THE UNCHARTED SEAS

SEIGNEURS DRAGONS

GUIDE NAUTIQUE

SEIGNEURS DRAGONS

Les Anciens Maîtres du Monde

« Vous avez déjà été repoussés hors de la Grande Bleue une fois, et vous étiez prévenus qu'il serait fou pour vous de revenir. Ce sont nos terres. Il n'y aura aucune négociation, aucune capitulation. Vous serez anéantis. »

Seigneur Jester Scormas de la Maison Melkharn à Ousmanri Tepes lors du bref échange qui précéda la destruction de la flotte expéditionnaire impériale envoyée dans les Uncharted Seas.

INTRODUCTION

Les Seigneurs Dragons sont de grands humanoïdes qui ont une voix particulièrement forte et un sens inné du commandement. Les aventuriers du Nouveau Monde les ont toujours vus vêtus d'antiques armures ornementées faites d'un mélange de plaques et de chaînes leur offrant une excellente protection et une bonne liberté de mouvement.

Il est bien connu dans le Vieux Monde que les Seigneurs Dragons dominent les Uncharted Seas et qu'ils gouvernent toutes les races mineures de la région. La plupart des navires de cette race possède des équipages des nations ainsi asservies, avec seulement quelques Seigneurs Dragons à bord.

Les Seigneurs Dragons sont peu nombreux comparés à leurs vassaux, de fait ils comptent sur leur réputation et le soutien de leurs plus loyaux Subasha (races esclaves) pour maintenir leur pouvoir. Cela les a poussés à se concentrer sur le combat individuel pour tester leurs compétences et à déserter les niveaux de commandement les plus bas au profit des Subasha. Au fil des siècles, ils ont élevé le combat individuel au rang d'art. Ainsi tout Seigneur Dragon qui aspire à la grandeur est soit un puissant guerrier soit un redoutable sorcier.

POLITIQUE

Les Uncharted Seas sont dirigées par quatre Maisons, chacune d'entre elle est menée par un Grand Seigneur qui gouverne l'une des quatre provinces de Kalath, Melkharn, Traal et Morgloth.

Les Maisons sont constituées des familles des plus vieux Seigneurs Dragons, leurs guerriers sont appelés Cadres. La base des troupes des Seigneurs Dragons est constituée des Disciples. Ce sont les Cadres et les Disciples qui gardent et commandent les flottes et les armées des Seigneurs Dragons tandis que les factions politiques au sein des Maisons, les Cabales, gèrent les affaires de l'Etat.

Sous les Disciples, on trouve les troupes vassales dont les plus puissantes et les plus respectées sont originaires de Principia. Ces guerriers peuvent souvent avoir un poste à responsabilité et commander des milliers de guerriers (toujours des vassaux et jamais des Seigneurs Dragons cependant).

DRAGONS ET MAGIE

Presque tous les aspects de la culture des Seigneurs Dragons sont liés au culte des dragons. Les Dragons des Uncharted Seas sont bien souvent plus petits que les légendaires Dragons du Vieux Monde mais cela n'en reste pas moins des créatures formidables. Un dragon moyen de la région fait environ 20 pieds de long mais certains peuvent atteindre 30 ou 40 pieds. Leur taille reste cependant négligeable comparée à celle d'un Dragon Aîné qui peut mesurer entre 150 et 250 pieds.

Les Seigneurs Dragons croient que les dragons sont les incarnations physiques des esprits de la nature et des points d'ancrage pour les flux de magie. La connexion spirituelle qu'ils entretiennent avec les dragons se reflètent dans l'art, la sculpture de la pierre et la charpenterie où les dragons sont représentés de manière stylisée. Elle se voit aussi dans les armures que les Seigneurs Dragons portent et dans les formations de bataille que leurs troupes utilisent. Les dragons ne sont cependant pas vénérés. Ils sont respectés comme des représentations physiques de puissance et de pouvoir.

Les Seigneurs Dragons savent depuis longtemps que la source du pouvoir d'un dragon se situe dans son cuir, un matériau qu'ils apprécient grandement. Le cuir de dragon absorbe les flux de magie et la concentre en une forme utilisable, par exemple pour déplacer un navire. Les Seigneurs Dragons récoltent le cuir de dragon que les créatures perdent pendant la Saison du Feu et qu'ils utilisent ensuite pour confectionner les voiles de leur navires vivants, faits d'un bois spécial, coupé sur leurs terres, qui est sensible à la magie.

