

THE UNCHARTED SEAS

Rules for Fantasy Naval Combat



THE DARNAK CLUSTER



REGLES COMPLETES

V1.9.8

Traduction et rédaction : Le Preacheur

Sur une base de travail condensée par : Tonio

Remaniement et mise en page : Le Preacheur

Relecture et corrections : Le Preacheur, Anduniel, Chris, Tonio

The Uncharted Seas, est un jeu de figurines de batailles navales publié par Spartan Games. Les règles du jeu, les schémas, les illustrations et autres éléments de ce livre de règles sont la propriété de Spartan Games.

Le présent livre a été réalisé avec l'accord officiel de Spartan Games pour palier l'absence d'édition française du livre de règles. Les auteurs et intervenants ne se substituent en aucun cas à Spartan Games dans la publication des règles.

THE UNCHARTED SEAS – Livre de règles

Glossaire	7	Turn End	30
Séquence du tour	8	Replacing Game Cards	30
Jeu de cartes	9	Templates & Tokens	30
Playing Your Cards	9	Flying Rules	31
Replacing Your Cards	10	Line of Sight	31
Multiplayer Games	10	Activation & Movement	31
Initiative & Activation	11	Command Radius	31
Command Radius	12	Defensive Fire	31
Mouvement	14	Active Turn Defensive Fire	31
The Effect of Wind	14	Defensive Fire & Cards	31
Defining Wind Direction	14	Firing Normal Weapons	31
Using the Templates	14	Damaging/Killing a Flying Model	32
Minor Directional Changes	15	Flyers Shooting at Flyers	32
Moving a Squadron	15	Flyers Shooting at Land or Sea	32
How Far do I Have to Move?	15	Models	32
Moving Models	16	Flying Models Attacking	32
Splitting Squadrons	16	Underwater Models	32
Leaving the Gaming Table	16	Raking Shots	32
Dropping Anchor	16	Ramming and Boarding Actions	32
Moving Off	16	Capturing Flying Models	32
Combat	17	Anchoring and Flying Models	32
Attack Dice (AD)	17	Where do you measure from?	32
Modifiers to AD	17	Magazine Explosions	33
Line of Sight	17	Diving Rules	34
Arcs of Fire	18	Diving Models	34
Splitting Shots	20	Submarines	34
Special Rule - Linked Fire	20	Line of Sight	34
Hitting & Damaging a Target	21	Activation & Movement	34
How Do I Damage a Ship?	21	Diving Models	34
Critical Hits	22	Submerged Tokens	34
Fixing Critical Hits	22	Submerged Model Attacks	35
Capital Models, Small Targets	22	Diving Models and Boarding	35
Stern Rakes, Fire, Holed Below	23	Capturing Diving Models	35
The Critical Hit Table	24	Raking Shots	35
Ship to Ship and Ramming	25	Raging Fire Tokens	35
Hull Points	25	Diving Models & Game Cards	35
Ram Ratings	25	Magazine Explosions	35
Crew Points	25	Model Assigned Rules	36
Ramming an Enemy Vessel	26	Creatures & Monsters	38
What Counts as a Ram?	26	Action Stations	42
Who Damages Who?	26	Scenario Rules	45
Calculating Ram Damage	26	Victory Points	48
Red Ram Rating	27	Sample Scenarios	49
Multiple Ships in a Ram	27	Fleet Composition Guide	51
Ship Collisions	27	Flagship Bonus Rules Table	54
Collisions with Non-Ships	27	REFERENCE SECTION	
Boarding Actions	27	Dragon Lords	55
The Sequence of Events	27	Iron Dwarves	62
Fighting the Action	27	Orc Raiders	68
Firing Whilst Being Boarded	27	Imperial Humans	74
Multiple Boarding Actions	27	Thaniras Elves	81
Killing Crews	28	Shroud Mages	87
Firing into a Boarding Action	28	Bone Griffons	92
Derelict Ships	28	The Ralgard	98
A Boarding Example	29	Roster Sheet	102
		Fast Play Sheet	103
		Game Tokens	104
		Game Templates	105
		Credits Page	106



GLOSSARY OF TERMS

GLOSSAIRE

Modèle :

Est désigné par ce terme tout les éléments jouables : navires, créatures, ballons, et c...

Escadron :

Un escadron regroupe généralement plusieurs navires. Toutefois, un navire solitaire comme les navires de bataille (*battleship*) certains croiseurs lourds, les navires amiraux ou les créatures évoluent indépendamment. Ils sont tout de même considérés comme un escadron d'un seul modèle.

Fore / proue :

Il s'agit de l'avant du bateau.

Aft / poupe :

Il s'agit de l'arrière du bateau.

Starboard / tribord :

Il s'agit du flanc droit du bateau.

Fore / Babord :

Il s'agit du flanc gauche du bateau.

Damage rating / Valeur de dégât (DR):

Toutes les figurines dans le jeu ont une valeur de Damage Rating, il s'agit du nombre que vous devez atteindre ou excéder pour infliger un point de dégât. Tous les éléments (constructions, bateaux, ballons, et c...) qui peuvent être endommagés ont une valeur de dégât.

Critical rating / Valeur de critique (CR):

Le critical rating d'un modèle est la valeur que vous devez atteindre ou excéder pour causer des dégâts critiques. Pour la plupart des modèles il conviendra de lancer les dés

pour sur la table des dégâts critiques. Vous pouvez parfois doubler ou tripler cette valeur lors de votre attaque.

Note : Vous ne pouvez pas combiner les effets du **DR** et du **CR**. Si vous atteignez le **CR** du modèle, vous ne tenez plus compte du fait d'avoir également atteint son **DR**.

Mouvement :

Il s'agit du nombre de centimètres dont se déplace le modèle concerné. Il est exprimé en Inches (**1" = 2,5cm**). Parfois un modèle aura une double valeur de mouvement signalé comme suit : **8/6"**, qui indique la valeur de mouvement en fonction de la situation. Par exemple un monstre marin aura un mouvement de **8/6"** pour indiquer qu'il se déplace de **8"** quand il est émergé, et de **6** quand il est immergé.

Certains effets de carte ou manœuvre peuvent amener un modèle à effectuer un déplacement supérieur à celui de sa valeur de mouvement.

Range bands :

Il s'agit de la portée.

Il existe **4** portées de chacune **20cm (8 ")**. La portée maximale est donc de **80cm (32")**.

Les effets de cartes peuvent augmenter cette portée maximale de **80cm**.

Range band **1**, ou portée **1**, indique une distance de maximum **8"** depuis le point de mesure.

Hull points / points de coque (HP) :

Ce sont les points de vie du modèle. Le but est de réduire ceux des modèles adverses à zéro. Une fois à zéro le modèle est retiré du jeu comme perte. La diminution des points de coque affecte également les capacités de combat du modèle.

Crew point / point d'équipage :

La valeur d'équipage fait référence à l'habileté au combat dans les abordages, ainsi que pour les tirs défensifs contre les unités aériennes. Les points d'équipage sont convertis en dés de mêlée (**Melee dice / MD**)

Defensive fire / tir défensif :

Le tir défensif est utilisé contre les volants situés à portée / range band de **1 (8")** du navire. La valeur du tir défensif est déterminée par votre valeur d'équipage restante.

Ram rating / Valeur d'éperonnage :

La valeur d'éperonnage détermine si un navire est doué ou non pour rentrer dans un autre. Quand cette valeur est en **rouge**, alors la valeur d'éperonnage est considérée comme particulièrement bonne et le modèle semble habilité à délibérément chercher le contact avec l'adversaire. Si cette valeur est faible il vaut mieux éviter de rentrer en collision avec quoi que ce soit, car quoi que vous éperonniez vous pourriez ne pas y survivre.

Attack dice / dés d'attaque (AD) :

Il s'agit du nombre dés que vous allez lancer pour une attaque. Appelés melee dice (**MD**) lors des abordages. Généralement vous lancez 1D6 pour chaque AD, 1-3 : raté, 4-5 : 1 touche, **6** : 2 touches et vous relancez le dé. Une fois tous les dés lancés et tous les 6 relancés, vous additionnez le nombre de touches et le comparez avec le **DR / CR** de l'adversaire.

Game cards / Jeu de cartes :

Chaque race dispose d'un jeu de **26** cartes qui lui est propre. Ces cartes sont utilisées pour influencer sur le jeu, en apportant des avantages ou des malus. Utiliser les jeux de cartes reste une option et vous pouvez tout à fait jouer sans.



SEQUENCE

SEQUENCE DE TOUR

- 1- Jouez des cartes « T » (optionnel)
- 2- Déterminez l'initiative et le vent
- 3- Mouvement et combat alternés entre les escadrons des joueurs
- 4- Phase finale





JEUX DE CARTES

Chaque race possède un jeu de **26** cartes (**13** génériques et **13** spécifiques à la race) qui lui sont propres, et qui peuvent être jouées tout au long de la partie. Quand le jeu est épuisé, il suffit de le mélanger à nouveau.

Chaque carte est numérotée et est en exemplaire unique.

Il y a quatre moments différents où ces cartes peuvent être jouées. Une lettre sur chaque carte permet de savoir quand elle peut être jouée. C'est le système **S.T.A.R.** (*Squadron, Turn, Action, Reaction*).

Il est également indiqué sur les cartes, aux angles inférieurs, si elles peuvent être jouées comme contre sort (**C**) ou si elles ont un effet magique (**M**). Une carte magique (**M**) pourra alors être dissipée par le jeu adverse d'une carte (**C**), sans jet de dés, recours ou contestation possible. Toute carte magique ennemie peut être dissipée.

Les cartes S (*Squadron cards*):

Elles se jouent sur un escadron au moment de son activation et affectent tous les navires de celui-ci qui sont à portée de commandement. Une seule carte de ce type peut être jouée sur un même escadron par tour, et aucune carte A ne pourra être jouée en sus sur cet escadron pour ce tour.

Les cartes T (*Turn cards*) :

Elles sont jouées au début du tour, chaque joueur en joue une au maximum en la posant face cachée sur la table. Elles sont révélées simultanément. Vous n'êtes pas obligé de jouer de cartes **T**, et cette phase est ignorée si les joueurs ne veulent pas jouer de cartes ce tour ou n'en disposent pas.

Dans le cas où il serait important de déterminer l'ordre de résolution des cartes, résolvez leurs effets selon l'initiative du tour précédent. Si cela arrive dès le premier tour de jeu, lancez **1D6**, le plus haut résultat joue sa carte en premier.

Les cartes A (Action cards) :

Elles sont jouées sur un navire désigné, si son escadron (dans le cas où il serait en escadron) n'a pas reçu de carte S. Un seul navire par escadron peut recevoir une carte **A**.

Les cartes R (Reaction cards) :

Ces cartes sont jouées en réaction aux actions adverses, ou parfois pour parer à une collision due à une erreur de navigation de votre part. Elles n'affectent qu'un seul navire (rarement l'escadron entier) et une seule carte peut être jouée par navire par attaque/événement. Peu importe si le navire a déjà reçu une carte **S** ou **A**.

Les cartes M (Magic cards) :

Ces cartes représentent les actions des mages et autres prêtres. Elles peuvent être annulées par des cartes **C**.

Les cartes C (Counterspell cards) :

Ces cartes peuvent être utilisées pour annuler les cartes M au lieu d'être jouées selon leur classification **S.T.A.R.** La dissipation est automatique, les deux cartes impliquées sont alors défaussées. Le texte de la carte **M** ne s'applique évidemment pas.

Jouez vos cartes :

Au début de la partie, chaque joueur pioche **1** carte par escadron dans sa flotte. On ne peut jamais avoir plus de **5** cartes en main.

En fin de tour, chaque joueur peut défausser des cartes inutilisées puis piocher une main jusqu'à avoir **1** carte par escadron sur la table (**5** cartes maximum). Vous n'avez pas à révéler à votre adversaire les cartes ainsi défaussées.

Dans les parties de plus de deux joueurs (en alliance), on ne peut jouer des cartes que sur ses propres navires et/ou ceux adverses. Les joueurs alliés peuvent, s'ils le désirent, jouer chacun une carte « **T** », mais la carte n'aura d'effet que sur la flotte du joueur qui l'a joué (dans le cas où elle n'est pas jouée sur une flotte adverse), même si l'alliance comporte plusieurs flottes de la même race.

De même, seul le joueur cible d'un sort (carte « **M** ») peut le contrer, et non ses alliés.

A noter que deux sigles permettent de savoir si une carte est jouable par/sur une créature ou une fortification.

INITIATIVE & ACTIVATION

PHASE 2 OF A TURN

Initiative :

Chaque joueur jette un **D6** au début du tour. Le joueur obtenant le plus gros chiffre commence à jouer un escadron (rejouer les égalités), puis les joueurs alternent. En cas de parties à plus de deux joueurs, on respecte l'ordre des jets d'initiative.

L'initiative est déterminée de la sorte à chaque tour.

Le maître des vents :

Lorsque vous déterminez l'initiative au premier tour, désignez l'un des joueurs comme le maître des vents. Cette personne lancera **1D6** lors de la phase finale de chaque tour. Un **6** sur le jet de dé modifiera la direction du vent. On rejette un **D6** :

1-2 : le vent tourne d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre.

3-4 : le vent tourne d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

5 : le vent tourne de deux crans dans le sens des aiguilles d'une montre.

6 : le vent tourne de deux crans dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Ajustez la rose des vents sur la table de jeu en conséquence.

Jet de monstre des mers :

Si les monstres sont joués, le joueur avec l'initiative lance un **D6**.

1-4 : rien ne se passe

5 : un monstre arrive par le bord de table le plus proche du joueur. Ce dernier peut dès à présent contrôler le mouvement du monstre vers le navire le plus proche.

6 : Un monstre est placé n'importe où sur la table par le joueur. Sa position est déviée de **2D6 x 2,5 cm** dans une direction aléatoire.

Les monstres ne peuvent sortir par l'un des bords de table. Si cela devait arriver, placez le monstre au bord, là où il aurait du sortir.

Quand un monstre apparait, lancez à nouveau **1D6** pour déterminer duquel il s'agit, en fonction des modèles auxquels vous avez accès. Ainsi si vous avez **1** seul monstre ce sera automatiquement celui-ci, si vous en avez deux 1-3 : monstre A, 4-6 : Monstre B, et C...

Une fois en jeu, le monstre bouge avant tout autre escadron vers la cible la plus proche, en plongée si autorisé. S'il arrive au contact avec un navire, il attaque et le combat est résolu immédiatement.

La valeur de mouvement du monstre signalée en **bleu** représente sa valeur quand il est immergé.

Un monstre immergé n'est touché que sur un **6**. Tous les dés d'attaque sont calculés normalement, mais seuls les **6** touchent. Ils font toutefois toujours **2** touches et sont relancés.

Un monstre émergé est touché sur 5-6. Un tir critique se traduit par la perte de **2** points de vie pour le monstre (*Hull / life point*). Les monstres sont tués si leur valeur de Hull ou d'équipage est réduite à zéro.

Activation :

- Le joueur qui a l'initiative choisit un escadron.
- Bougez chaque navire le composant les uns après les autres (les collisions sont résolues immédiatement).
- Résoudre tous les éperonnages / collisions éventuels.
- Résoudre tous les abordages des navires en contact (y compris ceux au contact depuis le tour précédent).
- Le second joueur fait de même.

Répétez les différentes étapes, jusqu'à ce que tous les escadrons aient été joués en alternance par les joueurs. Quand tous les escadrons ont agi, le tour est fini.

Rayon de commandement (*Command Radius*):

Les navires d'un même escadron doivent rester à une distance de **10 cm (4 ")** d'un autre navire du même escadron sous peine d'être hors commandement. Les points de mesure d'un modèle à l'autre sont pris depuis n'importe quelle partie des modèles pour obtenir le résultat le plus large.

En cas d'escadron éclaté, le joueur peut choisir n'importe quelle partie comme étant commandée et l'autre comme étant hors commandement lors de la prochaine activation.

Un navire hors commandement ne peut plus qu'avancer tout droit de **5 cm (2")** sans rien faire d'autre.

Si le mouvement des navires de l'escadron permet de ramener le navire qui était hors de portée dans le rayon de commandement, ce dernier ne pourra pas bouger normalement avant son prochain tour étant toujours considéré comme hors de portée pour ce tour.

MOVEMENT

MOUVEMENT

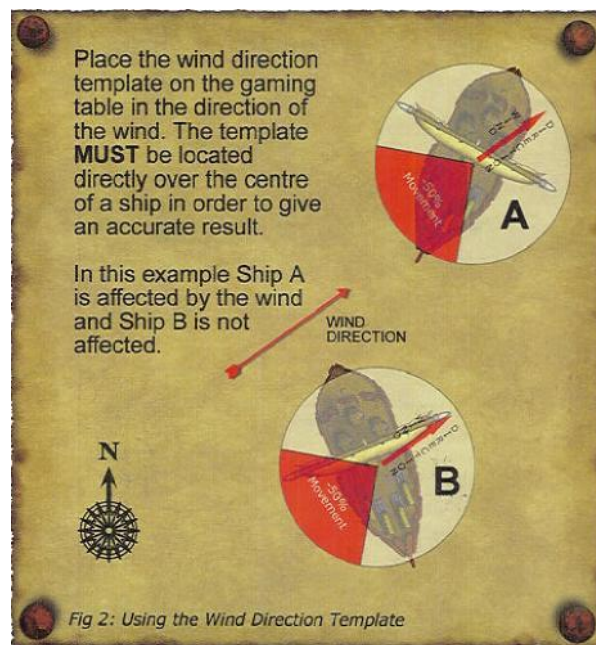
Chaque navire est classifié en gros, moyen ou petit (*large, medium, small*), ce qui conditionne le gabarit de mouvement à utiliser.

Effets du vent :

Le vent gêne le mouvement des navires qui y sont soumis sur un quart de cercle. On utilise le gabarit prévu pour vérifier si le navire est face au vent. Placez-le au centre du navire, si sa proue est dans l'arc de cercle rouge, alors le navire fait voile avec le vent de face.

Un navire qui vogue avec le vent dans le dos, avance de son mouvement normal.

Un navire qui vogue avec le vent de face voit son cout en points de mouvement doubler (ex : si un navire fait 4cm face au vent, cela lui retire 8cm de sa base de mouvement). Cette règle s'applique dès qu'un navire entre dans l'aire de vent, même s'il a commencé son mouvement en dehors (les mouvements supplémentaires couteront double).



Le navire A est affecté par le vent, mais pas le B

Détermination du vent :

Au début de la partie, après que les camps aient choisi leur côté de table, on tire au hasard la direction dans laquelle souffle le vent, en considérant une rose des vents à 8 points.

Règles relatives au mouvement des figurines :

Pour effectuer des virages, il faut utiliser le gabarit correspondant à la taille du navire en alignant le bord clair contre la coque du navire (ce qui ne coûte pas de point de mouvement).

Chaque section du gabarit mesure 2,5 cm (1"). Tous les navires doivent effectuer 5cm (2") minimum.

Pour effectuer un virage, le navire doit effectuer l'intégralité du mouvement pour tourner (soit 2,5cm, 1 " par section), mais peut s'incliner moins que le virage maximal possible. Le navire n'est pas obligé de faire le contour complet du gabarit.

Le navire activé doit avoir terminé son mouvement, avant de pouvoir en activer un autre.

