNARL

Les Shar'nak Tor de haut rang reçoivent souvent le commandement d'un Raknarl. Depuis les ponts fortifiés de leur grand navire, ils peuvent diriger les manœuvres de leurs escorteurs de classe Kalor, écrasant leur cible avec brutalité.

Dans les engagements plus importants, les Raknarl sont réunis en escadrons afin de maximiser leur puissance de feu contre l'ennemi. Lorsque l'occasion se présente, le Shar'nak Tor utilise son éperon pour éventrer la coque des navires ennemis, permettant ainsi à ses guerriers de donner libre cours à leur amour des combats au corps à corps.

						<h3>CROISEUR LOURD DE CLASSE RAKNARL</h3>						PORTÉE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
												DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	7"	5	7	RED 6	2	7	7	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	4	4	-	-	-						
						4	-	-	-	-	-						
						Coût : 80 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.

BALLON DE GUERRE DE CLASSE JARAK

Tractés jusqu'au champ de bataille par de solides Kantos, le Jarak apparaît bien au-dessus des vagues. Depuis cette position avantageuse, il peut ouvrir le feu au-dessus des obstacles pour détruire les cibles prioritaires et, avec des canons saillants de toute part, il reste dangereux même lorsqu'il est encerclé.

Jarak War Balloons are deployed towed by **TWO** Kantos Tugs. If, for **ANY** reason, the model is not being towed and is not Tethered, it moves **5+D3 inches** in the direction of the wind.

Jarak War Balloons **CANNOT** Board other models, but **CAN** be Boarded by other Flying models which are capable of Boarding. In these instances, **ONLY** the War Balloon's Crew will fight, **NOT** those of any towing Tugs.

This model **CANNOT** Ram non-Flying models.

Unless using the *Tether* **MAR** a War Balloon will always move a minimum of **2"** upon activation.

 BALLON DE GUERRE DE CLASSE JARAK 						PORTEE	BORDEE 1	BORDEE 2	BORDEE 3	BORDEE 4	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	7	7	7	7	-
5	7	6"	4	6	2	2	6	6	6	6	-
Navire de Classe Large Capital . Figurine <i>Flying Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit Medium pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines . MARs : <i>Cumbersome Flier, Free Floating, Radial Fire (Side Guns, Small), Tether</i>						3	4	4	4	4	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 80 points					

RAPPEL DES MARS

- **Cumbersome Flier** : Weaponry Attacks made by **non-Flying** models against this model hit on a 4+.
- **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*.
- **Radial Fire (weapon, template)** : 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.
- **Tether** : This model can **Drop Anchor** over land and become *Tethered*.

REMORQUEUR DE CLASSE KANTOS

Manquant d'armement lourd, le très blindé Kantos sert essentiellement à remorquer les Ballons de Guerre Ralgards là où ils peuvent maximiser leur puissance de feu dévastatrice.

A Ralgard War Balloon begins a game tethered to **TWO** Kantos class Tugs, placed against either side of the Flight Stand and facing forward. These Tugs Activate and move with the War Balloon as a single model, using the Balloon's **Move of 6 inches** and the **Medium Turning Template**.

- A Tug **CAN** separate from a War Balloon at the start the Balloon's movement (but **ONLY** after any unattached War Balloons have moved) **IF** it then attaches to another War Balloon in their squadron with **ONE** or **FEWER** attached Tugs, by touching its Flight Stand.
- A Tug **CANNOT** separate if it is the last Tug attached to a War Balloon.
- Tugs will automatically separate if a War Balloon is *Destroyed*.
- A squadron with **ONLY** Tugs remaining **DOES NOT** count as a Squadron for determining *Hand Size*.
- Tugs **CANNOT** make Weaponry Attacks while towing.

RAMMING, COLLIDING AND BOARDING MODELS

If a Tug *Rams/Collides* with an opposing model, only **ONE** of the Tugs contacts, the other Tug and the War Balloon stop with no *Collision*. Use the **Ram/Hull** rating of the Tug that made the contact, and only this Tug takes/causes damage from the contact.

If one or both Tugs are involved in Boarding Actions, **ONLY** the War Balloon's Crew take part, not the Crew of the Tugs. The War Balloon's Crew **CAN** be split as normal if both Tugs are in Boarding Actions.

- If the Boarding Action is lost, **BOTH** Tugs **AND** the War Balloon are *Captured*.
- If the Boarding Action is won, the model may **ONLY** drift **2"** and **CANNOT** fire during its next Activation.