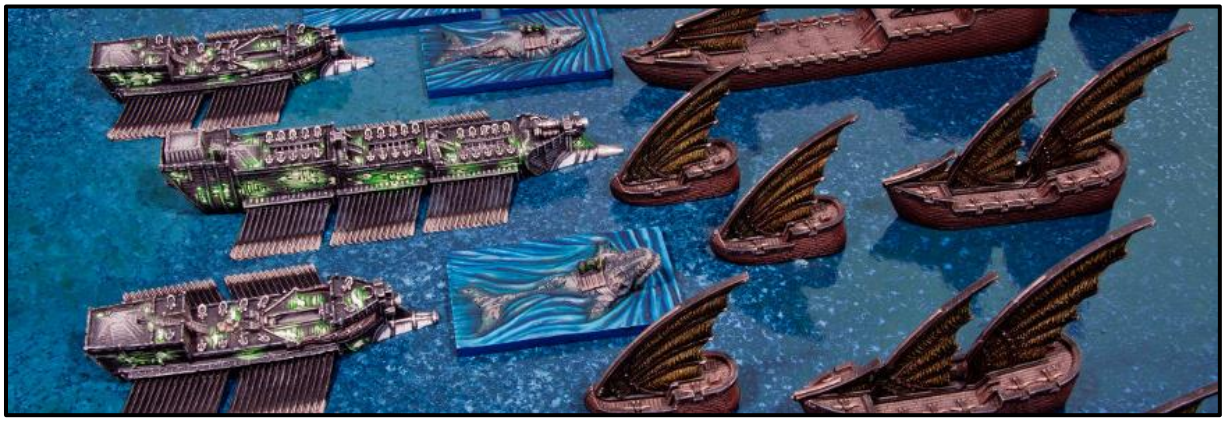
Tous les Seigneurs Dragons sont à l'écoute des flux et des reflux de magie même si seuls leurs mages sont particulièrement aptes à exploiter sa véritable puissance. Ces mages peuvent percevoir les environs comme s'ils faisaient partie d'un vortex magique. Un apprenti mage peut seulement percevoir l'équivalent d'une petite pièce en gardant les yeux fermés alors qu'un archi-mage peut pratiquement tout ressentir à des milliers de lieux à la ronde ce qui en fait des éléments cruciaux du système de communication et de navigation sur les navires des Seigneurs Dragons. Leur utilité ne

s'arrête cependant pas là puisqu'ils peuvent puiser dans la magie accumulée dans les voiles en cuir de dragon et lancer de nombreux sorts dévastateurs.

NAVIRES VIVANTS

La coque des navires des Seigneurs Dragons est construite à partir de bois vivant. Ce bois survit même lorsqu'il a été débité en planches tant qu'il est correctement traité avec une mixture faite à partir d'un champignon appelé Capuchon de l'Ombre. Une fois assemblé pour faire une coque de navire, le bois forme alors un étrange organisme magique, un véritable navire vivant possédant une forme limitée de conscience. Les planches se régénèreront d'elles-mêmes si elles sont endommagées, cela permet aux navires de s'auto-guérir au fil du temps et de survivre à l'usure normale dont les navires classiques peuvent souffrir. Un navire vivant possède une espérance de vie de plusieurs siècles, cela dépend de la nature du bois utilisé. La mort naturelle vient d'une forme curieuse de décomposition.

Les capitaines des Seigneurs Dragons sont très attentifs à la santé de leurs navires et même si cela les attriste ils n'hésiteront pas à brûler la coque d'un navire âgé lors d'une cérémonie en mer lorsque cela sera nécessaire. Il ne s'agit cependant pas d'un simple rituel. Si un navire vivant n'est pas brûlé, il continuera à vivre dans les profondeurs des océans où certains coraux ont les mêmes effets que le Capuchon de l'Ombre. Il est dit que certains navires perdus ont réapparu, couverts de corail et de coquillages, parfois dirigés par un équipage d'hideux hommes-poissons issus des abysses. Ils font alors voile vers leur port d'attache, un instinct macabre les poussant à revenir chez eux.