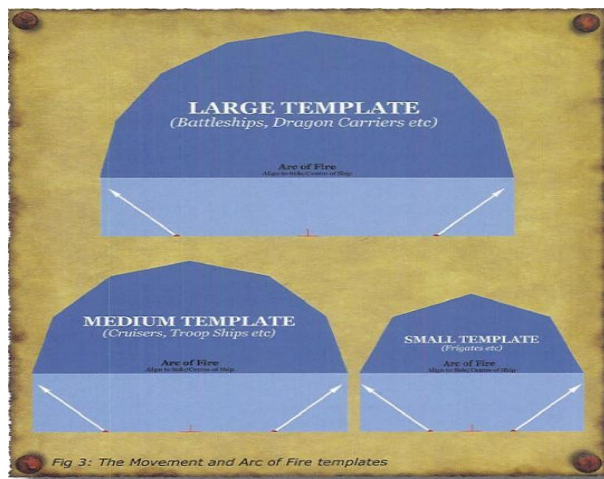


Fig 3: The Movement and Arc of Fire templates

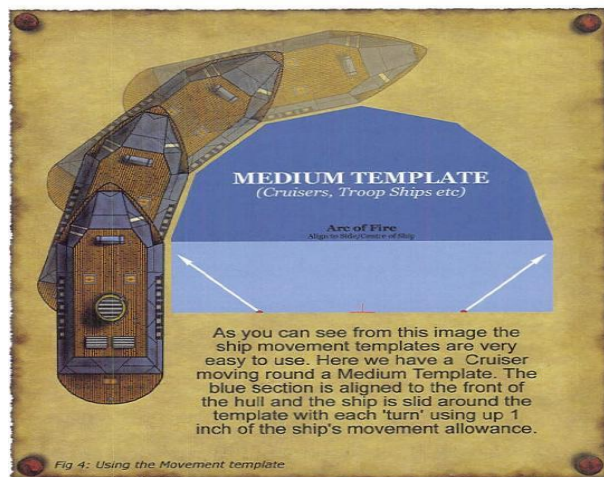
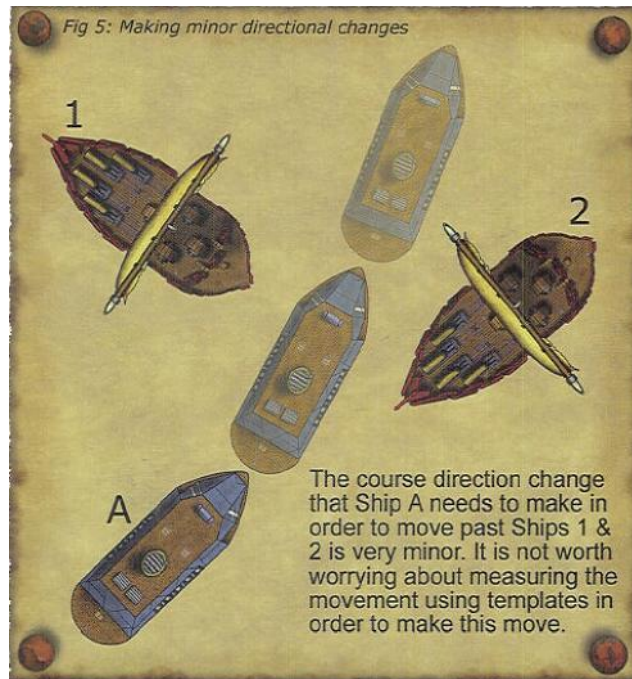


Fig 4: Using the Movement template

Changement de direction mineur :

Les changements mineurs de direction durant le mouvement, et visant à éviter un obstacle ne nécessitent pas d'utiliser le gabarit.



Arcs de tirs :

Vous noterez au passage que ce gabarit de mouvement sert également pour déterminer les arcs de tirs.

Déplacer un escadron :

Quand vous activez un escadron, un modèle, vous devez effectuer les déplacements de tous les navires avant de les faire combattre, tirer, aborder,....

De combien dois-je me déplacer ? :

La distance minimale devant être effectuée, et ce pour chaque navire sans exception, est de 5cm (2"). Les navires au sein d'un même escadron peuvent effectuer un déplacement d'une distance différente les uns des autres.

Un navire non activable (par exemple séparé de son escadron) se contentera de dériver tout droit de 5cm (2"). Un navire qui entrerait en contact avec un autre par ce mouvement n'est pas considéré comme ayant effectué un éperonnage, il conviendra juste de résoudre une collision. Il sera considéré comme ayant initié un abordage si le vaisseau impacté est un navire ennemi.

Un navire qui aurait été oublié lors de l'activation, ou qui n'a pu être activé, perd également son habilité à initier un tir pour ce tour. Il pourra toutefois utiliser des cartes et réagir à celles jouées.

Les pénalités de mouvement (dégâts, effets de cartes, vent, ...) sont cumulatives.

Quand vous activez un escadron, vous devez avoir déplacé tous les navires qu'il comprend avant de faire effectuer à celui-ci une nouvelle action (combat, tir, et c...).

Déplacement au-delà de la surface de jeu :

Un navire (sauf conditions scénaristiques) qui sort de la surface de jeu par l'un de ses bords est perdu et considéré comme détruit par l'adversaire.

Jeter l'ancre :

Un navire peut jeter l'ancre après son mouvement, il ne sera plus forcé de faire les 5cm (2") obligatoires. L'ancre peut être relevée lors d'un tour ultérieur en utilisant tout son mouvement pour le faire.

Un navire qui a jeté l'ancre peut tirer et effectuer des abordages comme les autres.

Un navire qui se serait échoué peut être bougé de sorte à pouvoir reprendre la mer mais cela lui coûte tout son mouvement.

Dégagement :

Il peut arriver qu'un navire ne puisse plus matériellement se déplacer car il a heurté un récif ou une île. A la prochaine activation de ce navire, déplacez-le ou tournez-le du minimum de façon à lui permettre de reprendre la mer. Cela lui coûte tout son mouvement, mais il pourra tirer ou se défendre contre abordage.



COMBAT

La portée (*range bands*):

Il existe 4 portées de tir de chacune 20cm (8 "). La portée maximale est donc de 80cm (32").

Une cible est considérée à la portée la plus courte où se trouve une partie d'elle-même. On mesure du milieu de la bordée à la partie la plus proche de la cible (ou du milieu de la tourelle en ce qui les concerne).

Chaque fiche de référence répertorie la valeur d'attaque des divers armements d'un navire en fonction des différentes portées. Quand cette valeur est divisée par 2, elle l'est à l'inférieur (mini 1)

Chaque dégât à la coque et/ou équipage diminue d'autant la valeur de tir de l'attaquant. On ne comptabilise toutefois que le plus haut des deux totaux.

Arcs de tir et dés d'attaque (*Attack Dice AD*) :

Un navire peut tirer avec tous ses arcs de tirs en même temps, jusqu'à sa portée maximale et tant qu'il a des cibles en vue.

Les petits navires (*small*) ne gênent pas la ligne de tir des gros (*Large*)



Les frégates ne bloquent pas la ligne de vue des autres navires (se bloquant toutefois l'une l'autre), mais ces derniers se bloquent tous les un les autres.

Les bordées (Broadships) :

L'arc de tir des bordées tribord et bâbord est mesuré avec le gabarit correspondant à la taille du navire, en alignant le milieu du gabarit avec celui du modèle concerné.

Si la cible est entièrement dans l'arc, le tir se fait à pleine puissance. Si la cible n'est que partiellement (même 99, 99% !) dans l'arc, le tir est à demi puissance.

En cas d'obstacle, on tire une ligne du centre du gabarit au centre de la cible, si cette ligne est interrompue, le tir est à demi puissance, à condition qu'une ligne puisse être tracée du centre du gabarit jusqu'à un point quelconque de la cible, sinon la cible est non visible.

De même, certains modèles de figurines sont particulièrement longs et peuvent nettement déborder d'un côté comme de l'autre du gabarit, même fût-il le plus grand des trois, créant automatiquement une situation de tir à demi puissance. Si aucun obstacle ne vient interférer entre le tireur et la cible, convenez alors que la situation permet de tirer à pleine puissance.

Cibles partiellement visibles :

Si une cible n'est pas entièrement visible, en plus de ne pas être entièrement dans l'arc de tir, ne cumulez pas les pénalités pour obtenir un quart de puissance de tir ou moins, les tirs se faisant toujours soit à pleine puissance, soit à demi-puissance.

Les tirs sont soit à pleine puissance, soit à demi-puissance.

Les voiles et le gréement n'influent pas sur les lignes de vue. Seule est prise en compte la coque.

Une fois le nombre de dés d'attaque calculé, vous pouvez y appliquer les modificateurs découlant d'effets de cartes ou de règles spéciales.

Les arcs avant et arrière (Fore & Aft) :

L'arc de tir avant ou arrière correspond à une bande droite de la largeur du navire qui tire. Si la cible croise les deux côtés du chenal de tir ou est compris entièrement dedans, le tir est à pleine puissance. Si la cible ne croise qu'un côté du chenal, c'est à demi puissance.

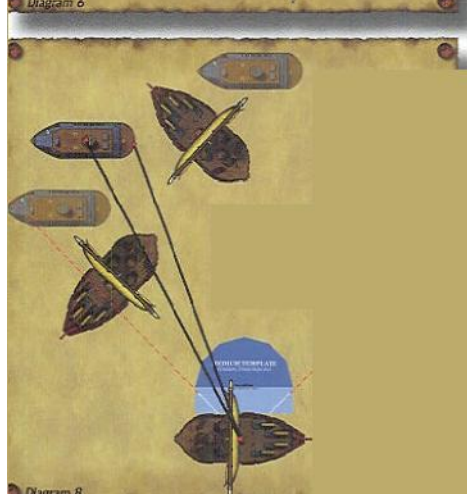
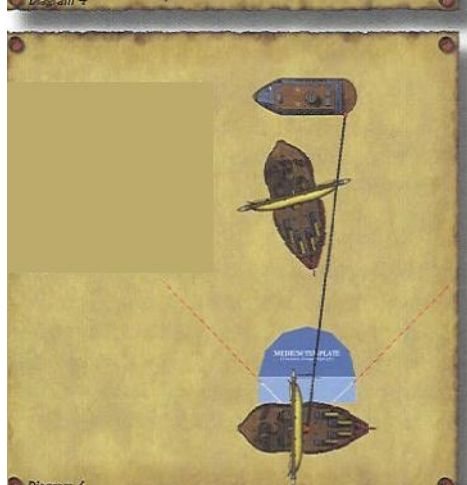
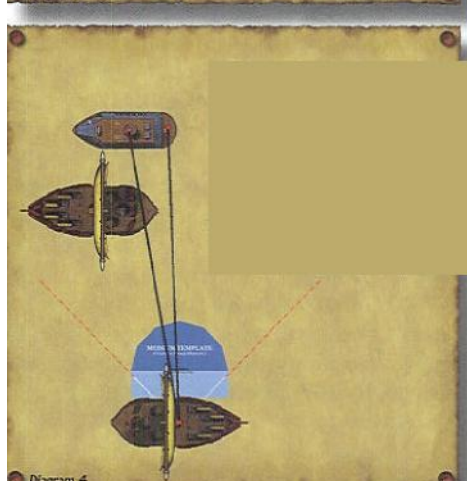
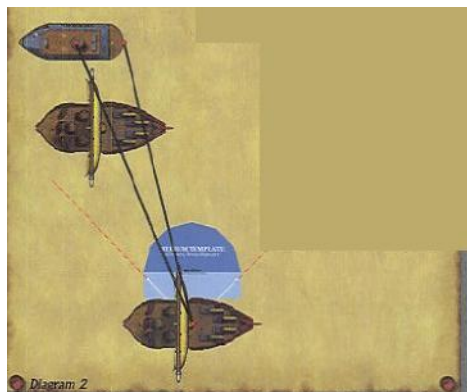
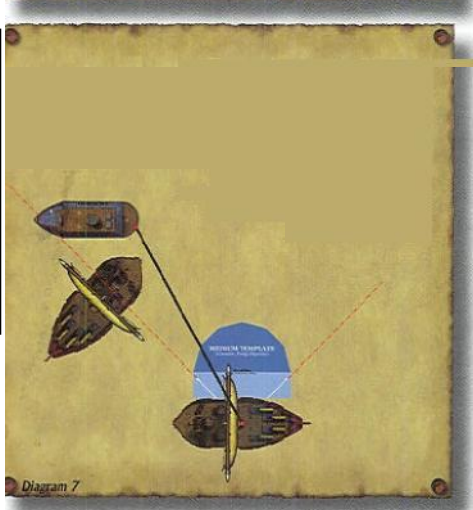
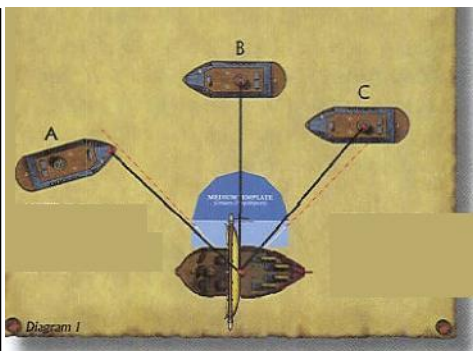
Les tourelles (Turrets) :

Elles ont un angle de tir de **360°** mais peuvent être limitées par leur placement sur le navire. On mesure la distance à partir de leur centre.

A : Pas de tir

B : Tir pleine puissance

C : Tir de mi puissance, car partiellement dans arc de tir



Pas de ligne de vue – Pas de tir.

1^{er} trait : ligne de centre à centre bloquée par un autre modèle.
2nd trait : ligne de vue valide, tir demi puissance car centre de la cible non visible

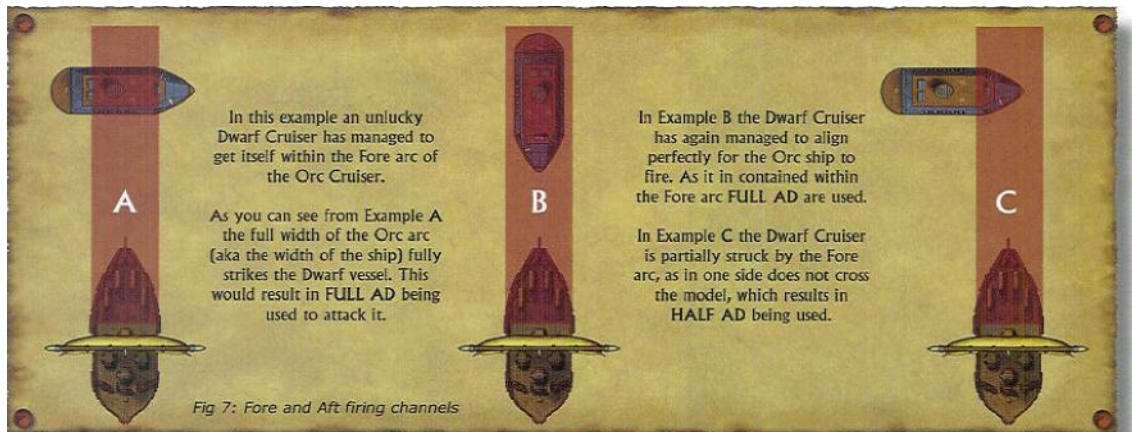
Tir demi puissance, car entièrement dans arc de tir mais pas de ligne de vue de centre à centre.

Tir demi puissance car pas de ligne de vue centre à centre. Pas de ligne de vue du tout sur les deux modèles grisés donc pas de tirs sur eux.

1^{er} trait : ligne de centre à centre bloquée par un autre modèle.
2nd trait : ligne de vue valide, tir demi puissance car centre de la cible non visible

Pas de ligne de vue – Pas de tir.
Ligne de vue sur la cible grisée de centre à centre et modèle entièrement dans l'arc, tir pleine puissance

Partiellement dans arc de tir et pas de ligne de vue de centre à centre donc demi puissance (et non $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1/4$).



A : Tir à pleine puissance - B : Tir à pleine puissance – C : Tir à demi puissance

Diviser les bordées (Splitting fire):

Si un navire a plusieurs cibles dans l'une de ses bordées, il est libre de séparer ses dés d'attaque contre autant de cibles qu'il le souhaite et de la manière souhaitée.

Si les cibles sont à différentes portées, calculez le nombre de dés d'attaque initial par rapport à la cible la plus éloignée.

Diviser les bordées n'est pas compatible avec le tir combiné.

Tirs combinés (Linked fire):

Les navires d'un même escadron peuvent réunir leurs dés d'attaque pour faire plus de dégâts. On désigne un tireur principal qui prend le maximum de dés d'attaque auquel il a droit pour ce tir, et on y ajoute ceux des autres navires qui ont un arc de feu valide, mais divisés par deux (arrondis à l'inférieur, mini 1 – Le reste des dés d'attaque est perdu).

Vous pouvez effectuer plusieurs tirs combinés au sein d'un même escadron pour rendre les différentes portées plus efficaces. En effet, les navires d'un même escadron peuvent être jusqu'à 10cm (4") de distance les uns des autres, vous pouvez donc effectuer un premier tir combiné de deux navires, et un second des deux autres dans le cas d'un escadron de quatre navires.

Vous pouvez effectuer un tir combiné avec deux armes différentes d'un même navire (canons et tourelles, et c...), dans les mêmes conditions d'application.

Le tir combiné n'est pas compatible avec la division de bordées.

Toucher la cible : On lance un dé pour chaque point de valeur d'attaque.

1-3 : raté !

4-5 : touché ! 1 touche (*Hit*)

6 : touché ! 2 touches et relance du dé (*re-roll*)

Tous les 6 sont donc rejetés jusqu'à ce qu'ils ne fassent plus de **6**.

Les navires importants (*Capital ships*), qu'ils soient moyens ou gros (*Medium or Large*) ne touchent les petits navires que sur **5** ou **6**.

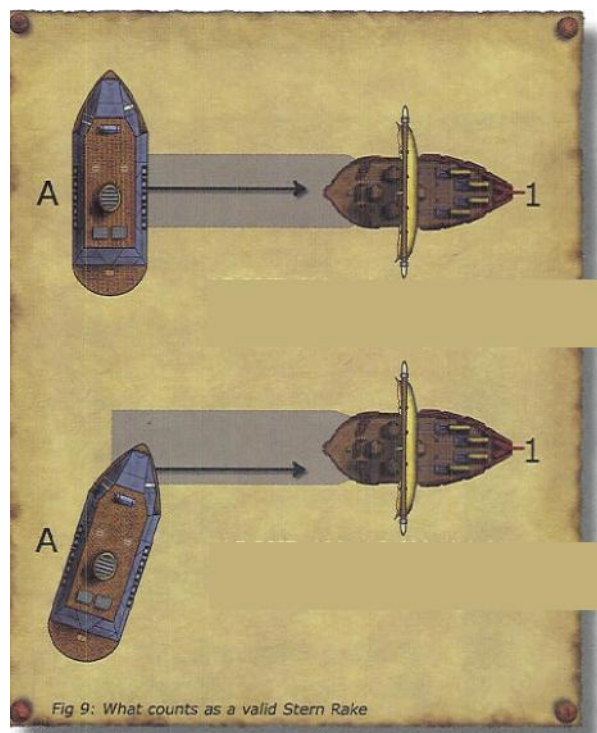
Dans tous les cas et peu importe les modificateurs éventuels, un 1 est toujours un échec et un **6** toujours une réussite.

Tir en enfilade (*Stern rake*):

Un tir à portée 1 dont l'alignement des centres des vaisseaux passe par l'arrière de la cible, bénéficie d'un **+1** au jet de dé.

Le tir en enfilade peut être combiné avec d'autres navires de l'escadron. Lancez toutefois les dés séparément de façon à pouvoir déterminer les tirs du navire devant ensuite bénéficier du bonus de **+1**.

Ci-dessous, le premier cas de figure indique un tir en enfilade, le second n'en remplit pas les conditions.



Endommager la cible :

On totalise le nombre de touches que l'on compare à la valeur de dommage et de critique de la cible.

Si le total atteint ou dépasse le **DR** (*Damage rating*), un dégât est occasionné à la coque de la cible.

Si le total atteint ou dépasse le **CR** (*Critical rating*), on jette **2D6** sur la table des effets critiques et on applique les dégâts occasionnés, sans appliquer ceux du **DR** évidemment.

Si le total atteint ou dépasse le double du **CR**, deux jets sont effectués sur la table des effets critiques. Si il atteint le triple, **3** ; et c....