 REMORQUEUR DE CLASSE KANTOS						PORTEE	BABORD	TRIBORD				
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1
3	6	8"	2	1	2	2	-	-	-	-	-	-
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 figurines . MARs : <i>Aucune</i>						3	-	-	-	-	-	
						4	-	-	-	-	-	
						Coût : SO						

CUIRASSE DE CLASSE VANTAK

Dans une culture qui privilégie la guerre et dont la population est constituée de chasseurs et de soldats pour qui l'honneur martial est primordial, il n'y a pas de place pour la faiblesse. Dans ces conditions il n'est pas surprenant que le Vantak soit hérissé de canons...

 CUIRASSE DE CLASSE VANTAK						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT	ARRIERE	
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	11	6''	8	9	8	2	13	13	6	3	-
Navire de Classe Large Capital . 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 : 115 points					

NAVIRE AMIRAL DE CLASSE TERVAK'NAR

« A travers ma longue-vue j'ai vu les rangs des guerriers étrangers, ils se tenaient fièrement sur les nombreux ponts du monstrueux navire, hallebardes et cimenterres à la main. Comme un seul homme, ils commencèrent à secouer leur tête à la nuque hérissée d'épines et un cliquetis inquiétant résonna à travers la baie. Quelques secondes plus tard, leurs canons ouvrirent le feu, noyant immédiatement le son des nôtres dans un grondement de tonnerre. Les défenses du port s'effondrèrent en un instant. Je contemplais la scène sans voix alors que les artilleurs Ralgards tiraient volée sur volée comme des automates, leur cadence de tir virant à la frénésie au fur et à mesure des destructions. »

Fabian Kelem à propos du pillage de Dornnia.

When this model *Destroys*, *Captures* or causes a Critical Hit against an enemy model, it gains one **Hunt** token up to a maximum of **FIVE**. Only **ONE Hunt** token may be gained per Attack.

These tokens can then be spent to gain the following boosts:

- **1 Token:** +1 AD to a single Weaponry Attack (up to +3)
- **2 Tokens:** +1" to the model's **Move** for 1 Turn
- **5 Tokens:** Gain the *Tough Crew MAR* rule for **ONE** round of a Boarding Action

 NAVIRE AMIRAL DE CLASSE TERVAK'NAR						PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT	ARRIERE	
						DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
7	11	6"	9	10	9	2	13	13	8	3	-
Navire de Massive 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>Hard Impact (Fore)</i>						3	9	9	6	-	-
						4	4	4	5	-	-
						Coût : 155 points					

RAPPEL DES MARS

- **Hard Impact (Weapon) :**
 - If the number of hits from this weapon equals or exceeds the **Damage Rating (DR)** of a target that is a smaller Size Class than this model, the target is knocked back directly away from the source of the *Attack*. The target is knocked back **1"** if it is one Size Class smaller than this model, or **2"** if it is two or more Size Classes smaller.
 - This may cause a Collision to occur. If the target model **CANNOT** move back the full distance, it still causes *Collision* damage as if it were a new contact. If **NO** weapon is listed, the *Hard Impact MAR* is applied to **ALL weapons** on the model.
- **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.

BALLON LEGER DE CLASSE JORARL

Rempli à ras bord de guerriers surentraînés, le Jorarl procure des réserves mobiles au cœur de la bataille. Souvent l'un de ces ballons sera arrimé au pont d'un Tervak'Nar mettant ainsi à disposition de son capitaine une véritable petite armée.

Jorarl Light Balloons **CANNOT** Board other models, but **CAN** be Boarded by other **Flying** models which are capable of Boarding.

A single Light Balloon **CAN** be deployed attached to a Tervak'Nar flagship, counting as part of the flagship's squadron. The Light Balloon **CANNOT Link Fire** with the flagship.

If involved in a Boarding Action, the player **CAN** contribute both crews to the fight, or hold the Balloon Crew in reserve, neither taking nor causing damage. The action is not lost until **BOTH** crews are reduced to 0. If the flagship has no Crew remaining, the Balloon crew must move its crew to the flagship, the Balloon is *Destroyed*, and the Boarding Action continues as normal next time one of the involved ships is Activated.

 BALLON LEGER DE CLASSE JORARL 						PORTEE	BORDEE 1	BORDEE 2	BORDEE 3	BORDEE 4	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	1	4	4	4	4	-
3	5	10''	2	5	2	2	2	2	2	2	-
Navire de Classe Small . Figurine <i>Flying Standard</i> . La figurine utilise un gabarit Small pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 3 figurines . MARs : <i>Reserve Barracks, Radial Fire (Bordées, Small)</i>						3	-	-	-	-	-
						4	-	-	-	-	-
						Coût : 40 points					

RAPPEL DES MARS

- **Reserve Barracks** : If a model with this **MAR** moves into contact with a friendly model, it may *Reassign* any of its **Crew** to the other model. This may only replace lost **Crew**.
- **Radial Fire (weapon, template)** : 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.

CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE JOKVAR

Des canons ornementés sont alignés sur les ponts supérieurs du Jokvar, chacun tirant des lances barbelées trainant une solide chaîne. Ces chaînes sont utilisées pour piéger la proie du navire, le tirant assez près pour que des rampes puissent s'abattre sur ses ponts et permettre aux hordes de guerriers en armure de se lancer à l'abordage.

 <p style="text-align: center;">CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE JOKVAR</p>						PORTEE	AVANT	HARPON AVANT			
						1	5		-	-	-
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON	2	3		-	-	-
5	8	7"	5	8	6			-	-	-	-
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 figurines . MARs : <i>Harpoon Weapon, Siege Breaker</i>						3	-		-	-	-
						4	-		-	-	-
						Coût : 80 points					

RAPPEL DES MARS

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

- A *Harpoon* **CANNOT** use **Linked Fire** or **Split Fire** and **CANNOT** target a model that is currently involved in a Boarding Action.
- **NOTE:** Some weapons have an **Attack Dice** rating in addition to the effect of the *Harpoon Weapon MAR*.
- ***Siege Breaker*** : This model gains a +1 to hit modifier to its Melee Dice rolls during the first round of a Boarding Action against a model of a larger Size Class.

FICHES RECAPITULATIVES

 FREGATE DE CLASSE HANTAK							PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	5	5	-	-	-
3	5	10"	2	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 EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 4 figurines. MARs : <i>Aucune</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 30 points					

 BALLON DE CLASSE DRALNAK 							PORTEE	BABORD	TRIBORD	ARRIERE		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	5	5	3	-	-
3	5	10"	3	2	2		2	3	3	-	-	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Flying Special 2</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>Pack Hunter (BroadSides)</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 50 points					

 CROISEUR DE CLASSE KALOR							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	7	7	5	-	-
4	6	8"	4	6	4		2	6	6	3	-	-
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 3 figurines. MARs : <i>Aucune</i>							3	3	3	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 60 points					

 CROISEUR LOURD DE CLASSE RAKNARL							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT		
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	8	8	5	-	-
5	7	7"	5	7	RED 6		2	7	7	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 EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 à 3 figurines. MARs : <i>Armoured Forecastle</i>							3	4	4	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 80 points					

 BALLON DE GUERRE DE CLASSE JARAK 							PORTEE	BORDEE 1	BORDEE 2	BORDEE 3	BORDEE 4	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	7	7	7	7	-
5	7	6"	4	6	2		2	6	6	6	6	-
Navire de Classe <i>Large Capital</i> . Figurine <i>Flying Special 2</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Medium</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 2 figurines . MARs : <i>Cumbersome Flier, Free Floating, Radial Fire (Side Guns, Small), Tether</i>							3	4	4	4	4	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 80 points					

 REMORQUEUR DE CLASSE KANTOS							PORTEE	BABORD	TRIBORD			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	2	2	-	-	-
3	6	8"	2	1	2		2	-	-	-	-	-
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 figurines . MARs : <i>Aucune</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : SO					

 CUIRASSE DE CLASSE VANTAK							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT	ARRIERE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	15	15	7	4	-
6	11	6"	8	9	8		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 EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 figurine . MARs : <i>Aucune</i>							3	9	9	5	-	-
							4	4	4	-	-	-
							Coût : 115 points					

 NAVIRE AMIRAL DE CLASSE TERVAK'NAR							PORTEE	BABORD	TRIBORD	AVANT	ARRIERE	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	15	15	10	4	-
7	11	6"	9	10	9		2	13	13	8	3	-
Navire de Classe <i>Massive 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>Hard Impact (Fore)</i>							3	9	9	6	-	-
							4	4	4	5	-	-
							Coût : 155 points					

 BALLON LEGER DE CLASSE JORARL 							PORTEE	BORDEE 1	BORDEE 2	BORDEE 3	BORDEE 4	
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	4	4	4	4	-
3	5	10''	2	5	2		2	2	2	2	2	-
Navire de Classe <i>Small</i> . Figurine <i>Flying Standard</i> . La figurine utilise un gabarit <i>Small</i> pour se déplacer. Cette figurine EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 1 à 3 figurines. MARs : <i>Reserve Barracks, Radial Fire (Bordées, Small)</i>							3	-	-	-	-	-
							4	-	-	-	-	-
							Coût : 40 points					

 CROISEUR D'ASSAUT DE CLASSE JOKVAR							PORTEE	AVANT	HARPON AVANT			
DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON		1	5		-	-	-
5	8	7''	5	8	6		2	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 EST affectée par le vent. Taille d'Escadron : 2 figurines. MARs : <i>Harpoon Weapon, Siege Breaker</i>							3	-		-	-	-
							4	-		-	-	-
							Coût : 80 points					





La Tribune de la Baie des Crocs

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