PROVINCE DE KALATH

Kalath est connu pour être la Terre des Vents Changeants car ses territoires sont à la frontière du Détroit Voskian et du Détroit Usank où les conditions en mer sont traîtresses et où le vent souffle férocement et de manière imprévisible dans les terres. La province est constituée de la côte nord de Principia, Gorvania, et des îles de la Passe Delf. Sa capitale est Usank. Ses montagnes sont riches en minerais et ses eaux sont poissonneuses mais c'est une région dure et inflexible où la vie est difficile.

L'hiver, un pont de glace se forme entre Gorvania et les étendues désertiques Voskarian, cela permet aux tribus de barbares Vosk d'envahir Kalath. La Maison de Kalath est dirigée par le Grand Seigneur Mesmar Grukarren dont les Cadres sont particulièrement aguerris du fait des guerres incessantes contre les Voskians.

Les navires originaires de la Province de Kalath possèdent des voiles de couleur bleue ou pourpre car les dragons locaux se sont adaptés au climat glacé du nord. Plus les dragons sont originaires du nord, plus leur cuir est pâle. Le bois vivant coupé à Kalath a la propriété unique de changer de couleur en fonction des saisons : en été le bois affiche une grande palette de couleurs mais en hiver les couleurs pâles dominent.

PROVINCE DE MELKHARN

Melkharn est la Terre des Dragons de Feu car on y trouve de nombreuses zones de reproduction de ces créatures. La Maison de Melkharn est la plus riche des provinces grâce au commerce des Dragons de Feu et aussi parce qu'elle possède les terres les plus fertiles et les eaux les plus poissonneuses. La Province englobe la plus grande partie du Nord et du Sud de Principia, Arbon, Vyrdam et Mysonnia, sa capitale est Lataria. Le dirigeant de Melkharn est le Grand Seigneur Senan san Garran qui se bat pour l'organisation de l'élection d'un Haut Seigneur et qui se considère comme le meilleur candidat possible à ce poste. Ce sont ses navires qui ont établi le premier contact (meurtrier) avec une flotte de l'Empire des Hommes et ce sont ses vaisseaux qui ont mis en place un blocus défensif naval autour de Vyrdam, de fait il pense que cela le rend plus apte à diriger les quatre Maisons face à la menace des aventuriers du Vieux Monde.

Les navires de Melkharn sont invariablement rouges ou jaunes du fait de la vaste population de Dragons de Feu de la province. Certains navires affichent quelques notes de pourpre, signe du métissage des dragons entre Melkharn et Kalath. Le bois vivant utilisé est habituellement brun et parfois d'un rouge profond bien que comme dans la plupart des provinces ce bois peut prendre de nombreuses couleurs différentes.

PROVINCE DE TRAAL

Traal est la Terre des Canopées car elle est pratiquement entièrement recouverte d'anciennes forêts. Les Seigneurs Dragons qui peuplent cette province dépendent grandement de leurs navires pour tous leurs déplacements car il est très difficile pour eux de voyager à travers les sombres et profondes forêts. Leurs villes sont invariablement construites sur la côte, le centre de Traal, trop sauvage, n'est pas sous le contrôle des Seigneurs Dragons. La province s'étend sur la côte ouest de Principia, Traal et Sorylia, sa capitale est Lamoran.

La Maison de Traal est dirigée par le Grand Seigneur Vannos san Nar, un individu énigmatique qui quitte rarement son palais perché dans les montagnes de Traal. Il y supervise la culture des poudres et des épices magiques, issus des Dragons des Forêts, qui sont cultivés à Traal. Ils sont utilisés sur

les navires vivants de Traal ou par les archi-mages pour améliorer leur contrôle sur la mer et les éléments.

Les navires originaires de Traal ont généralement des voiles vertes, d'un vert pâle proche de celui du mythique Dragon des Brumes. Le bois issu des forêts de Traal est d'un brun clair, il est exclusivement utilisé pour la construction des navires vivants de la Province et n'est que très rarement vendu aux autres Maisons.

PROVINCE DE MORGLOTH

Morgloth est connue comme la Terre des Montagnes de Feu car l'île d'Ossiria est une contrée de volcans et d'obscurité avec de longues nuits et de courtes et sombres journées. Très peu de Seigneurs Dragons vivent sur l'île elle-même et ce sont général des individus qui se sont imposés leur propre exil ou qui font un voyage spirituel pour surveiller la récolte du Capuchon de l'Ombre. La province de Morgloth est constituée d'Ossiria, Ganesh et Takia, sa capitale est la cité de Gan.