Tous les navires avec seulement **2** points de coque sont simplement coulés et non affectés par les critiques.

Réparer les dégâts critiques :

Certains dégâts critiques peuvent être réparés. Le plus souvent, lors de l'activation du navire endommagé, il conviendra de lancer un **D6** et de consulter les effets sur la table des critiques, dans le paragraphe concernant le dégât subi.

En feu :

Les dégâts critiques comme certaines attaques ou effets de cartes peuvent amener l'un de vos navires à prendre feu. Mettez sur votre navire un jeton « en feu ». Dès sa prochaine activation ainsi que pour les suivantes, ce jusqu'à ce que le feu soit maîtrisé, lancez **1D6**. 1-3 : Le feu est maîtrisé, retirez le marqueur. 4-5 : Le navire continue de brûler et prend **1** point de dommage supplémentaire. 6 : Continue de brûler, prend **1** point de dommage supplémentaire et perd **1** point d'équipage en sus. Chaque marqueur doit être traité de la sorte, séparément.

Dégât sous la ligne de flottaison :

Comme pour le feu, lancez **1D6** dès la prochaine activation, et pour les suivantes jusqu'à ce que les dégâts soient réparés. 1-3 : Le trou a été comblé. 4-5 : Le navire prend **1** point de dommage supplémentaire. 6 : Le navire prend **2** points de dommage supplémentaires.

Traitez chaque dégât sous la ligne de flottaison indépendamment.

Tir sur des navires de sa propre flotte :

Lancez **1D6** à chaque fois que vous voulez effectuer un tir sur l'un des membres de votre propre flotte (les Dragon Lords ne peuvent jamais tirer sur l'un des leurs).

Appliquez un modificateur de **+1** si la cible est une créature.

1-2 : Vous ne pouvez vous résoudre à tirer sur les vôtres pour ce tour. Le tir est perdu et ne peut plus être alloué à une autre cible.

3-6 : Vous tirez sans faillir sur votre propre flotte.





CRITICAL HIT TABLE

DÉGATS CRITIQUES –Lancez 2D6 et appliquez le résultat :

Lancez 2D6	RESULTAT	OPTIONS DE REPARATIONS
2	<p style="text-align: center;"><u>EXPLOSION DUMAGASIN / DE LA SAINTE BARBE :</u></p> <p>Le navire se transforme en une boule de feu avant de couler. Tous les navires, amis ou ennemis, dans un rayon de 8" à compter du centre du navire qui a explosé subissent une attaque d'un nombre de D6 égal au double des points de coque du navire venant d'exploser.</p>	Aucune – Le navire coule et tout son équipage est tué.
3	<p style="text-align: center;"><u>GOVERNAIL BRISE :</u></p> <p>Le navire ne peut plus tourner, et ne peut plus se déplacer qu'en ligne droite. Il encaisse 2 points de dommage.</p>	<p>Lancez 1D6 à la prochaine activation du navire.</p> <p>1-3 : L'incident est réparé 4-6 : Il ne l'est pas.</p>
4	<p style="text-align: center;"><u>INCENDIE :</u></p> <p>Placez un marqueur « <i>en feu</i> » sur le navire. Ce dernier perd 1 membre d'équipage et subit 2 points de dommage.</p>	<p>Lancez 1D6 à la prochaine activation du navire. 1-3 : Le feu est maîtrisé, 4-5 : Le navire subit 1 point de dommage, 6 : Le navire subit 1 point de dommage et perd 1 membre d'équipage.</p>
5	<p style="text-align: center;"><u>DOMMAGE EN SALLE DES MACHINES / GRÉEMENT :</u></p> <p>Le navire encaisse 2 points de dommage. Lancez 1D6. 1-2 : Le navire dérivera de 2" à chaque activation, 3-6 : Le navire ne peut plus se déplacer que de la moitié de son mouvement. Dans tous les cas il subit 2 points de dommage.</p>	<p>Lancez 1D6 à la prochaine activation du navire.</p> <p>1-3 : L'incident est réparé 4-6 : Il ne l'est pas.</p>
6	<p style="text-align: center;"><u>DEGAT AU PONT D'ARTILLERIE :</u></p> <p>Le navire ne pourra pas tirer lors de sa prochaine activation. Il subi également 2 points de dommage.</p>	Pas d'option de réparation.
7	<p style="text-align: center;"><u>PILONNAGE INTENSIF :</u></p> <p>Le navire subit 2 points de dommage et perd 2 membres d'équipage.</p>	Pas d'option de réparation.
8	<p style="text-align: center;"><u>DEGAT A LA QUILLE :</u></p> <p>Le navire utilisera désormais le gabarit de roue de la catégorie de vaisseaux juste supérieure à la sienne. Ceux utilisant déjà le grand gabarit devront dépenser 2", au lieu de 1", par cran de virage. Le navire subit également 2 points de dommage.</p>	<p>Lancez 1D6 à la prochaine activation.</p> <p>1-3 : L'incident est réparé 4-6 : Il ne l'est pas.</p>
9	<p style="text-align: center;"><u>DEGAT AUX BORDÉES :</u></p> <p>Lancez 1D6 pour déterminer le flanc touché. 1-3 : Bâbord, 4-6 : Tribord. Lancez à nouveau 1D6, le résultat indiquant le nombre d'AD perdus pour ce flanc. Le navire subit également 2 points de dommages et perd 1 membre d'équipage.</p>	Pas d'option de réparation.
10	<p style="text-align: center;"><u>DEGAT A L'INFRASTRUCTURE :</u></p> <p>Dégât majeur générant au navire 1D3+1 points de dommage et la perte d'1 membre d'équipage.</p>	Pas d'option de réparation.
11	<p style="text-align: center;"><u>DEGAT SUR LA PASSERELLE :</u></p> <p>Le navire subit 2 points de dommage et perd 2 membres d'équipage. A sa prochaine activation, le bateau ne pourra que dériver de 2" droit devant, sans pouvoir tirer ni effectuer un autre type de mouvement.</p>	Pas d'option de réparation.
12	<p style="text-align: center;"><u>DEGAT SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON :</u></p> <p>Le navire ne peut plus se déplacer que de la moitié de son mouvement. Il encaisse en sus 2 points de dommages.</p>	<p>Lancez 1D6 à la prochaine activation :</p> <p>1-3 : L'incident est réparé, 4-5 : Le navire subit 1 points de dommage, 6 : le navire encaisse 2 points de dommage.</p>



SHIP TO SHIP

Principes de base :

- Que vous effectuiez un éperonnage sur un navire, ou que vous entriez en collision accidentellement avec ce dernier, les deux navires peuvent être amenés à subir des dommages.
- Une fois que deux navires ennemis sont en contact, ils sont bloqués en combat. L'abordage continue jusqu'à ce que l'équipage de l'un des deux navires ait été anéanti.
- A moins que ce ne soit la proue d'un navire qui entre en contact avec le navire ennemi, le contact est considéré comme une collision.
- Dériver et entrer en contact avec un navire est toujours considéré comme une collision et non comme un éperonnage.

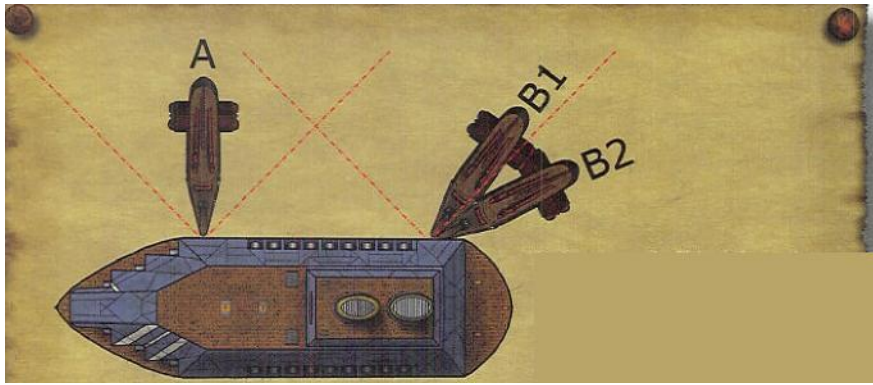
Déroulement des opérations :

- 1- Déplacez le navire de votre escadron selon les règles normales. Dès que celui-ci entre en contact avec un obstacle ou un navire ennemi, arrêtez immédiatement son déplacement. Finissez de déplacer les navires restants de l'escadron.
- 2- Résolez les dommages causés par l'éperonnage / la collision. Retirez du jeu les pertes
- 3- Procédez à la phase de tir des navires de l'escadron qui eux ne sont pas en contact.
- 4- Résolez l'abordage et comptabilisez les pertes d'équipage.

Un navire qui en éperonne un autre qui dérive ne pourra pas tirer lors de la phase 3, car la capture du vaisseau à la dérive ne se fait qu'au moment de l'étape 4.

Eperonnage (*Ramming*):

Pour compter comme éperonnage, le choc doit être volontaire, par la proue (avant) du navire qui éperonne et dans un arc de **90°** par rapport à la coque de la cible. Tout autre cas est une collision.



A : Eperonnage.

B1 : Eperonnage (la majeure partie de sa coque est dans l'angle de 90° par rapport à la cible).

B2 : Collision.

* * *

Les deux navires peuvent prendre des dégâts. L'attaquant lance un nombre de dés d'attaque égal à sa valeur d'éperonnage (Ram Rating), tandis que la cible lance un nombre de dés d'attaque égal à sa valeur de coque initiale (Hull point).

Les touches sont les mêmes que pour les tirs, de même que le calcul des dégâts. Les petits navires peuvent donc être touchés par les « 4 » d'un capital ship.

Exception importante : Les navires avec une valeur d'éperonnage rouge font un dégât critique dès que le **DR** est atteint, deux s'il est doublé, et c...sans avoir à atteindre le **CR**.

Le nombre de dés d'attaque utilisé dans un éperonnage ou une collision n'est jamais modifié par les effets du mauvais temps.

Eperonnage multiple :

Chaque contact est résolu séparément. Il n'y a pas d'éperonnage combiné.

Collision :

Qu'elle soit volontaire ou non, on procède de la même manière que l'éperonnage si ce n'est que les deux navires jettent autant de dés que leur valeur de coque initiale.

Quand la collision a lieu entre deux navires amis, quel que soit l'angle dans lequel le navire est percuté il s'agira toujours d'une collision et non d'un éperonnage.

On distingue aussi 3 types d'obstacles qui peuvent occasionner des collisions :

- Doux, comme les bancs de sable, la plage,... 4 D6 d'attaque
- Dur, comme un mur, la terre... 8 D6 d'attaque
- Dur et anguleux, comme les récifs,... 12 D6 d'attaque.

En cas d'abordages/collisions multiples, chaque choc est résolu séparément.

Synthèse I :

- Les navires qui éperonnent lancent un nombre de dés d'attaque égal à leur valeur d'éperonnage (ram).
- Le navire éperonné lance un nombre de dés d'attaque égal à sa valeur de coque initiale.
- Dans le cas d'une collision, les navires lancent un nombre de dés d'attaque égal à leur valeur de coque initiale.

Abordage et combat :

Deux (ou plus) navires en contact envoient leurs équipages s'entretuer. On lance autant de dés d'attaques (ici **MD** pour melee dice) que le nombre d'équipage restant. Les touches sont à nouveau comptées de la même manière que le tir. Chaque touche fait perdre 1 point d'équipage en face (et réduit donc d'autant sa valeur pour l'attaque suivante).

S'il reste des survivants après un premier round, on recommence à la prochaine activation d'un navire impliqué. Les navires sont bloqués tant qu'un camp n'a pas éliminé l'autre.

Dans un combat multiple, les dés doivent être alloués aux cibles avant le jet.

On ne peut effectuer d'abordage que sur un navire en contact avec le sien, en cas d'abordage multiples on ne peut pas traverser les navires, amis ou ennemis.

Le vainqueur peut réclamer le navire vidé de son équipage comme trophée (*Prize*). On met un marqueur près du vainqueur (au choix en cas de plusieurs vainqueurs) et on enlève la figurine vaincue. Ce marqueur vaut double en termes de victoire, si toutefois le navire vainqueur survit à la bataille.

Navire abandonné (*Derelict*):

A cause des combats, ou des effets d'un sort ou d'une carte, un navire peut se retrouver sans équipage, dans ce cas il dérive simplement de 5cm (2") en ligne droite et peut être abordé, y compris par son propre camp afin d'y remettre de l'équipage (qui est alors diminué d'autant sur l'autre navire).

Les navires qui s'entre-annihilent restent bloqués ensemble et ne dérivent pas.

Abordages et Tirs

Des navires impliqués dans une mêlée ne peuvent tirer. A l'inverse, un navire dans une telle situation reste une cible valable pour les tirs et toutes les règles normales de tir s'appliquent.

Synthèse II :

- **Une fois les collisions / éperonnages résolus, si les navires sont toujours à flot chacun lance un nombre de dés de mêlée égal à sa valeur d'équipage actuelle.**
- **S'il y a plusieurs collisions / éperonnages sur un seul navire, ils forment un pool de dés commun.**
- **Le navire solitaire déclare comment il veut répartir ses dés de mêlée, contre un seul navire ou sur plusieurs d'entre eux.**
- **Les touches sont calculées et chaque navire perd autant de membres d'équipage que de touches subies.**
- **Un navire dont la valeur d'équipage est réduite à zéro est capturé comme trophée par son adversaire.**
- **Si à la fin de ce tour de combat il reste des membres d'équipages sur les deux vaisseaux, le combat reprend lors de la prochaine activation de l'un des protagonistes.**



PHASE FINALE DU TOUR

Les cartes :

Piochez une carte par escadron en jeu, votre main maximale étant de **5** cartes même si plus d'escadrons sont présents. En revanche si vous avez moins de **5** escadrons encore en jeu à la fin du tour, la taille maximale de votre main est limitée au nombre d'escadron restant.

Vous pouvez vous défausser de cartes pour en piocher des nouvelles en remplacement.

Gabarits et marqueurs :

Retirez du jeu les gabarits d'effets des sorts jetés ce tour.

Retirez les marqueurs devenus inutiles, compilez ceux en jeu (si vous avez trois points de dégâts sur un navire, retirez les **3** jetons de **1** dégât pour un mettre **1** de **3**).

Conditions de victoire :

Certains scénarii définissent des conditions de victoire, comme détruire la moitié de la flotte ennemie ou faire évacuer une partie de sa flotte par l'un des bords prédéfini de la table. Contrôlez si les conditions de victoire sont remplies.





FLYING RULES

LES VOLANTS

Ligne de vue :

- Les volants sont supposés être toujours à divers degrés d'altitude durant le jeu. de ce fait ils ne bloquent pas les lignes de vues.
- Les paysages et décors bloquent les lignes de vue modèle à volant, et volant à modèle.
- Les paysages et décors ne bloquent pas les lignes de vue entre volants
- Les modèles en mer ne bloquent pas les lignes de vues des volants vers eux, et vice versa.

Activation et mouvement :

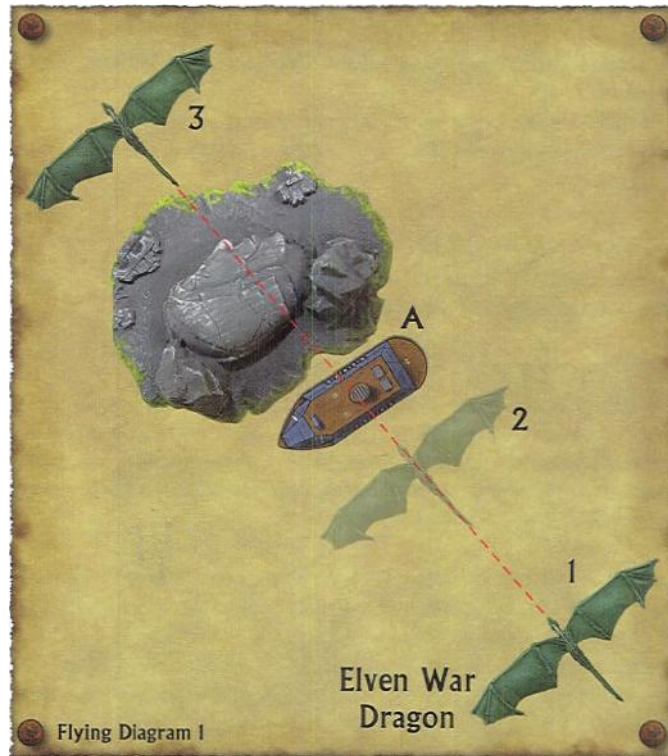
Les volants sont activés de la même façon que les autres modèles de votre flotte.

Ils peuvent passer au dessus des autres modèles et des décors. Leur mouvement peut donc s'arrêter au dessus d'un navire ou d'un décor. Placez le à cet endroit si vous le pouvez, sinon mettez le sur le coté avec un petit marqueur pour vous rappeler de sa position exacte.

Les volants peuvent porter leur attaque à n'importe quel moment de leur déplacement.

- Déplacez tous les volants d'un même escadron jusqu'au point où ils portent leur attaque.
- Toutes les attaques d'un volant doivent être effectuées depuis le même point.
- Déclarez les attaques normalement, résolvez les tirs défensifs, puis les attaques.
- Finissez le mouvement des modèles de l'escadron
- Vous ne pouvez pas tirer, puis éperonner, entrer en collision ou aborder à la fin de déplacement.

Sur le diagramme ci-dessous, le dragon se déplace vers le navire nain. Il devient en premier lieu une cible pour un tir défensif (quand il arrive à 8" du navire), puis porte son attaque, et enfin finit son mouvement.



Rayon de commandement :

A moins d'effets particuliers d'une carte ou d'évènement spécial, les volants ne sont pas affectés par les règles du rayon de commandement.

Tir défensif :

Tout volant, après avoir déclaré ses attaques, peut faire l'objet d'un tir défensif, qui sera une attaque à portée (range band) 1 pour le vaisseau ennemi. Si le volant ne rentre pas dans un périmètre de 8" d'un ennemi il est en principe à l'abri d'un tir défensif. Le tir défensif ne peut être effectué qu'en réponse à une attaque déclarée par un volant et qui amène ce dernier à portée 1. Si son attaque peut être portée depuis une portée 2, il ne subira pas de tir défensif.

- Les modèles impliqués dans un abordage ne peuvent pas effectuer de tir défensif
- Un modèle ne peut effectuer qu'un seul tir défensif par tour, même s'il a d'autres opportunités

- Un modèle qui a déjà été activé et qui a tiré ce tour ne peut pas effectuer de tir défensif, sauf s'il a délibérément choisi de ne tirer qu'à demi puissance lors de son activation. Dans ce cas il peut effectuer un tir défensif à demi-puissance.
- Un modèle qui n'a pas encore été activé peut :
 - Tirer à pleine puissance en tir défensif, mais ne pourra plus tirer lors de son activation
 - Tirer à demi-puissance, mais également à demi-puissance lors de son activation.
 - Ne pas effectuer de tir défensif mais tirer à pleine puissance lors de son activation.
- Vous pouvez diviser les bordées ou effectuer un tir combiné lors d'un tir défensif. Exceptionnellement vous pouvez effectuer un tir combiné avec des navires amis d'un autre escadron.
- Tout effet ou événement particulier qui empêche un navire de pouvoir tirer, le prive également de tir défensif.
- Les cartes tireurs d'élite (*elite gunners*) et tir chanceux (*lucky shot*) peuvent être jouées sur un tir défensif.

Tour actif et tir défensif :

Tant qu'un volant reste à basse altitude, il reste une cible pour un tir défensif. Après qu'un volant ait effectué une attaque contre un non volant, des tirs défensifs peuvent être effectués à son encontre, en suivant les règles du tir défensif, et ce jusqu'à la prochaine activation du volant. S'il porte une nouvelle attaque alors il restera à basse altitude, sinon il remonte automatiquement dans les airs et se met ainsi à l'abri des tirs défensifs.