Les navires de Morgloth ont presque toujours des voiles grises depuis qu'ils utilisent le cuir des dragons issus des Sombres Serpents, des créatures aveugles qui observent le monde au travers de leur perception des flux de magie tout comme le font les mages des Seigneurs Dragons. Le seul bois vivant originaire de Morgloth est d'un bleu sombre mais les charpentiers de la province achètent souvent du bois en provenance des autres Maisons.

MARQUAGES ET MOTIFS

Les voiles des navires vivants sont faites à partir de cuir enrichi par la peau des dragons, les propriétés magiques de la peau compensant la rigidité du cuir. Les escadrons les plus puissants sont ceux qui ont la plus forte proportion de peau incluse dans le cuir.

Les navires amiraux des Maisons des Seigneurs Dragons ont des voiles faites uniquement de peau de dragon ce qui les rend plus rapides, plus manœuvrables et plus résistants face au feu ou aux boulets de canon.

Les navires des Seigneurs Dragons affichent une variété infinie de couleur et des voiles ornées de motifs. Ces motifs font le plus souvent écho aux marquages des corps des dragons locaux. Les rayures et les tâches sont les plus communs mais on trouve aussi beaucoup de mailles et de bandes de couleurs.

Une flotte appartenant à une seule Maison sera le plus souvent faite d'un même bois vivant et d'un même cuir de dragon car les chasseurs chassent généralement la même espèce de dragons locaux. Cependant les motifs peuvent varier d'un navire à l'autre car il n'existe pas de règle à ce niveau-là au sein des flottes. Les escadrons peuvent avoir une bande colorée au travers de la proue, ou utiliser des bannières et même des signaux magiques pour identification. Certains escadrons peignent leurs mâts et leurs rampes d'une couleur vive contrastant avec le bois du navire.

LES FIGURINES

Une flotte de navires vivants

FREGATE DE CLASSE SUNSET

Des voiles cousues dans du cuir de dragon et conçues pour la grande vitesse même en cas d'absence de vent, des ponts équipés de balistes admirablement fabriquées… Il y a peu de navires de cette taille dans les Uncharted Seas qui peuvent prétendre égaler l'agilité et la puissance de feu à longue distance du Sunset.

FREGATE DE CLASSE SUNSET

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

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **3 à 4 figurines**.
MARs : Aucune

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

Coût : 30 points

DESTROYER DE CLASSE MOONBEAM

Conçus pour assumer des missions spéciales pour les Seigneurs Dragons, les destroyers de classe Moonbeam subliment l'art des tactiques combinées. Capables de se coordonner avec une précision diabolique née d'un entrainement intense, ils épuisent leur proie par un tir soutenu avant de faire se refermer sur elles les mâchoires du dragon sous la forme d'éperons renforcés et d'équipages de Kreel assoiffés de sang.

DESTROYER DE CLASSE MOONBEAM

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	11"	3	3	RED 3

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : Coordinated Assault, Iron Ram

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

Coût : 45 points

RAPPEL DES MARS

- ***Coordinated Assault :*** If two or more models from the same Squadron, that all have the *Coordinated Assault* **MAR**, initiate a Boarding Assault against the same target model, the models with the *Coordinated Assault* **MAR** receive a **+1** to hit modifier on their **Melee Dice** (**MD**) rolls.
- ***Iron Ram :*** If this model performs a *Ram*, reduce the amount of **Attack Dice** (**AD**) rolled against this model by **HALF**.

CROISEUR DE CLASSE SHADOW

Formant le cœur de toute flotte des Seigneurs Dragons, le croiseur de classe Shadow personnifie la volonté de ces derniers à chercher le plus juste équilibre au combat. Equipés de balistes aussi efficaces à courte qu'à longue portée et avec une vitesse et une manœuvrabilité hors normes, ces navires ont contribué à assurer le contrôle des Seigneurs Dragons sur les Uncharted Seas.