Cartes et tir défensif :

Les cartes ne peuvent pas être jouées sur une attaque en tir défensif, à moins que cela ne soit strictement précisé. Les cartes de réaction (**R**) peuvent, elles, être jouées normalement.

Tir sur les volants :

Les volants ne bloquent jamais les lignes de vues. Les éléments de décors entre les volants et les non volants les bloquent, eux.

Toutefois, si un volant finit son mouvement sur un élément de décor, il peut être pris pour cible par un navire ennemie lors de l'activation de ce dernier.

Les armes conventionnelles, comme els bordées ou les tourelles, peuvent tirer sur un volant mais avec un minimum de rangée **2** (+ **20cm / 8''**).

A moins que la carte de références du volant, ou celle du tireur, ne précise le contraire, on ne peut toucher un volant que sur 5-6. Un **6** naturel engendre toujours **2** touches et est relancé.

Certaines armes spéciales ne peuvent pas tirer sur les volants (mortier, trébuchet, canon à peste,...).

Les tirs combinés ou les divisions de bordées fonctionnent normalement sur les volants.

Blessier et tuer un volant :

Comme pour les navires, il convient d'additionner les touches et d'égaliser ou excéder le **DR** ou le **CR** de la cible.

S'il s'agit d'un volant agissant en solitaire, tenez le compte des dommages infligés.

Certains volants évoluent en formation de plusieurs modèles. Egaler ou excéder le **DR / CR** de la cible peut générer la perte d'un ou plusieurs modèles. Référez vous à la carte de référence du volant qui vous indiquera comment procéder.

Sauf règles spéciales contraire, un volant qui voit son score d'équipage réduit à zéro s'écrasera et sera retiré comme perte.

Tir entre volants :

Si un volant peut établir une ligne de vue vers un autre volant, il peut attaquer avec toutes ses armes qui sont à portées et dans le bon arc de tir. Les règles normales s'appliquent et les touches sont réussies sur **4,5** et **6**.

Tir de volant contre des unités maritimes ou terrestres :

Si un volant peut établir une ligne de vue vers une cible à terre ou en mer, il peut attaquer avec toutes ses armes qui sont à portées et dans le bon arc de tir. Les règles normales s'appliquent et les touches sont réussies sur **4,5** et **6**.

Attaque de volant contre les submersibles :

Un volant peut attaquer et engager en combat un submersible seulement si ce dernier est émergé. S'il est en immersion il ne peut être attaqué par le volant, sauf règles spéciales spécifiées sur la carte de référence des modèles concernés.

Tir en enfilade :

Il ne peut s'appliquer qu'entre deux volants, mais d'un volant sur un modèle non volant.

Eperonnage et abordage :

A moins que le contraire ne soit spécifié sur la carte de référence du modèle, un volant peut éperonner ou entrer en collision avec un autre volant. Les règles normales s'appliquent.

Un volant ne peut pas éperonner ou entrer en collision avec un non volant.

Quand un volant entre en contact avec un non volant, il n'y a pas collision mais le volant peut ainsi mener un abordage. Le navire aborder peut, lui, jouer des cartes de réaction (**R**) qui s'appliquent normalement aux collisions.

Capturer un volant :

Les modèles terrestres ou maritimes ne peuvent pas capturer les volants.

Atterrissage et jeter l'ancre :

La plupart des volants ne peuvent pas jeter l'ancre, mais certains peuvent atterrir sur des éléments de décor ou navires spécifiques. Ils sont considérés comme ayant jeté l'ancre.

Cette capacité est notée sur la carte de référence des modèles concernés.

Point de mesures :

Vous devez effectuer la mesure depuis le centre du socle du volant au point le plus proche de la cible, ou du tireur vers le centre du socle du volant ciblé.

Pour le tir défensif, prenez le point le plus proche du tireur.

Explosion du magasin et volant :

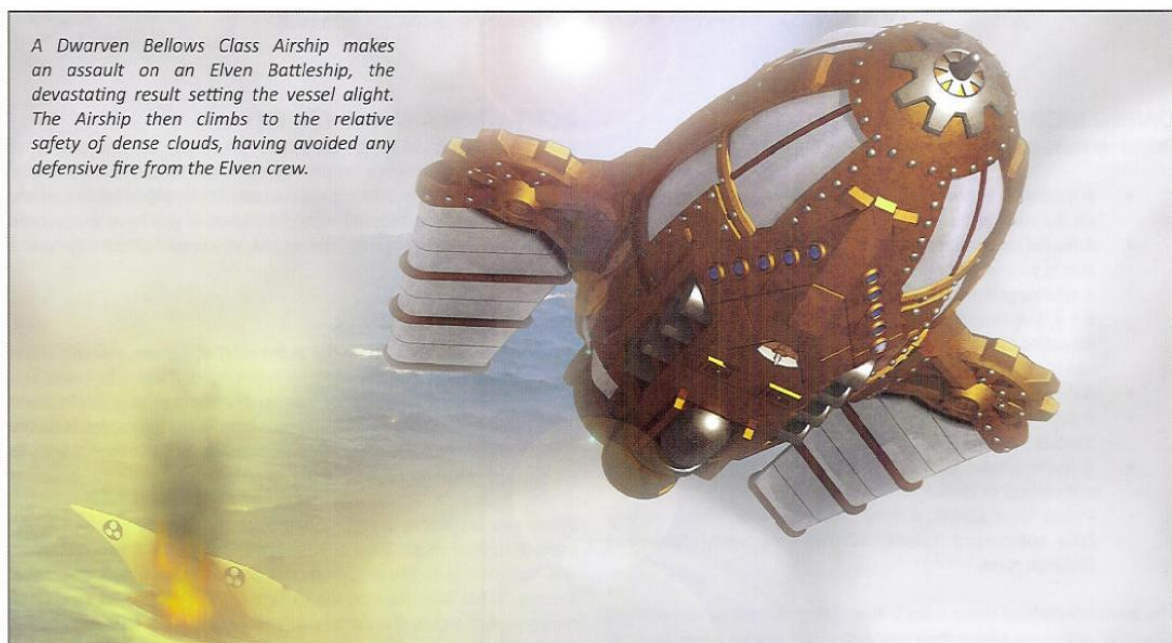
Au regard de l'existence de trois degrés de hauteur différents (mer/terre / basse altitude / haute altitude), un volant est considéré comme **niveau 1**, un navire ou unité terrestre comme **niveau 0**, et un sous-marin comme **niveau -1**.

Toute explosion touche chaque modèle sur un **4+**, sans prendre en compte sa taille ou son niveau d'altitude :

- Un modèle au même niveau que celui qui explose est normalement affecté par l'explosion.

- Un modèle qui est un niveau au dessus ou un niveau au dessous que celui qui explose n'encaisse que la moitié du nombre normal de dés d'attaque (**AD**) dus à l'explosion.
- Un modèle situé deux niveaux au dessus ou en dessous de celui qui explose n'est pas affecté par l'explosion.
- Si un type d'explosion indique explicitement que tout modèle encaisse l'intégralité des dés d'attaque (**full AD**), alors n'appliquez pas les règles ci-dessus, mais suivez celles de cette arme spéciale.

Vous ne pouvez pas jouer de cartes sur une attaque subie du fait d'une explosion, mais vous pouvez jouer des cartes de réaction (**R**) contre elle.





LES SUBMERSIBLES

Principes de base :

- Un modèle en mer, sur terre ou un volant ne peut toucher un submersible à la surface que sur **5-6**.
- Un modèle en mer, sur terre ou un volant ne peut toucher un submersible en immersion que sur **6**.
- Un submersible touche tout modèle, quel que soit son niveau d'altitude, sur **4,5,6**. Vérifiez toutefois sa carte de référence pour voir quel type de cible vos armes peuvent atteindre.
- Un submersible ne peut pas tirer sur des volants.
- Un submersible ne peut utiliser de tir défensif, qu'il soit en immersion ou à la surface.
- A moins que leur carte de référence n'indique le contraire, les submersibles (et leur marqueurs d'immersion) ignorent les règles de rayon de commandement.

Le principe de ces règles est que les submersibles disposent de marqueurs d'immersion qui indiquent où ils pourraient se trouver. Un monstre marin ou un orque ne dispose que d'un marqueur, utilisez pour indiquer qu'ils sont en immersion. Un sous marin dispose de deux marqueurs dont l'un indique un emplacement factice.

Les sous marins :

- Un sous marin qui subit un dégât critique ne lance pas de dés sur la table des dégâts critiques mais perd **2** points de coque.
- Un sous marin ne peut pas aborder un autre modèle, et les autres modèles ne peuvent pas effectuer d'abordage sur un sous marin.
- Si le sous marin entre en contact physique avec un autre modèle, il peut s'en dégager comme s'il s'agissait d'un obstacle comme une île ou un récif.

Lignes de vue :

- Les submersibles en surface bloquent les lignes de vue d'autres submersibles qui souhaiteraient tirer sur un modèle à la surface.
- Les submersibles en surface ne bloquent les autres lignes de vue.
- Les modèles en immersion ne bloquent jamais les lignes de vue.

Activation et mouvement :

Activez et jouez les submersibles comme tout autre modèle ou escadron de votre flotte. La seule différence réside dans les marqueurs d'immersion, si vous avez un escadron de deux submersibles tous deux en immersion, vous aurez un escadron de **4** marqueurs.

Modèle en immersion :

Lorsque vous déployez un submersible, vous pouvez décider de le déployer en surface ou en immersion. Dans ce cas placez directement les marqueurs d'immersion dans votre aire de déploiement. De même quand vous jouez un submersibles et que vous décidez de le faire plonger, échangez la figurine pour les marqueurs d'immersion en les mettant au point où le submersibles a effectué sa plongée.

Quand vous fait émerger ou plonger un submersible, vous devez effectuer cette action avant de vous déplacer. Une fois à la surface, ou en immersion, il le reste jusqu'à sa prochaine activation.

Marqueurs d'immersion :

Un marqueur d'immersion peut se déplacer dans n'importe quelle direction, il n'a pas à utiliser le gabarit. Un submersible en plongée peut se faire tirer dessus, si le tireur a une ligne de vue sur le marqueur.

- Un marqueur d'immersion peut se déplacer sous les autres modèles et au travers des autres marqueurs d'immersion.
- Un marqueur d'immersion ne peut pas finir son mouvement sous un autre marqueur, modèles, ou socle de volant.
- Un marqueur d'immersion ne peut pas se déplacer sous un élément de décor, à moins que le scénario n'indique le contraire.
- Quand un submersible refait surface, il peut se placer dans la direction de son choix.

Quand un joueur fait une attaque sur un marqueur d'immersion (et même le détruit), seul le joueur qui le contrôle sait si le marqueur correspondait au submersible ou s'il s'agissait

du leurre. L'adversaire doit détruire tous les marqueurs d'immersion du submersibles pour être sûr de l'avoir effectivement détruit.

- Si le marqueur encaisse suffisamment de dommage pour le détruire ou le couler, retirez-le du jeu.
- Si un submersible endommagé refait surface, mettez des jetons de dégâts correspondant sur tous ses marqueurs d'immersion.
- Si votre submersible est détruit ou coulé, et que le marqueur leurre est toujours en jeu, il continue de compter comme un escadron pour le nombre de cartes que vous pouvez piocher en phase finale du tour.
- Si à un moment du jeu, les joueurs n'ont plus de modèles sur la table de jeu que des marqueurs leurres, le jeu prend fin.
- Un marqueur leurre détruit ne rapporte aucun point à la fin de la partie.

Attaque en immersion :

Généralement les submersibles en immersion ne peuvent pas faire d'attaques avec portée, toutefois certains modèles sont équipés d'armes spéciales pouvant tirer sous l'eau, comme cela sera indiqué sur leur carte de référence.

- Un marqueur d'immersion ne peut pas éperonner ou aborder un modèle en mer/sur terre/volant.
- Un marqueur d'immersion peut éperonner un autre submersible en immersion. Une fois en contact tous les marqueurs d'immersion impliqués sont retirés, et s'il s'agit de leurre, le véritable emplacement du submersible est révélé.
- Si c'est bien le submersible qui a éperonné ou a été éperonné, laissé en place le marqueur d'immersion en indiquant qu'il s'agit bien du submersible. L'orientation du modèle qui a éperonné est considéré comme la direction prise pour effectuer l'éperonnage.
- Un submersible en immersion qui effectue n'importe quel type d'attaque se dévoile, et a donc une position et une orientation connue.
- Quand le marqueur d'immersion représentant le submersible qui a attaqué est activé au tour prochain, retirez le et remplacez le par les deux marqueurs d'immersion aussi longtemps qu'il reste en immersion.

Les submersibles et les abordages :

Certains submersibles n'ont pas à effectuer d'abordage après avoir éperonné un modèle adverse.

Certains submersibles ne peuvent pas du tout le faire.

- Certains submersibles peuvent choisir de ne pas aborder après avoir résolu l'éperonnage, mais ils doivent l'indiquer avant que les joueurs ne lancent les dés pour résoudre le combat.
- Quand cela se produit, le modèle qui a éperonné est reculé de 2,5cm (1") de l'autre modèle, pour éviter une action d'abordage.
- Le submersible qui a éperonné ne peut pas entrer en contact avec un autre modèle lors de cette manœuvre. S'il ne peut pas reculer, il doit effectuer un abordage s'il en a la capacité.
- Un sous marin ne peut pas effectuer d'abordage, donc dans ce cas rien ne se passe. Quand cela arrive, le navire éperonné peut se dégager du sous marin, même si sa base est en contact avec sa proue.
- Un submersible qui s'est dégagé pour prévenir d'un abordage ne peut pas effectuer une attaque d'artillerie.

Capturer un submersible :

Un modèle en mer/sur terre/volant ne peut pas capturer un submersible, qu'il soit en surface ou en immersion. Un submersible ne peut capturer aucun autre modèle.

Tir en enfilade :

Un submersible en immersion peut effectuer un tir en enfilade sur un autre submersible lui aussi en immersion.

Un submersible à la surface peut effectuer un tir en enfilade sur un autre modèle sur mer.

Un submersible ne peut pas effectuer de tir en enfilade sur un volant.

Un submersible ne peut faire l'objet d'un tir en enfilade que par un autre submersible situé au même niveau.

En feu :

Vous ne placez pas de marqueurs en feu sur un modèle en immersion. Si un submersible plonge en immersion, retirez-lui tous ses marqueurs en feu.

Les réparations ont lieu avant la décision de plonger.

Submersibles et jeu de cartes :

Les cartes n'ont pas les mêmes effets car les attaques des submersibles ne relèvent pas de l'artillerie. Les cartes affectent quand même les submersibles, excepté les suivantes :

Gaseous cloud, Fireball, Flame strike, Breath of an ice dragon, Lightning storm, Shifting mist, Foul essence, Shroud of madness, Dancing flames, Maelstrom of light, Daze and confused.

Explosion du magasin et submersibles :

Le principe des trois niveaux d'altitude est le même que celui pour les volants, un submersible en surface étant **niveau 0**, un en immersion **niveau -1**.

Toute explosion touche tout modèle sur **4+**, peut importe la taille ou le niveau.

- Un modèle au même niveau que celui qui explose est normalement affecté par l'explosion.
- Un modèle qui est un niveau au dessus ou un niveau au dessous que celui qui explose n'encaisse que la moitié du nombre normal de dés d'attaque (**AD**) dus à l'explosion.
- Un modèle situé deux niveaux au dessus ou en dessous de celui qui explose n'est pas affecté par l'explosion.
- Si un type d'explosion indique explicitement que tout modèle encaisse l'intégralité des dés d'attaque (**full AD**), alors n'appliquez pas les règles ci-dessus, mais suivez celles de cette arme spéciale.

Vous ne pouvez pas jouer de cartes sur une attaque subie du fait d'une explosion, mais vous pouvez jouer des cartes de réaction (**R**) contre elle.

UPGRADE RULES

REGLES AVANCÉES

Le navire amiral (*Flagship*)

Quand un tel navire est présent dans une flotte, jetez un **1D6** pour connaître la règle spéciale le concernant. Cette règle peut se cumuler avec l'effet des cartes, des règles, ...

1 : Ce navire embarque à son bord un large complément de marins. Lors des abordages, il ajoute **2D6** à son total.

2 : Ce navire est commandé par un capitaine expérimenté. Il gagne **1D6** supplémentaire sur l'un de ses tirs, à chaque tour.

3 : Ce navire a été construit par un maître charpentier. Jetez **1D6** à chaque tir reçu avant de résoudre les dommages. Sur **4, 5** ou **6**, réduisez le nombre de touches de **1**.

4 : Ce navire contient une escouade de tireurs d'élite. A n'importe quel moment de son activation, vous pouvez effectuer un tir de sniper contre un navire en surface (pas un submergé) à portée **1**. Jetez **1D6**, sur **4, 5** ou **6**, la cible perd **1** en équipage. Ce tir ne peut être modifié et ne peut prétendre à une relance.

5 : Ce navire a une coque plus hydrodynamique. S'il ne tourne pas, son mouvement est augmenté de **2,5 cm (1")**. S'il tourne, il utilise le gabarit de la taille en dessous.

6 : Ce navire dispose d'un tacticien hors pair à son bord. Vous pouvez modifier votre jet d'initiative de **-1** au début de chaque tour. Si vous obtenez une égalité vous pouvez modifier les jets suivants également. Vous perdez ce bonus si le navire est détruit / capturé ou quitte la table. Votre adversaire ne peut récupérer ce tacticien à son profit s'il capture votre navire.

Compétences spéciales :

Air Hunter / chasseur des airs (Arme) :

Cette arme est profilée pour l'anti-aérien et bénéficie d'un bonus de **+1** à ses jets de tirs contre les volants.

Arcane amplifier / Amplificateur arcanique :

Les sorts jetés depuis ce navire ne sont contrés que sur **3+** et reçoivent un bonus de **+1** à tout jet de dé d'effet. Tant qu'un tel navire ami est en jeu, les cartes « **T** » sont également contrées sur **3+**.

Arcane blast / explosion arcanique:

A chaque tour où l'arcane amplifier n'est pas utilisé, ce modèle peut effectuer une attaque magique sur une cible dans sa ligne de vue (non submergé), à portée maximale de **20cm (8')**. Lancez **1D6**, sur **5+** la cible subit **1** point de dégât à la coque. L'attaque peut être contrée comme pour une carte.

Armoured Belly / Ventre blindé :

+1 au **CR** contre les attaques non-aériennes à portée **1** ou **2**.

Armoured Forecastle / Gaillard blindé :

Quand il se fait aborder, ce navire prend **2** pertes de moins au premier round.

Blinding flash / Eclair aveuglant :

Au premier round d'un abordage initié par ce navire, **+1** pour toucher, **-2** à l'adversaire. Peut servir en cas d'abordage d'un ennemi sur un **4+**.

Bulldoze / Bulldozer :

Quand ce modèle effectue un éperonnage contre un modèle ennemi il peut continuer son mouvement en poussant le modèle éperonné devant lui, en maintenant le point de contact et l'angle d'éperonnage tel quel. Le bulldozer ne peut pas effectuer de virage quand il pousse un autre modèle. Si le modèle éperonné entre en contact avec quelque chose il en résulte une collision, et le bulldozer s'arrête.

Quand le bulldozer pousse un modèle de catégorie supérieure, son mouvement restant est divisé par deux. Si le modèle éperonné est détruit par l'éperonnage initial, il ne coule pas avant la fin du mouvement du bulldozer et son épave est poussée. Si le modèle poussé n'est pas détruit à la fin du mouvement, le bulldozer peut choisir soit d'effectuer un abordage, soit de reculer de **2,5cm (1")** pour prévenir l'abordage. Vous ne pouvez faire tirer le bulldozer après avoir poussé un autre modèle.

Coordinated assault / Assaut coordonné :

Si plusieurs navires du même escadron abordent la même cible, ils reçoivent chacun un bonus de **+1** pour toucher.

Cumbersome flier / Volant encombrant :

Ce volant est touché sur un **4+** par les attaques d'artillerie de modèles non volants (au lieu de **5+**).

Death shriek / Cri mortel :

Si ce modèle n'attaque pas durant son activation, il peut utiliser ce pouvoir qui n'est pas une attaque. Toutes les modèles ennemies (Gros, sous-marins et morts-vivants exclus) à portée **1** doivent réussir un jet de dé (**4+** pour les petits, **3+** pour les Moyens) ou souffrir d'un **-1** à tous les jets d'attaques (**AD, DF, MD**) jusqu'à la fin de leur prochaine activation. Une figurine ne peut subir le cri mortel qu'une fois par tour.

Draconic Blessing / Bénédiction draconique :

Immunité aux effets additionnels du souffle des dragons, mais pas à ceux des cartes.

Elite crew / Equipage d'élite :

+1 au dé en abordage et en tir défensif.

Flame weapon / Arme à flammes (Arme) :

Si cette arme égale ou dépasse le **DR** de sa cible, cette dernière reçoit en plus un jeton « en feu », deux si elle égalise ou dépasse le **CR**.

Flammable gases / Gaz inflammables :

Si ce modèle prend feu, il explose automatiquement, selon les mêmes règles que celles de la table des critiques (explosion du magasin / de la sainte barbe).

Free floating / Flottant :

Si ce volant est réduit au statut d'épave, et s'il n'est ni rattaché à un navire, ou à terre, il se déplace de son mouvement maximum dans le sens du vent jusqu'à arriver à un bord de table, moment à partir duquel il est retiré du jeu.

Hard impact / Impact conséquent (Arme) :

Une cible plus petite endommagée par cette arme (mais non détruite) est repoussée en arrière de **1"** (**2,5 cm**) si elle est de la catégorie juste inférieure, de **2"** (**5cm**) si elle lui est inférieure de deux catégories. Réglez les collisions qui pourraient découler de cette situation. Si la cible ne peut reculer car déjà en contact avec un autre navire ou obstacle, réglez une collision en conséquence, comme si elle venait de se produire.

Hull Breaker / Brise-coque :

Si le **DR** de la cible est égalé ou dépassé lors d'un éperonnage, la cible perd **1** point de coque et **1** jeton « trou sous la ligne de flottaison » est placé, **2** points et **2** jetons si c'est le **CR** qui est égalé ou atteint, **3** si le **CR** est doublé, **4** s'il est triplé.

Hull Ripper / Eventreur de coque :

Quand la cible est endommagée lors d'un éperonnage par ce modèle, lancez **1D6** : sur **4+**, on place un jeton « trou sous la ligne de flottaison ». La figurine attaquante est placé

de l'autre côté de la cible comme si elle l'avait traversé de part en part (socles en contact). Ce mouvement additionnel peut amener le navire à dépasser son mouvement maximal habituel. Toutefois, si la place est manquante derrière la cible pour effectuer cette action, l'éventreur de coque ne peut pas être utilisé.

Illuminate / Illumination :

Une fois par tour le modèle peut tenter d'éclairer un modèle ennemi à portée maximale de **2**, et sur lequel il a une ligne de vue. Lancez **1D6** : sur **3+** les attaques d'artillerie amies sur cette cible bénéficieront de **+1** dé d'attaque par arme impliquée. Ce bonus s'ajoute une fois calculé le nombre de dés d'attaque résultant d'un tir combiné, avec un maximum de **+3** dés. L'illumination fait effet jusqu'à la fin des activations de ce tour. Les bonus de différentes illuminations ne se cumulent pas entre eux.

Iron Ram / Eperon d'acier :

Quand ce modèle effectue un éperonnage, on réduit les dés de dégâts à son encontre de moitié. Si la cible possède une valeur d'éperonnage de **4** ou plus, au lieu de subir une attaque de **4** dés d'attaque, cette dernière ne sera que de **2** dés d'attaque. Ne s'applique pas aux obstacles et terrains.

Lethal strike / coup fatal (Arme) :

Si le **DR** de la cible est égalé ou dépassé lors d'une attaque avec cette arme, elle perd **1** équipage en plus.

Misdirection / Redirection :

Quand le modèle est la cible d'une attaque d'artillerie adverse, lancez **1D6**. Sur **4+** vous pouvez rediriger l'attaque sur un autre modèle de la même taille et du même escadron. L'attaque tient compte de la ligne de vue et la portée calculées par rapport à sa cible initiale, mais tous ses effets sont appliqués à la nouvelle cible.

Murder holes / Meurtrières (MD):

Jeter autant de dés d'attaque qu'indiqué contre un ennemi qui aborde ce vaisseau, avant que l'abordage ne commence réellement.

Oars / Rameurs:

Si ce modèle jette l'ancre, il peut, au lieu de la remonter, effectuer à une prochaine activation une rotation de **90°** (Gros) ou de **180°** (les autres)

Pack Hunters / Meute de chasseurs (Arme) :

Quand un tir combiné ne comprend que des tireurs ayant cette compétence, le tir combiné gagne **1** dé d'attaque par modèle au-delà du premier.

Panic dive / Plongée d'urgence :

Après une attaque, ce modèle peut immédiatement tenter de plonger en urgence sur **5+**. Un seul marqueur est placé dans ce cas.

Plague gun / Canon à peste :

Cette arme n'affecte que l'équipage. On ignore le **DR** et le **CR**, chaque touche (sur **5+**) fait perdre **1** équipage à la cible. N'affecte pas les morts-vivants, les volants et submergés. Les cartes ne peuvent être jouées sur cette attaque. L'arc de tir du canon à peste correspond à un couloir dans le prolongement avant du navire, de sa largeur, incluant les rameurs.

Poison arrows / Flèches empoisonnées :

Ce navire possède **2** dés de plus en tir défensif. Si la cible relève du domaine des êtres vivants, elle perd **1** équipage en plus.

Radial fire / Tir Radial :

Ce modèle possède **4** arcs de tirs de **90°** (un par côté) et peut tirer avec deux d'entre eux à chaque activation.

Reassignment / réassignation :

Si plusieurs modèles d'un même escadron gagnent un abordage ou entrent en collision, ils peuvent redistribuer leurs équipages entre eux à leur guise, sans toutefois dépasser leur valeur de départ. Un navire avec **0** en équipage suite à la réassignation est détruit. La réassignation est effectuée avant tout déplacement d'éventuelles épaves pour ce tour.

Recycle / Recyclage :

Pour chaque modèle détruit par le biais de la réassignation, vous pouvez enlever **1** dégat de coque à un autre modèle impliqué dans cette opération.

Red Ram / Eperon rouge :

Quand la valeur de Ram du navire est colorée en **rouge**, c'est l'égalisation ou le dépassement (et ses multiples) du **DR** de la cible qui est pris en compte pour les critiques, et non plus celui du **CR**. Uniquement pour les attaques basées sur la valeur de Ram.

Sharpshooters / Tireurs d'élite (target number):

A n'importe quel moment de son activation, ce modèle peut utiliser cette attaque contre un navire en surface (sauf sous-marin) qui est à maximum portée **1**. Lancez **1D6**, sur **5+**, la cible perd **1** équipage. Le navire ne peut effectuer cette attaque et un tir défensif dans le même tour de jeu.

Spotter / Observateur :

Une fois par tour, ce modèle peut cibler un ennemi qui est à maximum portée **2**. Lancez **1D6**, sur **3+** tous les tirs amis sur cette cible bénéficient d'un **+1** au dé jusqu'à la fin du tour. Non cumulable avec d'autres navires disposant de cette même compétence.

Steam burst / Explosion de vapeur :

Sur **5+** au moment de l'activation, les modèles de l'escadron peuvent avancer de **2"** (**5cm**) de plus que leur mouvement maximum. Jetez le dé une seule fois pour l'escadron complet.

Steam bellows / Soufflets à vapeur (Bonus) :

Quand ce navire initie un abordage, il bénéficie après la résolution de l'éperonnage, du nombre de dés d'attaque indiqué à côté de la compétence en plus lors du premier round. Ne fonctionne pas pour les collisions ni si le navire se fait aborder au lieu d'aborder lui-même.

Streamlined Hull / Coque Hydrodynamique :

+ **1"** (**2,5cm**) de mouvement si ce navire se déplace sans tourner durant son activation.

Tether / Attaches :

Ce modèle peut jeter l'ancre à terre.

Tough crew / Equipage coriace :

Tous les ennemis impliqués dans un abordage avec cet équipage ont un malus de **-1** à leurs dés de mêlées (**MD**).

Towering / Imposant :

Peut attaquer les volants qui sont à portée **1** avec ses armes conventionnelles. Doit pouvoir tracer une ligne de vue et être vu au-delà des figurines qui ne sont pas « towering ».

Troll-rock throwers / Lanceurs de roc trolls :

Compte comme une tourelle avec un arc de tir de **360°** (mesuré depuis le centre du navire), mais qui ne perd pas de dés d'attaque si le navire encaisse des dégâts. Ne compte pas comme tir d'artillerie, ne peut faire de tir, ni d'enfilade, ni cibler les volants et les submergés. Seules les cartes avec l'icône monstre peuvent affecter les attaques des trolls.

Underwater hunter / Chasseur sous-marin (Arme) :

Toutes les attaques de ce modèle contre un submergé, reçoivent un bonus de **+1** aux dés d'attaques (**AD**).

GÉANT DU LITTORAL :



Principes de base :

Toutes les flottes du jeu peuvent employer un géant. S'il y a moins d'îles sur la table de jeu, que de géants joués, vous pouvez placer une île (d'un maximum de **20cm (8")** de largeur et longueur) pour chaque géant de votre flotte, avant tout déploiement.

- Vous ne pouvez pas placer cette île dans l'aire de déploiement de votre adversaire
- Vous devez poser le géant sur ou dans un rayon de **20cm (8")** d'une île ou de la terre ferme.
- Vous ne pouvez pas déployer le géant dans l'aire de déploiement de votre adversaire ni à moins de **20cm (8")** de l'un de ses modèles.
- Le géant compte pour un navire de guerre (*battleship*) lorsqu'il s'agit de déterminer les lignes de vues.
 - Si un géant est sur terre, les modèles à la surface ou en mer ne bloquent pas ses lignes de vues.
 - Les modèles peuvent tirer sur un géant qui est sur terre, sauf si entre eux se trouvent un terrain de **7,5cm (3")** de haut ou plus, ou un autre modèle qui bloque les lignes de vues.
- Quand vous activez un géant, il peut marcher sur terre, barboter dans l'eau près du rivage ou nager dans les eaux profondes. Tant qu'un point de sa base est dans un rayon de **20cm (8")** d'une île ou de la terre ferme, le géant est considéré comme barbotant.

- Un géant peut utiliser deux types de mouvement dans une même activation, mais ses deux valeurs de mouvements indiquées sont réduites de moitié par exemple, un géant peut marcher de **6"** et barboter de **3"**).
- Si un géant va dans les eaux profondes alors lancez **1D6** :
 - 1-5 : Le géant ne peut effectuer qu'un mouvement de nage pour le reste de son activation
 - 6 : Le géant continue de barboter pour le reste de son activation.
 - Un géant qui nage ne peut effectuer qu'un éperonnage ou un abordage.
- Un géant peut capturer d'autres modèles, mais ne peut pas être capturé.
- Un géant utilise la table des dégâts critiques spécifiques aux monstres et grandes créatures.
- Un géant est un modèle de type capital chip, il ne touche les frégates que sur **5** ou **6**.
- Un géant ne compte pas comme un escadron pour la génération de cartes à piocher lors de la phase finale du tour.
- Un géant ne peut pas effectuer de tir défensif
- Un géant ne peut pas être la cible d'un tir en enfilade.

Attaque :

Balayage :

Le géant peut effectuer un balayage d'une puissance de **10** dés d'attaque contre un modèle qui est à la surface, et dans un rayon de **5 cm (2")** de sa base, et sur **360°** (quand il marche ou barbote).

Coup et jet de pierres :

Le géant peut frapper les modèles avec une grosse pierre. Cette attaque est réalisable dans un arc de **180°** depuis le front du géant.

- Si le balayage cause un dommage ou plus, la cible perd en sus un point d'équipage supplémentaire.
- Le nombre de dés d'attaque du balayage est réduit par les dommages ou les jetons perte d'équipage subis par le géant.
- Un géant ne peut pas cumuler un balayage et une attaque à coup de pierre lors de son activation.

- Un géant ne peut pas effectuer de balayage quand il est impliqué dans un abordage.
- Un géant ne peut pas faire de division de bordée quand il effectue un balayage ou une attaque à coup de pierre. Si un géant coule un navire lors d'un éperonnage ou d'une collision, il peut effectuer un balayage dans la même phase d'activation, mais il ne peut pas lancer de pierre
- Un géant peut choisir de ne pas effectuer d'abordage après un éperonnage ou une collision.

BÉHÉMOTH :



Principes de base :

Toute flotte peut engager un Béhémoth. Désignez l'un de vos *capital ship* (pas une créature) avant que le jeu ne commence, qui aura à son bord le shaman. Le shaman à lui tout seul tous les Béhémoth de votre flotte. Vous ne pouvez avoir qu'un seul shaman.

- Lors du déploiement, vous devez déployer le Béhémoth à **10cm (4")** d'un bord de table, sur l'un des flancs ou dans votre aire normale de déploiement. Le Béhémoth ne peut toutefois pas être placé dans l'aire de déploiement de l'adversaire ni à moins de **20cm (8")** de l'un de ses modèles.
- Le Béhémoth, dès qu'il est activé, doit effectuer un déplacement de l'intégralité de son mouvement en direction du modèle qui a à son bord le shaman, jusqu'à ce qu'il soit à portée **2 (range band 2)** de ce dernier (on mesure de n'importe quel point du Béhémoth à n'importe quel point du capital ship).
Si le Béhémoth est hors de cette portée, il ne peut pas se transformer en vortex ou utiliser son jet d'eau. Il peut toutefois éperonner et/ou aborder tout modèle se trouvant directement entre lui et le centre du modèle transportant le shaman quand il se déplace (y compris ceux de sa propre flotte).
- Quand le Béhémoth est impliqué dans un abordage, il n'est touché que sur un **6**, les modificateurs éventuels comme les effets d'une carte s'appliquent.

- Le Béhémoth n'encaisse pas de dégâts critiques, il perd juste **2** points de coque et **1** d'équipage. Si vous doublez son **CR**, il perd **4** points de coque et **2** d'équipage.
- Vous ne pouvez pas placer de jeton « en feu » sur un Béhémoth, mais il subit quand même les pertes de points de coque et d'équipage provoqués par l'attaque ou l'événement qui implique de poser un jeton « en feu ».
- Le Béhémoth n'est pas un submersible.
- Le Béhémoth est une construction, pas un modèle vivant.
- Le Béhémoth ne peut pas capturer d'autres modèles et ne peut pas être capturé.
- Le Béhémoth n'utilise pas de gabarit de mouvement pour se déplacer.
- Le Béhémoth doit effectuer un abordage après un éperonnage ou une collision.
- Le Béhémoth est un modèle de type *capital ship*, il ne touche les frégates que sur **5** ou **6**.
- Le Béhémoth ne compte pas comme un escadron pour la génération de cartes lors de la phase finale du tour.
- Le Béhémoth ne peut pas effectuer de tir défensif
- Le Béhémoth ne peut pas être la cible d'un tir en enfilade.

Attaque :

Tourbillon :

Le Béhémoth peut créer un vortex à partir de lui-même au lieu de se déplacer ou d'effectuer un jet d'eau.

Quand il crée un vortex, remplacez le modèle élevé, par le modèle tourbillon. A sa prochaine activation, le Béhémoth pourra cesser le vortex au lieu de se déplacer, mais il pourra également effectuer un jet d'eau s'il le désire. Remplacez alors le modèle tourbillon par celui élevé.

- A la fin de chaque activation où le Béhémoth est en mode vortex, lancez **1D6** pour chaque modèle en surface et à portée **1 (range band 1 / 20cm / 8")**. Commencez par le modèle le plus proche et ainsi de suite :
 - 1-2-3 : Rien ne se passe. 4-5-6 : Le modèle est déplacé de **5cm (2")** dans la direction du vortex, lui faisant face.
 - Si un modèle rentre dans un autre modèle, terrain ou dans le vortex, il en résulte un éperonnage ou une collision (si un modèle rentre dans le vortex par la proue, c'est une collision).

- S'il y a un éperonnage ou une collision entre deux modèles, il en résulte un abordage. Le modèle qui a effectué l'éperonnage ou la collision est l'attaquant.
- Si deux modèles ou plus sont impliqués dans un abordage, ne lancez qu'un seul dé pour savoir s'ils sont affectés par le vortex, et le cas échéant déplacez les comme un seul modèle vers celui-ci.
- Si le centre d'un modèle se trouve derrière un terrain (la mesure prise depuis le centre du vortex), il n'est pas affecté par l'aspiration (sauf s'ils se trouvent dans le cas prévue à l'alinéa précédent, il sera alors déplacé avec le reste du groupe).
- Un Béhémoth effectue ses abordages de façon normale quand il est en mode vortex, mais doit diviser ses dés de Mêlée dans un combat face à de multiples opposants.
- Un Béhémoth ne peut pas se transformer en vortex dans la même activation que celle où il est impliqué dans un abordage.

CROCIDON :



Principes de base :

Toute flotte peut employer un Crocidon.

- Lors du déploiement, vous devez déployer le Crocidon à **10cm (4")** d'un bord de table sur l'un des flancs ou dans votre aire de déploiement. Vous ne pouvez pas le déployer dans l'aire de déploiement de votre adversaire ni à moins de **20cm (8")** de l'un de ses modèles.
- Quand il est activé et attaque, le Crocidon doit effectuer un déplacement de l'intégralité de son mouvement (quand cela est possible) tout droit vers le modèle en surface le plus proche, même s'il est de sa propre flotte (on mesure depuis n'importe quel point du modèle et de n'importe quel point du Crocidon).
 - Si le mouvement du Crocidon l'amène à entrer en contact avec un autre modèle, il doit effectuer un abordage, si cela ne peut se faire, il doit

effectuer un vomi monstrueux sur le modèle en surface le plus proche de ce point d'impact.

- Si plusieurs modèles sont équidistants, le joueur contrôlant le Crocidon peut choisir le modèle vers lequel le Crocidon fonce et attaque.
- Si un Crocidon coule un modèle lors d'un éperonnage ou d'une collision, il ne peut pas effectuer de vomi infect dans la même phase d'activation.
- Un Crocidon compte comme un navire de guerre (*battleship*) pour la détermination des lignes de vues.
- Le Crocidon n'est pas un sous-marin.
- Le Crocidon ne peut pas capturer d'autre modèle, et ne peut pas être capturé.
- Le Crocidon utilise la table des dégâts critiques pour les monstres et créatures massives.
- Le Crocidon doit effectuer un abordage après un éperonnage ou une collision.
- Le Crocidon est de type capital ship, il ne touche les frégates que sur **5** ou **6**.
- Le Crocidon ne compte pas comme un escadron pour la génération de cartes lors de la phase finale du tour.
- Le Crocidon utilise le gabarit de taille médium pour se déplacer.
- Le Crocidon ne peut pas faire de tir défensif.
- Le Crocidon ne peut pas faire l'objet d'un tir en enfilade.

Attaque :

Vomi infect :

Le Crocidon régurgite son dernier repas sur des modèles en surface et à portée **1**, selon un arc de **180°** depuis son front.

- Si le vomi infect cause un ou des dommages, le modèle concerné perd un point d'équipage supplémentaire.
- Le vomi infect n'a pas d'effet sur les volants, les sous-marins en immersion, les sous-marins ou les constructions.