CROISEUR DE CLASSE SHADOW

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

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

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

Coût : 60 points

CROISEUR DE CLASSE ARCANE

Plus ornementés que leurs cousins de classe Shadow, ces croiseurs illustrent le respect qu'ont les Seigneurs Dragons pour la magie. Généralement escortés par des croiseurs de classe Shadow, l'Arcane se fraie un chemin au cœur du dispositif ennemi, là où il peut maximiser les effets des sortilèges dont il est équipé. Ou tout simplement pour cribler les navires adverses de tirs d'énergie magique…

CROISEUR DE CLASSE ARCANE

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

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Special*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : Arcane Blast, Arcane Amplifier

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

Coût : 70 points

RAPPEL DES MARS

- ***Arcane Blast :*** This model can make a Magical Attack on a **non-Submerged** enemy model within **Range Band 1** and in **Line of Sight.** Roll 1D6, on a 5 or 6 the targeted model loses **1 Hull Point**. The *Arcane Blast* **MAR CAN** be Countered (using a Counter Spell card) as if it were a Magic card.
- ***Arcane Amplifier :*** **Magic Cards** cast from this model are only Countered (using a Counter Spell card) on a roll of 3+, and receive a +1 modifier to any effect rolls. As long as at least one friendly model with the *Arcane Amplifier* **MAR** is still in play, **Magic Turn Cards** are only Countered on a roll of 3+.

CROISEUR LOURD DE CLASSE TWILIGHT

Créés à l'origine pour venir à bout des rébellions les plus importantes, les croiseurs de classe Twilight ont rapidement fait comprendre à l'ennemi qu'il valait mieux fuir que d'affronter leur puissance de feu. Sacrifiant leur vitesse au profit d'un canon monté à l'avant, les Twilight sont l'enclume sur laquelle l'ennemi est battu.

CROISEUR LOURD DE CLASSE TWILIGHT

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

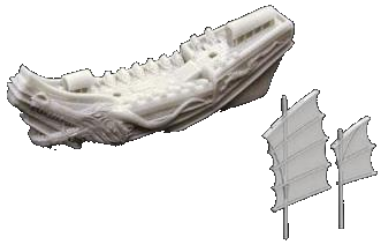
Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : Aucune

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

Coût : 75 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE CELESTIAL

Depuis l'invasion des Uncharted Seas par les races du Vieux Monde, les dirigeants des Seigneurs Dragons ont ressenti la nécessité de déployer un croiseur encore plus robuste que le Twilight. Avides de pouvoir créer un nouveau navire, les charpentiers conçurent un bâtiment qui surpassait son cousin aussi bien en majesté qu'en puissance. Mieux encore, les alchimistes imaginèrent un nouveau mélange de Capuchon de l'Ombre qui lui garantissait une protection magique.



CROISEUR LOURD DE CLASSE CELESTIAL

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

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : Draconic Blessing

PORTEE	TRIBORD	BABORD			
1	8	8	-	-	-
2	7	7	-	-	-
3	5	5	-	-	-
4	2	2	-	-	-

Coût : 85 points

RAPPEL DES MARS

- ***Draconic Blessing :*** **Raging Fire** repair rolls for this model succeed on a roll of **1-4**.

CROISEUR LOURD DE CLASSE INVOKER

Les mages, ou encore « *Invokers* », qui ont donné leur nom à ces navires ont perfectionné leur art dans un but bien précis. Ils se sont spécialisés dans l'invocation de l'esprit des dragons afin d'en imprégner non seulement leurs navires mais aussi ceux qui se trouvent à proximité. Les dirigeants des Seigneurs Dragons ont rapidement compris que provoquer une forte accélération, offrir des pouvoirs de régénération ou améliorer la puissance de feu des balistes ouvraient la voie à de toutes nouvelles tactiques.

CROISEUR LOURD DE CLASSE INVOKER

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	8"	5	6	4

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Special 2 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est **PAS** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **Sans Objet**.
MARs : Draconic Blessing, Invocation

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	8	8	7	-	-
2	4	4	6	-	-
3	3	3	5	-	-
4	1	1	4	-	-

Coût : 90 points

RAPPEL DES MARS

- ***Draconic Blessing :*** **Raging Fire** repair rolls for this model succeed on a roll of **1-4**.
- ***Invocation :*** At the start of **ANY** Turn, this model can perform one of the following Magical Actions:
  - **Draconic Strength** - If **ALL** models in the Commanded Element of this Squadron perform a **Linked Fire Attack** against a single target, the Attack gains **+3 Attack Dice** (**AD**).
  - **Draconic Scales** - **ALL** models in this Squadron gain **+1** to **EITHER** their **Damage Rating** (**DR**) **OR** their **Critical Rating** (**CR**).
  - **Draconic Speed** - **ALL** models in this Squadron gain **1D3+1" Move**. Roll **ONCE** and apply the result to the entire Squadron.