MONSTRES MARINS GÉNÉRIQUES :

Principes de base :

Ces monstres sont utilisés dans certains scénarios pour rajouter un peu de piquant aux parties. A chaque tour, dans une partie où ils sont susceptibles d'apparaître, le joueur qui remporte l'initiative jette **1D6** et consulte la table ci-dessous :

1-4 : Rien ne se passe.

5 : Un monstre arrive par l'un des bords de la table, et le joueur qui vient de remporter l'initiative décide comme le déplacer vers le navire le plus proche.

6 : Un monstre est placé n'importe où sur la table de jeu par le joueur qui vient de remporter l'initiative. Déviez ensuite le monstre de **2D6 x 2,5cm (2D6")** en utilisant le gabarit de dispersion. Les monstres ne pouvant jamais sortir de table. Si le jet de dispersion le dévie hors de la table, placez le au bord, là où il aurait du sortir.

Lancez à nouveau **1D6** pour déterminer de quel monstre il s'agit :

1-2 : Octopode

3-4 : Kraken

5-6 : Naïtaka

Dès que l monstre est placé sur la table de jeu, il est, et pour chaque tour, déplacé avant tout autre escadron, et se déplacera vers le modèle le plus proche à la surface pour l'attaquer. S'il ne peut pas atteindre sa cible lors de son déplacement, alors il reste en immersion, et ne réapparaîtra en surface que pour attaquer un autre modèle en surface. Si un monstre marin vient en contact avec sa cible, il l'attaque immédiatement, et tous les combats sont résolus.

Si un monstre entre en contact avec un modèle qui ne peut pas être abordé ou qui dérive, il abandonnera sa cible et ne l'attaquera pas sauf si aucune autre cible valide ne se présente.

Les monstres marins génériques n'utilisent pas la table des dégâts critiques, et perdent **2** points de coque / vie si leur **CR** est atteint ou dépassé. Les monstres marins génériques sont tués si leurs points de coque ou leur équipage sont réduits à zéro.

Octopode :

Ce monstre n'effectue pas d'éperonnage, mais s'accroche au navire générant un abordage immédiat. Tant que le monstre est attaché il combat normalement selon les règles d'abordage. Si l'octopode n'est pas détruit avant un certain nombre de tours, il entrainera le navire dans les profondeurs :

- Vivant après deux tours d'abordage, il coule les frégates
- Vivant après trois tours d'abordage, il coule les croiseurs
- Vivant après quatre tours d'abordage, il coule les navires de guerre

Kraken :

Après avoir résolu son premier éperonnage, le Kraken effectue son attaque spéciale (*special attack*) sur sa cible : La grande gueule. Cette attaque n'est effectuée qu'à l'occasion du premier tour de combat.

Lancez **4** dés d'attaque et si le total de touches égale ou excède le **DR** de la cible, sans atteindre son **CR**, elle perd **1** point de coque.

Egaliser ou dépasser le CR de la cible sans le doubler compte comme un coup violent (*hard pounding* – La cible perd **2** points de coque et **2** points d'équipage). Doubler le **CR** génère deux lancés sur la table des dégâts critiques.

Une fois que cette première et unique attaque spéciale a été effectuée (pour toute la partie), résolvez les combats suivants comme un abordage.

Naïtaka :

Après avoir résolu son premier éperonnage, le Naïtaka effectue une attaque spéciale (*special attack*) sur sa cible : Attaque de la bobine.

Lancez **4** dés d'attaque et appliquez les règles normales (**1,2,3** :raté / **4,5** : **1** touche / **6** : **2** touches, relancez), avec ces exceptions :

- Si **2 6** sont obtenus, le Naïtaka peut effectuer un enroulement mortel (*death roll*) sur un petit modèle, l'entraînant dans les profondeurs.
- Si **4 6** sont obtenus, le Naïtaka peut effectuer un enroulement mortel (*death roll*) sur un modèle moyen, l'entraînant dans les profondeurs.
- Si **6 6** sont obtenus, le Naïtaka peut effectuer un enroulement mortel (*death roll*) sur un gros modèle, l'entraînant dans les profondeurs.

Une fois que cette première et unique attaque spéciale a été effectuée (pour toute la partie), résolvez les combats suivants comme un abordage.

TABLES DES DÉGATS CRITIQUES DES MONSTRES ET CRÉATURES MASSIVES :

Lancez 1D6 :

1 : La créature est momentanément désorientée. Son nombre de dés d'attaque et de dés de mêlée est réduit de moitié jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Elle perd **1** point de coque.

2 : La créature est assommée. Elle ne peut se déplacer ni accomplir aucune action jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Si la créature est impliquée dans un abordage elle ne pourra pas lancer de dés de mêlée, et les autres modèles impliqués dans un combat contre elle, pourront se dégager. La créature perd **1** point de coque.

3 : La créature est blessée et doit désormais utiliser le gabarit de mouvement de la taille au dessus de la sienne. Si la créature n'utilise pas de gabarit de mouvement, elle utilisera désormais le petit gabarit. Si elle utilise déjà le grand gabarit, elle devra se déplacer de **2,5cm (1")** avant chaque virage, et si la créature est en plus massive, se déplacement passe à **5cm (2")**. Elle perd **1** point de coque et **1** point d'équipage.

4 : La créature est salement touchée. Elle ne peut plus tirer pour le reste de la partie, mais pourra effectuer des balayages ou des abordages. Elle perd **1** point de coque et **2** points d'équipage.

5 : La créature est estropiée. Son mouvement est réduit de moitié pour le reste de la partie. Elle perd **1** point de coque et **2** points d'équipage.

6 : La créature est mortellement touchée. Elle perd **2** points de coque et **2** points d'équipage.

Note : Si une créature est à la fois estropiée et désorientée ou deux fois en même temps estropiée ou désorientée, ne réduisez pas son mouvement à moins que de moitié. N'appliquez que les pertes de points de coque et d'équipage.

VICTORY POINTS

POINTS DE VICTOIRE

Comment gagner la partie :

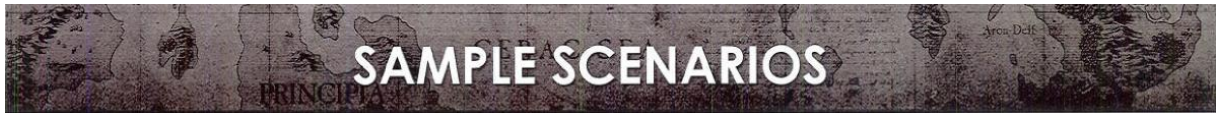
Il y a plusieurs façons de gagner une partie. Les plus fréquentes sont de remplir certains objectifs définis par le scénario choisi, ou en totalisant plus de points que votre adversaire. Vous pouvez également décider d'une durée de jeu pré déterminée où le gagnant serait celui qui cumule le plus de points de victoire une fois le temps écoulé.

Sur chaque carte de référence est porté le coût en points du modèle. Ce coût est utilisé pour calculer les points de victoire de la façon suivante :

- Vous marquez la totalité des points des modèles ennemis qui sont détruit pendant le jeu.
- Vous marquez la totalité des points des modèles ennemis qui sont définitivement sortis de la table de jeu.
- Vous marquez la moitié des points des vaisseaux ennemis à la dérive et non capturés, qui restent en jeu à la fin de la partie.
- Vous marquez la moitié des points des modèles ennemis dont les points de coque ou d'équipage ont été réduits de moitié (si les deux valeurs ont été réduites de moitié vous ne gagnez les points qu'une seule fois).
- Vous marquez le double des points des modèles ennemis pris comme trophée, ou capturé et dont vous avez encore le contrôle à la fin de la partie, s'ils sont encore en jeu.
- Si un modèle subit un dégât critique à la fin du jeu, vous n'effectuez pas les tentatives de réparation.

Une fois ce calcul effectué, comparez vos totaux pour déterminer le degré de victoire :

- **50%** de points en plus que votre adversaire et c'est un véritable massacre !
- **30%** de points en plus que votre adversaire et c'est une grande victoire.
- **10%** de points en plus que votre adversaire et c'est une petite victoire.
- Moins de **10%** ou égalité et c'est le match nul.



TERRAIN, MÉTÉO ET COMBATS NOCTURNES

Terrain :

Les îles bloquent les lignes de vue de tous les navires.

Les récifs et les bancs de sable ne bloquent les lignes de vues de personne.

Météo :

Lancez **1D6** au début du jeu. Sur **1** le temps est à l'orage, tous les résultats de dés pour toucher subissent un malus de **-1**. Les **6** ne son pas modifiés.

Combat nocturne :

Lancez **1D6** au début du jeu. Sur **1** le combat se déroule de nuit.

Lancez à nouveau **1D6** et multiplié le résultat par **8** pour obtenir la visibilité maximale en Inches (**1D6 x 8'' / 1D6 x 18cm**). La visibilité maximale s'applique à tous les tirs y compris les sorts offensifs comme les boules de feu.



COMPOSITION DES FLOTTES

I – A l’attaque !

Fixez un nombre de points à ne pas dépasser pour la valeur totale de votre flotte et composez là des modèles de votre choix en respectant les règles de composition d’escadrons indiquées sur les cartes de référence.

II- Partie d’un soir :

- Fixez un nombre de points à ne pas dépasser pour la valeur totale de votre flotte.
- Vous devez prendre au moins un exemplaire de chaque escadron de base (Frégate, croiseur, navire de guerre)
- Aucun escadron d’unité de base ne peut à lui seul représenter plus de **50%** de la valeur maximale fixée pour votre flotte.
- Tous les vaisseaux au sein d’escadron d’unité de base comptent comme tel (un croiseur lourd comptera dans le maximum des **50%**). La valeur totale des navires de classe spéciale ne peut pas dépasser **50%** de la valeur maximale fixée pour votre flotte.
- Lorsque vous formez un escadron, respectez les règles de minimum / maximum et de valeur en points, selon les tableaux de compositions de flotte spécifique à chacune des races.
- Vous pouvez prendre **1** navire amiral par tranche de **600** points. Ce modèle compte dans la valeur en point des unités de base, section navire de guerre.

III- Le système avancé de composition de flotte :

Les navires sont divisés en plusieurs classes (frégate, croiseur, navire de guerre).

Les variantes de classe :

Il existe au sein de ces classes, ce qu'on appelle des variantes. Les navires relevant d'une variante sont toujours apparentés à une classe standard (par exemple une frégate martyre est une variante des frégates impériales standards).

Les points de ces variantes entrent donc dans le total de points de la classe à laquelle ils sont apparentés.

Les classes variantes peuvent être mixées avec les classes standards au sein d'un même escadron sans distinction. Vous pouvez avoir un escadron de frégates sans variantes, un mélange des deux ou composé exclusivement de variantes. Il convient juste de respecter les *minima* et *maxima* tel qu'indiqué sur la carte de référence.

Il y a toutefois une limite au nombre de variante que vous pouvez intégrer dans une flotte. Le rapport avec la classe basique est de **1:1**, ainsi vous ne pouvez pas avoir plus de variantes d'une classe que de modèles basiques de cette même classe dans votre flotte.

Classes spéciales :

Certains navires ne rentrent pas dans ces classes et relèvent de ce qui est appelé la classe spéciale.

La valeur en point des navires de classe spéciale présents dans votre flotte ne peut excéder **50%** de la valeur totale de point fixée pour votre flotte.

Certains navires de classe spéciale sont également répertoriés dans une classe standard. Dans ce cas ils compteront dans le total de points de la catégorie standard à laquelle ils sont rattachés, mais également dans le quota de navire de classe spéciale auquel vous pouvez prétendre.

Chaque navire de classe spéciale possède également sur sa carte de référence des limitations relatives au nombre de modèle pouvant être déployé.

Il existe trois subdivisions dans la classe spéciale : **Classe 1** (1 modèle par tranche de **600** points), **Classe 2** (1 modèle par tranche de **500** points), **Classe 3** (1 modèle par tranche de **300** points). Ainsi dans une partie à **500** points vous pouvez prendre **1** escadron de **classe 3** et **1** de **classe 2**, mais aucun de **classe 1**.

Les navires de classe spéciale peuvent mélangés avec d'autres navires de la même classe standard, ou constituer un escadron à eux seuls. Quand vous intégrez des navires de classe spéciale dans un escadron de navire de classe standard, vous n'êtes pas obligé d'en prendre autant que le minimum indiqué sur sa carte de référence, mais les navires forment un escadron qui relève de la classe spéciale pour ce qui est des quotas de points.

Certains navires de classe spéciale ne nécessitent pas d'être recrutés en escadron, mais peuvent évoluer en tant que modèle solitaire. Cela ne les empêche pas de pouvoir être intégré à un escadron de la même catégorie de navire.

Certains navires de classe spéciale doivent être rattachés à un escadron de navires de même catégorie. La carte de référence de ces navires indique à quel type d'escadron ils doivent être rattachés, et s'ils sont pris en compte dans la taille minimale / maximale de l'escadron de rattachement.

Les destroyers :

Les destroyers sont des navires d'une classe intermédiaire, entre la frégate et le croiseur, et généralement destinés à être rattachés à un escadron de frégates.

Un escadron de frégates peut enrôler jusqu'à deux destroyers, mais ces derniers comptent dans la taille maximale de l'escadron. Le joueur doit toutefois avoir dans l'escadron un nombre de frégates au moins égal à celui minimum indiqué sur la carte sa carte de références.

Les destroyers peuvent être déployés en un escadron à part entière.

CLASSE	QUOTA
FREGATE (FR)	1 Esc min, 50% maximum
DESTROYER (DD)	Pas de min, 50% maximum
CROISEUR (CR)	1 Esc min, 50% maximum
NAVIRE DE GUERRE (BS)	Pas de min, 1 esc. / 400 points
SPECIAL CLASSE 1	Pas de min, 1 esc. / 600 points
SPECIAL CLASSE 2	Pas de min, 1 esc. / 500 points
SPECIAL CLASSE 3	Pas de min, 1 esc. / 300 points



Navire amiral de classe Midnight :

Grace à sa tour de mages, quand ce navire utilise une carte magique qui requiert une ligne de vue, celle-ci ne sera pas bloquée par les croiseurs ou autres modèles de taille moyenne, ni plus petite bien évidemment. La ligne de vue reste bloquée par les îles ou éléments de décor.

Le navire amiral peut utiliser **2** cartes magiques quand il est activé, alors que son adversaire ne pourra utiliser qu'un seul contre sort pour annuler l'une d'elle. Les cartes sont jouées et résolues séparément, et l'adversaire ne sait donc pas quelle sont les deux cartes pour pouvoir choisir laquelle annuler.

Le navire amiral peut réparer **1** de ses points de coque sur un résultat de **6** en lançant **1D6** lors de son activation (il ne peut de cette façon que récupérer un point déjà perdu). Cette aptitude n'est pas possible si le navire amiral est impliqué dans un abordage.

Transporteur de dragon :

- Les dragons doivent être lâchés avant que le transporteur ne se déplace. Les socles sont placés juste derrière le navire.
- U transporteur peut embarquer **6** dragons Nogdra, regroupés en un socle de **6** ou en deux de **3**.
- Si le navire lâche ses **6** dragons d'un coup, il ne peut faire aucune autre action pour ce tour. Il ne pourra pas effectuer de tir, et le navire dérivera de **5cm (2")** selon les règles normales.
- Si le navire ne lâche que **3** dragons, il peut se déplacer et tirer normalement.
- Les dragons lâchés peuvent être contrôlés par le joueur comme des unités indépendantes, dès leur activation (qui a lieu dans le même tour).
- Si le transporteur est détruit ou capturé comme trophée, et que des dragons sont encore à bord, ils sont détruits ou capturés avec.

- Deux volées de dragons ne peuvent pas se combiner en une seule. Pour avoir une volée de **6** dragons vous devez les lâcher tous les **6** en même temps. Vous pouvez toutefois les faire réintégrer le transporteur pour effectuer un nouveau lâché en bloc.
- Les dragons réintègrent le transporteur en faisant arriver leur base en contact avec ce dernier.
- Au fur et à mesure que le socle de dragons encaisse des dommages, son nombre de dragons diminue. Une petite volée de dragons peut être ainsi lâché s'ils sont moins de trois encore dans le transporteur.

Dragons Nogdra :

Bénéficient de la compétence spéciale Arme à flammes (*Flame Weapon - breath weapon*).

- Tous les tirs effectués sur un dragon le sont sur la volée complète et non sur les socles individuels.
- Une volée de dragons Nogdra est montée sur un socle circulaire de 40mm, qui comporte **3** dragons. C'est ce socle qui est déplacé pour les attaques et c'est depuis/vers son centre que sont effectuées les mesures.
- Les tirs défensifs ne touchent les Nogdra que sur **6**.
- Les dragons Nogdra ne font pas jeter de dés sur la table des dégâts critiques quand ils causent des dommages, et ne causent pas de dommages critiques multiples.
- Les volées ne comptent pas comme un escadron pour la génération de cartes lors de la phase finale du tour. Le transporteur compte lui comme tel.
- Vous ne pouvez pas jouer de cartes sur une volée de dragons Nogdra.
- Quand vous tirez sur une volée, si vous égalez ou excédez son **DR** vous tuez et retirez **1** dragon. Si vous égalez ou excédez son **CR**, vous en retirez **2**. Vous ne jetez pas de dés sur la table des dégâts critiques et vous ne causez pas de dommages critiques multiples sur une volée.

Dragon ancestral :

- Attaque de souffle : attaque de front dans un arc de tir de 180°.
- Balayage : Le dragon ancestral peut effectuer un balayage d'une force de **10** dés d'attaque sur un modèle en surface ou un autre volant se trouvant à maximum **2,5cm (1")** devant lui dans un arc de tir de la largeur de son socle à la poupe.

- Coup de queue : Le dragon ancestral peut effectuer une attaque avec sa queue de **10** dés d'attaque sur un modèle en surface ou un autre volant se trouvant à maximum **2,5cm (1")** derrière lui dans un arc de tir de la largeur de son socle à la proue. Cette attaque suit les mêmes règles que le balayage. Le dragon ancestral peut effectuer ces deux attaques dans un même tour, mais contre des cibles toutes deux à même niveau (soit deux cibles en surface, soit deux en vol).
 - Si le balayage / attaque de queue cause un ou des dommages, la cible perd en plus **1** point d'équipage.
 - Le nombre de dés d'attaque de ces attaques est réduit par les dommages encaissés et les pertes d'équipage.
 - Un dragon ancestral ne peut pas effectuer un balayage / attaque de queue et une attaque de souffle lors de la même activation.
 - Un dragon ancestral ne peut pas effectuer un balayage / attaque de queue quand il est impliqué dans un abordage.
 - Si un dragon ancestral coule ou détruit un navire lors d'un éperonnage ou d'une collision, il peut effectuer un balayage / attaque de queue dans la même activation, mais pas une attaque de souffle.

Croiseur lourd céleste :

Bénéficie de la compétence spéciale : Bénédiction draconique (*draconinc blessing*).

Destroyer de classe Moonbeam :

Bénéficie des compétences spéciales : Eperon d'acier (*Iron ram*) et Assaut coordonné (*coordinated assault*).

Croiseur de classe Arcane :

Bénéficie des compétences spéciales : Explosion arcanique (*Arcane blast*) et Amplificateur arcanique (*Arcane amplifier*).

FLOTTE DRAGONS LORDS

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Sunset	FR STANDARD	3	4	30
Destroyer de classe Moonbeam	DD STANDARD	2	4	45
Croiseur de classe Shadow	CR STANDARD	2	4	60
Croiseur de classe Arcane	CR SPECIAL ATTACHEMENT	2	4	70
Croiseur lourd de classe Twilight	CR VARIANTE	2	4	75
Croiseur lourd de classe Celeste	CR VARIANTE	2	4	85
Navire de guerre de classe Nightshade	BS STANDARD	1	1	115
Dragon ancestral	CLASSE 2 SPECIAL	1	1	100
Porte dragon de classe Eyrie	CLASSE 2 SPECIAL	1	1	160
Navire amiral de classe Midnight	CLASSE 1 BS SPECIAL	1	1	140



Navire amiral de classe Chainmail :

Roquettes :

Les roquettes utilisent la largeur de la proue du navire pour déterminer les lignes de vues, comme pour un canon tirant de face. Il peut diviser ses bordées normalement, ou effectuer un tir combiné avec ses canons de proue. Les cartes peuvent être jouées sur les roquettes, ces dernières étant considérées comme une attaque d'artillerie.