  The effects of the Invocation **MAR** last until the beginning of the next Turn.

DRAGON PREMIER-NE (UNITE VOLANTE)

Le Dragon Premier-Né (Elder Dragon) est la plus grande et la plus rusée des créatures que les Seigneurs Dragons peuvent convoquer à la guerre. Même si d'autres bêtes peuvent se révéler plus grosses et plus fortes, les Premiers-Nés sont les plus intelligents, capables de décider de leur propre plan de bataille et d'agir en tant qu'émissaire des Grands Seigneurs des quatre Maisons. De fait les Dragons Premiers-Nés sont considérés comme étant la réincarnation des Ancêtres Dragons et traités avec un égal respect.

If an Elder Dragon suffers a Critical Hit you roll on the Large/Massive Monster Critical Hit Table on **Page 45**.

An Elder Dragon can attack in **THREE** ways, choosing from its Breath Weapon, **Tail Attack or Swipe Attack**. There are limitations to which attacks it makes.

Breath Weapon: This weapon has a fore facing, **180** degree Turret arc. You measure all distances from its Flight Stand peg.

Swipe Attack: the Elder Dragon can make a **Swipe Attack** of **10AD** against a model that is on the **Surface OR Flying** and within **1"** of its flight stand in a fore facing, **180** degree arc.

Tail Attack: the Elder Dragon can make a **Tail Attack** of **10AD** against a model that is on the **Surface OR Flying** and within **1"** of its flight stand in the Aft channel.

An Elder Dragon **CAN** make a Swipe Attack **AND** a Tail Attack in the same activation, but both targets **MUST** be at the same level (both **Flying OR** both on the **Surface**).

- The **AD** of a **Swipe/Tail Attack IS** reduced by **Hull Damage** or **Crew Killed** Markers.
- An Elder Dragon **CANNOT** perform a **Breath Attack** and a **Swipe/Tail Attack** in the same Activation.
- An Elder Dragon **CANNOT** perform a **Swipe/Tail Attack** while it is involved in a Boarding Action.
- If an Elder Dragon *Destroys* a model with a *Ram* or *Collision*, it **CAN** perform a **Swipe/Tail Attack** in the same Activation, but it **CANNOT** perform a **Breath Attack**.

DRAGON PREMIER-NE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	8	10"	6	8	RED 6

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Special 2 Flying*.
La figurine utilise un gabarit ***Large*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est **PAS** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : Lethal Strike (Swipe Attack, Tail Attack)

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	9	10	10	-	-
2	5			-	-
3	2			-	-
4	-			-	-

Coût : 100 points

RAPPEL DES MARS

- ***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.

CUIRASSE DE CLASSE NIGHTSHADE

Ce n'est pas sans raison que les Seigneurs Dragons ont dominé les Uncharted Seas pendant des siècles. Toute la maîtrise technique des ingénieurs Nains ne suffirait pas à égaler la puissance de feu d'une bordée de balistes d'un Nightshade. Manipulées par les Kreel Subashas, dont la force permet de manœuvrer leurs treuils pour obtenir une tension mortelle, et chargées avec des projectiles magiques, ces armes conservent toute leur puissance sur des distances inimaginables, détruisant l'ennemi avant même qu'il ne commence à préparer ses propres canons.

CUIRASSE DE CLASSE NIGHTSHADE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	10	6"	9	8	8

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

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	13	13	6	-	-
2	11	11	5	-	-
3	9	9	4	-	-
4	7	7	3	-	-

Coût : 115 points

PORTE-DRAGONS DE CLASSE EYRIE

L'Eyrie est une création unique. Abritant un nid de Nogdras sous son délicat dôme en verre, il transporte sa précieuse cargaison à distance d'attaque de ses ennemis, tout en permettant aux dragons de se régénérer à la lumière du soleil.