Les roquettes bénéficient de la compétence spéciale Coup mortel (Lethal strike)

Tourelles arrière :

Les tourelles arrière ont un arc de tir de 270°, la mesure prise depuis le centre de la tourelle. Elles peuvent effectuer un tir combiné avec les autres armes de flancs ou arrières. Elles ne peuvent pas diviser les bordées et effectuer un tir combiné en même temps.

Croiseur lourd de classe Anvil :

Tourelle avant :

Elles ont un angle de tir de 180° vers la proue du modèle, la mesure étant prise depuis le centre de la tourelle. Elles peuvent effectuer un tir combiné avec les autres armes de flancs ou de poupe. Elles ne peuvent pas diviser les bordées et effectuer un tir combiné en même temps.

Sous marin de classe Kraken :

Les deux types de sous marins peuvent être mixés dans un même escadron.

Bénéficie des compétences spéciales : Eventreur (*Hull breaker*), Eperon d'acier (*Iron ram*), Plongée d'urgence (*Panic dive*).

Le mouvement de ce sous marin est augmenté aléatoirement chaque tour de la façon suivante : Lancez 1D3 :

1-2 : 2,5cm (1"), 3-4 : 5cm (2"), 5-6 : 7,5cm (3").

Sous marin de classe Belcher :

Les deux types de sous marins peuvent être mixés dans un même escadron.

Bénéficie des compétences spéciales : Arme à flamme (*Flame Weapon - Proue*), Plongée d'urgence (*Panic dive*).

Son canon à magma ne peut pas prendre pour cible des volants ou les modèles en immersion.

Les attaques de ce sous marin ne génère pas de lancé de dés sur la table des dégâts critiques.

Dirigeable de classe Bellows :

Bénéficie des compétences spéciales : Ventre blindé (*Armoured belly*), Gaz inflammables (*Flammable gazes*), Flottant (*Free floating*), Volant encombrant (*Cumbersome flier*).

Le dirigeable ne peut pas éperonner un non volant.

Le dirigeable ne peut pas effectuer d'abordage sur un autre modèle, mais il peut être abordé par les autres volants s'ils en ont la capacité.

Le dirigeable transporte une énorme bombe. Tous les modèles non volants dans un rayon de 10cm (4") de la tige portant le dirigeable subissent une attaque de 10 dés quand la bombe est lâchée.

Destroyer de classe Chisel :

Bénéficie de la compétence spéciale : Coup mortel (*Lethal strike*) pour ses roquettes.

Transporteur de troupes de classe Armory :

Bénéficie de la compétence spéciale : Equipage coriace (*Tough crew*)

Croiseur d'assaut de classe Piston :

Bénéficie des compétences spéciales : Bulldozer (*Bulldoze*) et Eperon d'acier (*Iron ram*).

FLOTTE IRON DWARVES

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Mortis	FR STANDARD	2	4	35
Frégate de classe Mortis	FR STANDARD	2	4	35
Croiseur de classe Hammer	CR STANDARD	2	3	50
Croiseur lourd de classe Anvil	CR VARIANTE	2	3	85
Croiseur d'assaut de classe Piston	CR VARIANTE	2	3	55
Transport de troupes de classe Armoury	CLASSE 3 SPECIAL	2	2	45
Sous marin de classe Belcher/Kraken	CLASSE 3 SPECIAL	1	2	35
Dirigeable de classe Bellows	CLASSE 2 SPECIAL	1	2	85
Navire de guerre de classe Forge	BS STANDARD	1	1	120
Navire amiral de classe Chainmail	CLASSE 1 BS SPECIAL	1	1	160



Navire amiral de classe Slaughter :

Les canons de la plateforme d'artillerie utilisent la largeur du navire pour déterminer les lignes de vues.

Le navire peut effectuer un tir combiné des canons de la plateforme avec ceux situés dans l'arc avant, mais dans ce cas lancez 1D6 avant le tir. Sur 4+ vous pouvez effectuer votre tir combiné, sur 1-3 résolvez le tir combiné en réduisant encore de moitié les dés d'attaque de la plateforme (en plus de la réduction de moitié pour le tir combiné).

Croiseur de bataille de classe Hunter :

Les règles suivantes s'appliquent au mortier :

Un tir raté entrainera une déviation du grand gabarit circulaire de $1D6+2''$ ($1D6 \times 2,5\text{cm} + 5\text{cm}$) dans une direction déterminée par un second jet sur la rose des vents du gabarit.

Un navire dont la moitié se trouve sous le gabarit est touché par un tir à demi-puissance. Un navire s'y trouvant entièrement est touché par un tir à pleine puissance.

Pour els gros modèle, si le centre de la cible est sur le centre du modèle et que la majorité de ce dernier se trouve sous le gabarit, alors il est considéré comme s'y trouvant entièrement et subit un tir à pleine puissance.

- Les mortiers ne tirent que vers l'avant et dans un arc de tir de 90° depuis le centre du modèle.
- Vous ne pouvez pas cibler un volant avec les mortiers.
- Vous pouvez prendre pour cible un sous-marin à la surface.
- Vous ne pouvez pas prendre pour cible un sous-marin en immersion.

Table de tir du mortier :

Portée	1	2	3	4
Dés d'attaque	-	4	6	8
D6 pour toucher	-	4-6	5-6	6

Destroyer de classe Impaler :

Bénéficie des compétences spéciales : Réassignation (*Reassignment*), Recyclage (*Recycle*).

Croiseur lourd de classe Carnage :

Bénéficie de la compétence spéciale : Troll lanceur de roc (*Troll rock thrower*).

Ce modèle a à son bord deux trolls lanceurs de rocs. Quand le navire a perdu 50% de ses points de coque ou des ses points d'équipage, il perd l'un de ses trolls.

FLOTTE ORC RAIDERS

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Warcroc	FR STANDARD	3	6	30
Destroyer de classe Impaler	DD STANDARD	2	4	45
Croiseur de classe Ravager	CR STANDARD	2	4	60
Croiseur d'assaut de classe Pillager	CR VARIANT	2	4	75
Croiseur lourd de classe Carnage	CR VARIANT	2	4	80
Navire de guerre de classe Hunter	CLASSE 2 SPECIAL	1	1	110
Navire de guerre de classe Prowler	BS STANDARD	1	1	110
Navire amiral de classe Slaughter	CLASSE 1 BS SPECIAL	1	1	140



Navire amiral de classe Condor :

A chaque activation choisissez si le navire se déplacera à la voile ou à la vapeur.

Le navire amiral utilise le grand gabarit de mouvement quand il se déplace à la voile, et le moyen quand il se déplace à l'aide de la vapeur.

Le navire est affecté par le vent quand il se déplace à la voile, pas quand il se déplace à l'aide de la vapeur.

Grace aux prêtres présents à bord, le navire amiral peut utiliser **2** cartes magiques quand il est activé, alors que son adversaire ne pourra utiliser qu'un seul contre sort pour annuler l'une d'elle. Les cartes sont jouées et résolues séparément, et l'adversaire ne sait donc pas quelle sont les deux cartes pour pouvoir choisir laquelle annuler.

A chaque activation, le navire amiral peut récupérer **1** de ses points d'équipage (qui aura précédemment été perdu) sur **4+** ne lançant **1D6**. Il ne peut profiter de cette capacité quand il est impliqué dans un abordage.

Frégate de classe Martyr :

Les frégates martyres sont soumises aux règles du rayon de commandement. Elles peuvent évoluer en escadron ou au sein d'un escadron de frégates standards.

Mode d'opération :

Chaque navire génère une explosion d'une puissance de **4** dés d'attaque. Au total de ces dés d'attaque rajoutez un nombre de dés d'attaque déterminé aléatoirement de la façon suivante : Lancez **1D6** : 1-2 : **+1** dé d'attaque, 3-4 : **+2**, 5-6 : **+3**. Ce bonus est appliqué au total des dés d'attaque générés par les explosion, et non pas par frégate.

Parfois l'explosion ne se passe pas comme prévue. A chaque fois que vous décidez de faire exploser une frégate, lancez **1D6**, sur **1** ou **2**, l'explosion rate.

Le rayon de commandement de **10cm (4")**, est également l'aire d'effet de l'explosion de chacune des frégates, et tous les modèles (amis ou ennemis) présents dans cette aire d'effet sont touchés par l'explosion.

Une frégate martyre toujours dans le rayon de commandement et qui rate son explosion coule automatiquement, sans exploser (les dés ne sont pas divisés, chaque modèle subit l'intégralité des dés d'attaque).

Les dés d'attaque sont lancés contre chacun des modèles présents dans l'aire d'explosion de chacune des frégates. Après avoir explosé, les frégates sont retirés du jeu.

Briser le rayon de commandement :

Vous pouvez décider de volontairement briser le rayon de commandement, de façon à faire exploser un modèle individuellement (ou plus). Les explosions sont alors résolues séparément. Le joueur lance **1D6** pour vérifier que la frégate explose bien, et si c'est le cas son explosion génère **4** dés d'attaque + **1D3** contre tout modèle dans un rayon de **10cm (4")**. Si l'explosion ne se déclenche pas, la frégate ne peut plus effectuer une quelconque action pour le reste de ce tour d'activation.

Si un navire se trouve dans deux rayons d'explosion en même temps (celui de l'escadron et celui de la frégate solitaire) il subit les deux explosions séparément. Si une frégate solitaire reste dans le rayon d'explosion du reste de l'escadron, elle coule automatiquement et est retirée du jeu.

Si vous choisissez de briser le rayon de commandement mais de ne pas faire exploser la frégate, alors celle-ci sera soumise aux règles applicables en la matière (un seul des éléments de l'escadron reste activable apr tour, l'autre dérive). Si la frégate solitaire n'est pas celle activée elle ne peut pas choisir d'exploser.

Eperonnage et collision avec une frégate martyre :

Si une frégate martyre est impliquée dans un éperonnage ou une collision, lancez **1D6**, avant la résolution de toute autre action. Sur **5-6** la frégate n'explose pas et les règles d'éperonnage / collision / abordage s'appliquent normalement.

Couler une frégate martyre :

Quand une frégate martyre est coulée par une arme ennemi ou une créature, et c..., lancez **1D6** pour savoir si la frégate explose avant de sombrer. Sur **5-6** le navire explose et tous les modèles dans un rayon de **10cm (4")** subissent une attaque de **4D+1D3** dés d'attaque. Les frégates ne sont pas affectées par la table des dégâts critiques quand leur **CR** est égalé ou dépassé.

Transporteur de troupe de type Albatros :

Vous pouvez intégrer ce navire dans un escadron de croiseurs, il ne compte pas dans le nombre maximal de navire.

Chaque point d'équipage génère **2** dés d'attaque au lieu d'un seul.

Si le navire désire effectuer un tir défensif et en même temps tirer avec son artillerie, il ne fera pas deux tirs à demi puissance comme dans les règles normales.

Le tir d'artillerie sera effectué à pleine puissance (en respectant les règles normales de tir), et le tir défensif comptera **1** dé d'attaque par point d'équipage restant.

Transporteur cargo de type Albatross :

Vous pouvez intégrer ce navire dans un escadron de croiseurs, il ne compte pas dans le nombre maximal de navire.

Destroyer de classe Kestrel :

Bénéficie des compétences spéciales : Arme enflammée (*Flame Weapon – proue*), Eperon d'acier (*Iron ram*).

Ballons d'assaut de classe Harrier :

Bénéficie des compétences spéciales : Observateur (*Spotter*), attaches (*Tether*).

Les ballons sont déployés depuis un capital ship de la flotte. Ils ne peuvent pas être pris pour cible avant d'être déployé en l'air, et ne sont pas activés le tour où ils le sont.

Ils sont détruits / capturés si le navire qui les transporte est détruit / capturé.

Quand les ballons sont lâchés, ils sont placés n'importe où dans un rayon de **7,5cm (3")** du navire. Ils peuvent être lâchés avec leurs attaches en place.

Un capital ship ne peut transporter qu'un seul ballon.

Les ballons ne peuvent pas effectuer d'abordage sur un autre modèle / navire et ne peuvent pas effectuer d'éperonnage sur un non volant. Ils peuvent être abordés par d'autres volants si ces derniers en ont la capacité.

Ils ne peuvent être déplacés que dans le sens du vent et ne génère pas de carte pour la phase finale du tour.

Une fois par partie vous pouvez lancer les planeurs durant la phase de mouvement. Les planeurs doivent chercher à effectuer un abordage contre un modèle en surface à maximum **20cm (8")**. Le planeur combat avec une valeur d'aupage de **4**.

Les planeurs ne peuvent pas prendre de trophée, et tout planeur qui rate son abordage est retiré du jeu.

Si les planeurs gagnent leur abordage, leur équipage restera à bord du navire ennemi et pourra être utilisé pour le défendre contre des tentatives de recapture. Le navire se déplace en ligne droite comme s'il dérivait.

Les planeurs ne peuvent faire l'objet d'un tir défensif.

Si le ballon d'assaut est détruit par une attaque d'artillerie, lancez **1D6** : sur 4-6 : les planeurs peuvent être lancés avant que le ballon ne soit détruit.

Croiseur lourd de classe Kingfisher :

Bénéficie de la compétence spéciale : Chasseur aérien- Harpon (*Air hunter – Harpoon*)

Le harpon a un arc de tir frontal de **270°** pour une portée de **1** ou **2**. Lancez **3** dés d'attaque, si vous obtenez au moins **2** touches, la cible est harponnée.

Un modèle harponné ne peut pas finir son mouvement plus loin du Kingfisher qu'il ne l'était à son départ. Lors du tour du Kingfisher, vous pouvez décider de ramener votre prise : petit modèle : Ils peuvent être ramenés de **20cm** ou moins (**8"**) plus près du navire, Moyen : de **10cm (4")**, Gros / Massif : de **5cm (2")**.

Si cette manœuvre amène la cible harponnée au contact, il y a abordage, sans résolution de collision. Tirer à nouveau le harpon libère automatiquement la précédente prise. Lors de l'activation de la cible harponnée, son joueur peut tenter de la libérer sur **6+** pour un petit modèle, **5+** un moyen, **4+** un gros, **3+** un massif.

Le harpon ne peut pas faire de division de bordée, ni de tir combiné.

FLOTTE IMPERIAL NAVY

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Falcon	FR STANDARD	2	4	30
Frégate de classe Martyr	FR VARIANTE	2	4	25
Destroyer de classe Kestrel	DD STANDARD	2	3	45
Croiseur de classe Hawk	CR STANDARD	2	3	60
Croiseur lourd de classe Vulture	CR VARIANTE	2	3	75
Croiseur lourd de classe Kingfisher	CR VARIANTE	2	3	70
Transport de troupes de classe Albatross	CLASSE 3 ATTACHEMENT SPECIAL	2	2	40
Navire cargo de classe Albatross	CLASSE 3 SPECIAL ATTACHEMENT	2	2	35
Ballon d'assaut de classe Harrier	CLASSE 3 SPECIAL	1	3	35
Navire de guerre de classe Eagle	BS STANDARD	1	1	110
Navire amiral de classe Condor	CLASSE 1 BS SPECIAL	1	1	140



Navire amiral de classe Chimera :

Le navire peut utiliser ses orbes pour effectuer un tir défensif additionnel contre les volants à portée 1 selon les règles normales. Ce tir défensif ne peut toutefois pas être combiné. Ce tir défensif n'est pas modifié par les pertes de points de coque ou d'équipage.

Les orbes peuvent effectuer un tir défensif dans le même tour alors que le navire effectue également une attaque d'artillerie.

Le navire peut également effectuer un tir défensif contre un sous-marin qui tenterait de l'éperonner. Il doit alors diviser ses bordées s'il est éperonné par plusieurs sous-marins en même temps.

Le navire ne peut pas effectuer un tir défensif avec ses orbes contre un volant et contre un sous-marin dans le même tour. Les règles normales du tir défensif s'appliquent (sauf qu'il n'est pas modifié par les pertes de points de coque ou d'équipage), mais seul le navire amiral peut effectuer un tel tir contre le modèle qui tente de l'éperonner.

Destroyer d'assaut de classe Raven :

Bénéficie de la compétence spéciale : Equipage d'élite (*Elite crew*).

Largage :

A n'importe quel moment du déplacement du destroyer, le navire d'assaut peut se détacher de la frégate, cette dernière s'arrête alors sur place. Le navire d'assaut peut alors effectuer son mouvement depuis ce point de largage. La séparation n'est pas possible si le navire est impliqué dans un abordage.

Quand les deux navires se séparent le joueur répartit les pertes d'équipage entre les deux navires comme il le souhaite. Les pertes de points de coque sont réparties à parts égales. Le surplus ainsi que les effets des dégâts critiques sont affectés à la partie frégate.

A partir du moment où il est largué, le navire d'assaut n'est plus considéré comme faisant partie de l'escadron mais devient un nouvel escadron constitué de tous les navires d'assaut de l'escadron initial.

Réunion :

Si une frégate vient en contact avec un navire d'assaut qui n'est pas à la dérive, et qui faisait partie de son escadron initial, les deux navires sont à nouveau regroupés et redeviennent un destroyer d'assaut, sans résolution de collision, le mouvement du destroyer est alors terminé, mais la frégate peut tout de même tirer.

Tous les dégâts/effets de chacune des parties sont réunies sur le même navire. Le destroyer est immédiatement considéré comme faisant partie de l'escadron de frégates et au début du prochain tour il sera activé comme un navire agissant seul.

La réunion des deux parties ne peut s'effectuer si l'une des parties est impliquée dans un abordage, où s'il n'y a plus de place disponible dans la frégate.

Eperonnage désespéré :

Si le destroyer est détruit par une attaque d'artillerie ennemie, lancez **1D6**. Sur **4-6** : Le navire d'assaut a le temps d'être éjecté et tente d'effectuer un éperonnage sur un modèle ennemi avant de sombrer.

Immédiatement après l'activation du tireur ennemi, il peut se déplacer et tenter un éperonnage mais ne pourra pas enchaîner avec un abordage. Qu'il réussisse ou non, le navire d'assaut est ensuite détruit.

Quand il est séparé en deux navires, le destroyer se transforme en deux escadrons distincts pour l'activation mais pas pour la génération des cartes lors de la phase finale du tour.

Navire d'assaut :

Bénéficie de la compétence spéciale : Equipage d'élite (*Elite crew*).

Dragon de guerre elfique Thaniras :

Bénéficie de la compétence spéciale : Coup mortel - jet d'acide (*Lethal strike – Acid blast*).

Croiseur de classe Viper :

Bénéficie des compétences spéciales : Flèches empoisonnées (*Poison arrows*) et Tireurs d'élite (*Sharpshooter*).

FLOTTE THANIRAS ELVES

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Raven	FR STANDARD	3	4	30
Destroyer d'assaut de classe Raven	CLASSE 2 DD SPECIAL	2	3	55
Destroyer de classe Crow	DD STANDARD	2	3	45
Croiseur de classe Cobra	CR STANDARD	2	3	55
Croiseur de classe Viper	CR STANDARD	2	3	65
Croiseur lourd de classe Griffon	CR VARIANTE	2	3	75
Dragon de guerre	CLASSE 2 SPECIAL	1	2	65
Navire de guerre de classe Phoenix	BS STANDARD	1	1	110
Navire amiral de classe Chimera	CLASSE 1 BS STANDARD	1	1	145



Navire amiral de classe Enigma :

Bénéficie de la compétence spéciale : Soufflets à vapeur **+2** (*Steam bellows +2*).