The following rules apply to a Dragon Carrier:

- Dragon Tokens are launched as Wings **BEFORE** the carrier moves, the Tokens are placed touching the aft of the model.
- A Dragon Carrier is deployed carrying a total of **6** Nogdra Tokens (included within its points cost).
- When launched, they form either one Wing of **6** Tokens or two Wings of **3** Tokens.
- If a Dragon Carrier launches **ALL 6** Tokens simultaneously, the vessel can perform **NO** other action that turn. It **CANNOT** make Weaponry Attacks, and the ship drifts forwards **2"** as per the normal movement rules.
- If a ship launches **ONLY 3** Tokens it **CAN** move and fire normally.
- Newly deployed Dragon Tokens are now available for a player to Activate when they are next able to Activate a Squadron.
- If a Dragon Carrier is *Destroyed* or *Captured* while Dragon Tokens are onboard, those Dragon Tokens are also *Destroyed* or *Captured*.
- Two wings **CANNOT** be combined into one larger Wing. In order to create a Wing of **6** Tokens, you must launch **ALL** the Dragon Tokens **AT THE SAME TIME**.
- **ANY** Wings may land on the Carrier by moving into contact with it.
- A Carrier **CANNOT** carry more than **6** tokens.
- A smaller Wing of **ALL** remaining Dragon Tokens **CAN** be launched if there are less than **3** Tokens left on a Carrier.

PORTE-DRAGONS DE CLASSE EYRIE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	10	6"	8	7	6

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Special 2*.
La figurine utilise un gabarit ***L*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : Aucune

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

Coût : 160 points

DRAGON NOGDRA (PION VOLANT)

Même s'il semble bien insignifiant en comparaison d'un Premier-Né, les capitaines expérimentés rappellent souvent aux officiers moqueurs qu'un Nogdra est l'équivalent en taille d'un troll et qu'il est capable de cracher un véritable brasier. Lorsque les Eyries arrivent à portée, les chevaucheurs de Nogdra enfourchent leur monture et s'envolent. Ils effectuent des attaques en piqué contre les ponts vulnérables, enflammant le bois, les vêtements et la chair sans distinction.

Souffle : Cette arme à un angle de tir de 360°, toute mesure doit être faite depuis le centre du pion.

The following rules apply to Nogdra Dragon Tokens:

- A Wing of Nogdra Dragons Tokens **MUST** be created with the Tokens sitting on top of the provided base. It is this base that is moved to attack models, and all measurements are made to, and from, the centre of this base.
- All attacks against Nogdra Dragon Tokens are made against the entire Wing, **NOT** individual Tokens.
- When shooting at a Wing of Nogdra Dragon Tokens if you match/exceed the **DR** but not the **CR** you will *Destroy* **ONE** Nogdra Token. If you match/exceed the **CR** you *Destroy* **TWO** Tokens. You **DO NOT** roll on the Critical Hit Table and you **CANNOT** score multiple Critical Hits on a Wing of Nogdra Dragon Tokens.
- Defensive Fire against Nogdra Dragons Tokens **ONLY** hits on a **6**, and not the normal 5/**6**.
- Nogdra Dragon Tokens **DO NOT** roll on the Critical Hit Table when damaging other models, instead they cause 2 points of **Hull Damage** if their attacks match/exceed the target's **CR**.
- Nogdra Dragon Tokens **CANNOT** cause multiple Critical Hits.
- Wings of Nogdra Dragon Tokens **DO NOT** count towards a player's *Hand Size*. However, a Dragon Carrier **DOES** count towards the *Hand Size*.
- You **CANNOT** play **ANY Game Cards** on Wings of Nogdra Dragon Tokens.

DRAGON NOGDRA

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	18"	1	1	0

Navire de **Classe *Tiny***.
Pion *Flying Standard*.
La figurine n'utilise pas de gabarit pour se déplacer.
Cette figurine n'est **PAS** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **3 à 6 Pions**.
MARs : Flame Weapon (Souffle)

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

Coût : 10 points

RAPPEL DES MARS

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

VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE MIDNIGHT

Capable de distancer jusqu'aux croiseurs des autres races, aucun navire de sa classe ne peut rivaliser en vitesse avec le Midnight. Bien que sa puissance de feu soit comparable à celle du plus modeste Nightshade, l'arme principale du Midnight reste son cercle de mages perché dans une cabine accrochée aux mâts du navire. Depuis cette position élevée, ces vénérables sorciers ont une vue imprenable sur la bataille et peuvent facilement choisir leur cible pour déchaîner sur elle leurs terrifiants arcanes.

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

VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE MIDNIGHT

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	12	8"	9	10	8

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

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	13	13	7	-	-
2	11	11	6	-	-
3	9	9	5	-	-
4	7	7	4	-	-

Coût : 140 points

RAPPEL DES MARS

- ***Mage Quarters :*** This model can use 2 Magic cards when it is activated, and an opponent can **ONLY** use a Counter card to cancel **ONE** of them. The cards are played and resolved separately, so the opponent does **NOT** see both cards and choose which to cancel..
- ***Mage Tower :*** When this model uses a Magic card that requires Line of Sight (**LoS**), its **LoS** is **NOT** blocked by models of Medium Size Class or smaller. It is still blocked by Terrain.

FICHES RECAPITULATIVES

FREGATE DE CLASSE SUNSET

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

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

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **3 à 4 figurines**.
MARs : Aucune

Coût : 30 points

DESTROYER DE CLASSE MOONBEAM

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	11"	3	3	RED 3

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

Navire de **Classe *Small***.
Figurine *Standard*.
La figurine utilise un gabarit ***Small*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : Coordinated Assault, Iron Ram

Coût : 45 points

CROISEUR DE CLASSE SHADOW

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

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

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

Coût : 60 points

CROISEUR DE CLASSE ARCANE

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

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

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Special*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : Arcane Blast, Arcane Amplifier

Coût : 70 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE TWILIGHT

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

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

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

Coût : 75 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE CELESTIAL

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

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Variant*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **2 à 4 figurines**.
MARs : Draconic Blessing

PORTEE	TRIBORD	BABORD			
1	8	8	-	-	-
2	7	7	-	-	-
3	5	5	-	-	-
4	2	2	-	-	-

Coût : 85 points

CROISEUR LOURD DE CLASSE INVOKER

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	7	8"	5	6	4

Navire de **Classe *Medium***.
Figurine *Special 2 Attachment*.
La figurine utilise un gabarit ***Medium*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est **PAS** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **Sans Objet**.
MARs : Draconic Blessing, Invocation

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	8	8	7	-	-
2	4	4	6	-	-
3	3	3	5	-	-
4	1	1	4	-	-

Coût : 90 points

DRAGON PREMIER-NE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
5	8	10"	6	8	RED 6

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Special 2 Flying*.
La figurine utilise un gabarit ***Large*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est **PAS** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : Lethal Strike (Swipe Attack, Tail Attack)

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	9	10	10	-	-
2	5			-	-
3	2			-	-
4	-			-	-

Coût : 100 points

CUIRASSE DE CLASSE NIGHTSHADE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	10	6"	9	8	8

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	13	13	6	-	-
2	11	11	5	-	-
3	9	9	4	-	-
4	7	7	3	-	-

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

Coût : 115 points

PORTE-DRAGONS DE CLASSE EYRIE

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	10	6"	8	7	6

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

Navire de **Classe *Large Capital***.
Figurine *Special 2*.
La figurine utilise un gabarit ***L*** pour se déplacer.
Cette figurine n'est PAS affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **1 figurine**.
MARs : Aucune

Coût : 160 points

DRAGON NOGDRA

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
3	5	18"	1	1	0

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

Navire de **Classe *Tiny***.
Pion *Flying Standard*.
La figurine n'utilise pas de gabarit pour se déplacer.
Cette figurine n'est **PAS** affectée par le vent.
Taille d'Escadron : **3 à 6 Pions**.
MARs : Flame Weapon (Souffle)

Coût : 10 points

VAISSEAU AMIRAL DE CLASSE MIDNIGHT

DR	CR	MVT	COQUE	EQUIPAGE	EPERON
6	12	8"	9	10	8

PORTEE	TRIBORD	BABORD	PROUE		
1	13	13	7	-	-
2	11	11	6	-	-
3	9	9	5	-	-
4	7	7	4	-	-

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

Coût : 140 points

La Tribune de la Baie des Crocs

http://www.fbruntz.fr/baie

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