Tourelles latérales :

Ces tourelles ont un arc de tir de **180°** sur les flancs bâbord et tribord s'étendant sur un plan parallèle au navire, la mesure s'effectuant depuis le centre de la tourelle.

La tourelle bâbord peut effectuer un tir combiné avec les attaques d'artillerie bâbord, de la proue et de la poupe. La tourelle tribord peut effectuer un tir combiné avec les attaques d'artillerie tribord, de la proue et de la poupe.

Les tourelles bâbord et tribord ne peuvent pas effectuer une division de bordée et un tir combiné en même temps.

Tourelle de poupe :

Cette tourelle a un arc de tir de **270°** à l'arrière du modèle, s'étendant sur un pan aux angles droit du navire, la mesure s'effectuant depuis le centre de la tourelle. Elle peut effectuer un tir combiné avec les attaques d'artillerie tribord/bâbord et de la proue. Elle ne peut pas effectuer une division de bordée et un tir combiné en même temps.

Tourelle centrale :

Le navire peut utiliser cette tourelle pour effectuer un tir défensif additionnel contre les volants à portée **1**, suivant les règles normales du tir défensif, mais sans possibilité d'effectuer un tir combiné. Ce tir défensif n'est pas modifié par les pertes de points de coque ou d'équipage. Il peut effectuer ce tir défensif en plus de ses attaques d'artillerie normales dans le même tour.

Frégate de classe Lurker :

Bénéficie de la compétence spéciale : Explosion de vapeur (*Steam burst*).

Frégate de classe Illuminator :

Bénéficie des compétences spéciales : Illumination (*Illuminate*) et Redirection (*Misdirection*).

Croiseur de classe Stalker :

Bénéficie des compétences spéciales : Explosion de vapeur (*Steam burst*) et Soufflets à vapeur +1 (*Steam bellows +1*).

Destroyer d'assaut de classe Infiltrator :

Bénéficie des compétences spéciales : Explosion de vapeur (*Steam Burst*) et Eclair aveuglant (*Blinding flash*).

Croiseur lourd de classe Tourmentor :

Bénéficie de la compétence spéciale : Soufflets à vapeur +1 (*Steam bellows +1*).

Navire de guerre de classe Intruder :

Bénéficie des compétences spéciales : Explosion de vapeur (*Steam burst*) et Soufflets à vapeur +2 (*Steam bellows +2*).

Sous marin de classe Ripper :

Bénéficie des compétences spéciales : Brise coque (*Hull breaker*), Eventreur (*Hull ripper*), Eperon d'acier (*Iron ram*) et Plongée d'urgence (*Panic dive*).

Torpilles (arc de proue) :

Le Ripper peut, lorsqu'il est en immersion, tirer sur un autre submersible immergé, ou contre un modèle en surface s'il l'est également.

Les torpilles ne gagnent pas de bonus pour le tir en enfilade et ne peuvent pas faire de tir combiné.

FLOTTE SHROUD MAGES

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Lurker	FR STANDARD	3	4	30
Frégate de classe Illuminator	FR VARIANTE	3	4	40
Destroyer de classe Adept	DD STANDARD	2	3	45
Destroyer d'assaut de classe Infiltrator	CLASSE 2 DD SPECIAL	2	3	50
Croiseur de classe Stalker	CR STANDARD	2	3	55
Croiseur lourd de classe Tormentor	CR VARIANTE	2	3	75
Sous marin de classe Ripper	CLASSE 2 SPECIAL	1	2	65
Navire de guerre de classe Intruder	BS STANDARD	1	1	110
Navire amiral de classe Enigma	CLASSE 1 BS SPECIAL	1	1	155



Les trébuchets :

Les trébuchets suivent les règles normales de tir en ce qui concerne les lignes de vues et la détermination d'un tir à pleine ou demi puissance.

Choisissez un point de votre choix sur la cible qui est dans votre ligne de vue, déterminez le nombre de dés d'attaque et la portée, en mesurant depuis le front du navire tireur, et placez le centre du grand gabarit circulaire sur ce point.

- Vous devez allouer au minimum la moitié des dés d'attaque sur le modèle ciblé.
- Vous pouvez allouer jusqu'à la moitié des dés d'attaque (arrondie à l'inférieur) sur un tir combiné contre un autre modèle situé sous le gabarit et sur lequel vous avez une ligne de vue.
- Un modèle ne peut diviser ses bordées que sur un nombre de cible égal ou inférieur au nombre de ses trébuchets.
- Un trébuchet ne peut faire de tir combiné qu'avec d'autres trébuchets.
- Les modèles armés de trébuchets ne peuvent pas faire de division de bordées et de tir combiné en même temps.
- Les cartes peuvent être jouées sur les trébuchets mais ces derniers ne comptent pas comme une bordée (broadside).
- Les trébuchets ne peuvent pas tirer sur les volants.
- Les trébuchets peuvent tirer sur des cibles qui ne sont pas dans leur ligne de vue, mais ils doivent le faire à la place d'un tir sur une cible visible. Placez alors le centre du grand gabarit circulaire sur le centre de la cible, le 1 de la roue directement face au tireur. Lancez **1D8**, le gabarit est dévié dans cette direction de **1D6 x 2,5 cm (1D6")**. Si un modèle est situé entièrement ou partiellement sous le gabarit, il devient une cible valide. Divisez le nombre de dés d'attaque initial et répartissez le entre les modèles situés sous le gabarit de la même façon que pour une division de bordée (même si cela n'en est pas une).
- Si un trébuchet dévie de la sorte à une portée supérieure à la portée **4**, ou hors de l'arc de tir initial, l'attaque reste valable et est calculée comme étant à portée **4**.
- Si le gabarit dévie jusqu'à portée **1**, le tir est raté.

Navire amiral de classe Nightmare :

Bénéficie des compétences spéciales : Canon à peste (*Plague gun*) et Rameurs (*Oars*).

Lancez **1D6** lors de son activation et choisissez l'une des deux options suivantes :

- Sur **6** il récupère **1** de ses points de coque perdu et sur **4+** récupère en plus **1** de ses points d'équipage perdu.
- Sur **5-6**, l'un des navires de la flotte (y compris volant et submersible) peut récupérer **1** de ses points d'équipage perdu, s'il est à maximum **15cm (6")** du centre du temple du navire amiral.

Cette action n'est pas possible si le navire amiral est impliqué dans un abordage.

Créature de classe Orcus :

Les Orques ne jettent pas sur la table des dégâts critiques, ils perdent **2** points de coque et **1** point d'équipage. Quand l'une de ces valeurs est réduite à **0**, le modèle est tué.

Eperonnage et abordage :

- Un orque attaché à un navire ne peut pas éperonner, de même que son navire de rattachement.
- Un escadron d'orques peut effectuer un éperonnage combiné, qui leur permet de combiner leurs dés d'attaque contre un seul modèle (intégralité des dés d'attaque du modèle initial et **+1** par modèle supplémentaire). Chaque orque encaissera l'intégralité des dommages résultant de la collision.
- Un orque peut choisir de ne pas effectuer d'abordage après un éperonnage ou une collision, mais il doit le déclarer avant que les joueurs n'aient lancés les dés pour résoudre l'abordage.
- Un orque peut effectuer un abordage contre un navire, et vice versa (si l'orque n'est pas en immersion).
- Même si l'orque compte comme faisant partie intégrale de l'escadron auquel il est attaché (pour le mouvement et les cartes), il compte comme un modèle indépendant quand vous résolvez un abordage.

Attaches :

- Jusque **3** orques peuvent attaché à l'avant d'un capital ship Bone Griffons, leur base en contact avec ce dernier entre la proue et les rameurs.
- Au début de son activation un navire peut attacher tout orque qui est en contact avec son front, avec un maximum de **3**.
- Dans un tour où **1** ou plusieurs orques sont rattaché, le navire et les orques ne peuvent pas se déplacer de plus de la moitié d leur mouvement, et ne bénéficient pas du bonus de **+2,5cm (+1")** conféré par les orques.

- Lors de son activation, un navire peut lâcher les orques et se déplacer, il peut même se déplacer au travers d'eux pour ce tour mais ne peut finir son mouvement sur l'un d'eux.
- Un orque est automatiquement détaché si le navire auquel il était attaché coule ou est détruit, ou si il est lui-même tué.
- Un navire augmente son mouvement de **+2,5cm (1")** pour chaque orque qui lui est rattaché, sans dépasser un mouvement maximal de **22,5cm (9")**. Les orques se déplacent à la même vitesse que la navire auquel ils sont rattachés.
- Ce bonus de mouvement n'est pas affecté par le vent, même si le navire auquel sont rattachés les orques est affecté par le vent.

Règles additionnelles :

- Un orque attaché à un navire est activé avec celui-ci et non quand son escadron est activé. Si tous les orques de l'escadron sont attachés, il n'y a pas de phase d'activation les concernant.
- Un orque n'a pas de mouvement minimum, et ne'utilise pas les règles pour « jeter l'ancre », à moins qu'il ne soit attaché. Dans ce cas il suit les règles de mouvement minimum du navire.
- L'escadron d'orque génère une carte à la phase finale du tour comme les autres escadrons, même si les orques sont attachés.
- Un orque attaché ne peut pas plonger en immersion, un orque en immersion ne peut pas être attaché.
- A moins que le scénario ne spécifie le contraire, les orques débute le jeu attaché à un navire
- Les orques peuvent débute le jeu en immersion mais les joueurs doivent le préciser.

Croiseur de classe Banshee / Sea wraith :

Banshee : Navire avec un trébuchet.

Sea wraith : Navire à voile.

Bénéficie de la compétence spéciale : Rameurs (*Oars*).

Navire de guerre de classe Plague / Reaper :

Plague : Navire avec 3 ponts de bordées.

Reaper : Navire avec 3 trébuchets.

Bénéficie des compétences spéciales : Canon à peste (*Plague gun*) et Rameurs (*Oars*).

Destroyer de classe Phantom :

Bénéficie des compétences spéciales : Coup mortel – Proue (*Lethal strike – fore*) et Rameurs (*Oars*).

Croiseur lourd de classe Despoiler :

Bénéficie des compétences spéciales : Eperon d'acier (*Iron ram*) et Rameurs (*Oars*).

Croiseur de classe Pestilence :

Bénéficie des compétences spéciales : Coup mortel – Proue (*Lethal strike – fore*) et Rameurs (*Oars*).

Griffon décharné :

Bénéficie de la compétence spéciale : Cri mortel (*Death Shriek*).

Attaque à la volée :

Le griffon peut effectuer une attaque à la volée de **8** dés d'attaque contre un volant ou un modèle à la surface et dans à maximum **2,5cm (1")** de son socle, dans un arc frontal de **180°**.



FLOTTE BONE GRIFFONS

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Orcus	FR STANDARD	3	4	30
Destroyer de classe Phantom	DD STANDARD	2	3	45
Croiseur de classe Sea wraith	CR STANDARD	2	4	60
Croiseur de classe Banshee	CR SPECIAL	2	4	60
Croiseur lourd de classe Despoiler	CR VARIANTE	2	4	75
Croiseur de classe Pestilence	CR STANDARD	2	4	65
Navire de guerre de classe Reaper	BS STANDARD	1	1	110
Navire de guerre de classe Plague	BS STANDARD	1	1	110
Griffon décharné	CLASSE 2 SPECIAL	1	2	65
Navire amiral de classe Nightmare	CLASSE 1 BS SPECIAL	1	1	155



Navire amiral de classe Tervak'Nar :

Bénéficie de la compétence spéciale : Impact important – proue (*Hard impact – fore*).

Quand ce navire détruit, capture lors d'un abordage, ou cause un dégât critique à un modèle ennemi, il gagne un jeton « chasseur » avec un maximum de 5.

Vous ne pouvez pas gagner plus d'1 jeton « chasse » par attaque. Vous pouvez ensuite dépenser ces jetons pour augmenter les capacités du navire :

1 jeton : +1 dés sur une attaque d'artillerie (maximum +3)

2 jetons : +2,5cm (1") de mouvement pour un tour.

5 jetons : Vous bénéficiez de la compétence spéciale Equipage coriace (*Tough crew MAR*) pour un round d'abordage.

Croiseur lourd de classe Raknarl :

Bénéficie de la compétence spéciale : Gaillard blindé (*Armored forecastle*).

Dirigeable de classe Dralnak :

Bénéficie de la compétence spéciale : Meute de chasseurs – Bordées (*Pack hunters – broadsides*).

Le dirigeable ne peut pas éperonner de modèle non volant.

Le dirigeable ne peut aborder d'autres modèles ou navires. Il peut toutefois être abordé par d'autres volants qui en ont la capacité.

Remorqueur de class Kantos :

Un ballon de guerre Ralgard commence le jeu attaché à deux remorqueurs de class Kantos qui sont placés contre chacun des flancs du socle du ballon, face avant. Utilisez le mouvement du ballon de guerre et son gabarit pendant le remorquage, ou déplacez-vous de 1D3+5 x 2,5 cm (**1D3+5"**) dans le sens du vent (un jet pour tout l'escadron) si le remorquage a cessé. Les remorqueurs et le ballon se déplacent comme un seul modèle mais sont traités séparément pour les attaques et les dommages.

Si le ballon de guerre éperonne ou entre en collision au niveau de la surface, seul l'un des remorqueurs est affecté. Pour résoudre les abordages, utilisez la valeur d'équipage du ballon de guerre.

Si l'abordage est perdu, les deux remorqueurs sont également détruits.

Un remorqueur qui perd tout son équipage est séparé du ballon et suivra les règles de dérive.

Si l'abordage se finit par une victoire contre un modèle à la surface, il ne peut que dériver de 5cm (2") et ne peut pas tirer.

Un remorqueur peut se détacher du ballon au début du mouvement (mais après le déplacement de tout ballon détaché) et s'atteler à un autre ballon de guerre du même escadron en touchant sa base et si celui-ci dispose de place pour l'accueillir. Il ne peut toutefois pas le faire s'il est le dernier remorqueur attaché à un ballon. Les remorqueurs sont automatiquement détachés si le ballon est détruit.

Les remorqueurs ne peuvent pas effectuer d'attaque d'artillerie quand ils remorquent un ballon.

Un escadron seulement constitué de remorqueurs ne génère pas de carte lors de la phase finale du tour.

Ballon de guerre de classe Jarak :

Bénéficie des compétences spéciales : Volant encombrant (*Cumbersome flier*), Flottant (*free floating*), Tir radial (*Radial fire*) et Attaches (*Tether*).

Le modèle ne peut pas éperonner de modèle non volant.

Le modèle ne peut aborder d'autres modèles ou navires. Il peut toutefois être abordé par d'autres volants qui en ont la capacité.

FLOTTE RALGARD

TYPE	CLASSE	MINIMUM	MAXIMUM	POINTS
Frégate de classe Ha'ntak	FR STANDARD	2	4	30
Croiseur de classe Kalor	CR STANDARD	2	3	60
Croiseur lourd de classe Raknarl	CR VARIANTE	2	3	80
Navire de guerre de classe Dralnak	CLASSE 2 SPECIAL	2	3	50
Ballon du guerre de classe Jarak	CLASSE 2 SPECIAL	1	2	80
Navire de guerre de classe Vantak	BS STANDARD	1	1	115
Navire amiral de classe Tervak'Nar	CLASSE 1 BS SPECIAL	1	1	155

Fiche de référence rapide

SEQUENCE DU TOUR :

La séquence du tour se joue comme suit :

- 1- Jouez les cartes T
- 2- Déterminez l'initiative (1D6 par joueur)
- 3- Mouvements puis tirs/combats (chaque joueur jouant l'un de ses escadrons en alternance) – Jouez les cartes S, A, R.
- 4- Phase finale (tirage de nouvelles cartes, enlèvement des marqueurs, déterminez les changements du vent, dérive des navires,...)

LE VENT :

Durant la phase finale, et à chaque nouveau tour, l'un des joueurs lance 1D6 pour le vent. Sur un 6 le vent change de direction.

Lancez alors un nouveau D6 :

1-2 : le vent tourne d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre

3-4 : le vent tourne d'un cran dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

5 : le vent tourne de deux crans dans le sens des aiguilles d'une montre

6 : le vent tourne de deux crans dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

- Vent de dos/latéral : mouvement normal
- Vent de face : cout du mouvement doublé si le navire est affecté par le vent.

Note : L'effet du vent se ressent immédiatement lors du mouvement, même au cours de celui-ci quand par exemple le navire change d'orientation.

RAYON DE COMMANDEMENT :

Le rayon de commandement est de 4 " de n'importe quel point d'un navire à un autre. Si l'un des navires d'un escadron se situe au-delà du rayon de commandement, un seul des éléments de cet escadron pourra être activé lors du tour, les autres dériveront droit devant de 2".

ACTIVATION D'UN ESCADRON :

- 1- Choisissez un escadron
- 2- Déplacez l'un des navires de l'escadron (en une fois)
– Répétez l'opération pour les autres navires de l'escadron l'un après l'autre.

3- Résolvez les éventuels éperonnages

4- Faites tirer les navires de l'escadron, y compris ceux qui sortent d'un corps à corps.

5- A votre adversaire de faire de même.

LACHEZ L'ANCRE :

Après son complet mouvement, mais avant de tirer, un navire peut choisir de lâcher son ancre.

Le navire reste alors immobile. Il lui faudra passer son mouvement le prochain tour pour relever l'ancre.

Un navire ancré peut continuer à tirer et à se battre au corps au corps.

PROCEDURE DE TIR :

Mesurez la distance depuis le navire tireur et déterminez si la cible se trouve dans l'arc de tir, et si elle y est totalement ou partiellement le cas échéant.

Déterminez le nombre de dés d'attaques à lancer **AD (attack dice)**, lancez-les et calculez les dommages ou tirs critiques éventuels.

Note : Si le navire tireur a subi des touches ou perdu des membres d'équipage, son total de **AD** est réduit du nombre le plus élevé entre le nombre de touches subies et celui de membres d'équipages tués.

Note2 : Si la cible est totalement dans l'arc de feu : utilisez le nombre total d'AD. Si la cible ne s'y trouve que partiellement, divisez votre pool d'AD par 2.

Si le nombre de touches égale ou excède le **DR (damage rating)** de la cible celle-ci perd un point de coque (Hull point).

Si le nombre de touches égale ou excède le **CR (critical rating)** de la cible celle-ci subit à la place un tir critique.

Résultat des tirs (AD) :

1-3 : Raté

4-5 : 1 touche

6 : 2 touches et relancez le dé

Note : Quand le **CR** de la cible est égalé ou dépassé on ne tient pas compte du fait que le résultat excède le **DR**.

Note2 : Si le nombre de touches est deux fois supérieur au **CR** de la cible elle subit deux touches critiques distinctes. S'il est trois fois supérieur, trois touches critiques, et c....

Un navire qui perd tous ses points de coque initiaux est détruit ou coulé. Sa figurine est retirée de la table de jeu.

Un navire vaincu en corps en corps est retiré du jeu.

Un vaisseau qui a perdu tout son équipage suite à d'autres circonstances (sorts, dégâts de critique et leurs conséquences s'il lui reste des points de coque,...) continue de dériver de 2" droit devant lui à chaque tour (lors de la phase finale) jusqu'à ce qu'il s'immobilise contre le premier obstacle rencontré. Le premier navire qui le rejoint au contact le récupère comme trophée si c'est un navire ennemi, l'en préserve si c'est un navire de la même flotte. Dans les deux cas la figurine est alors retirée de la table de jeu.

TIRS CROISES :

Choisissez l'un des navires comme leader. Ce dernier utilisera le nombre d'**AD** total auquel il a droit pour ce tir. Chaque navire qui joindra ses tirs à celui-ci n'utilisera que la moitié de ses **AD**, arrondie à l'inférieur avec un minimum de **1AD**.

Il est possible de croiser le feu de ses canons de flancs avec ceux de ses tourelles.

TIRS ECLATES :

Il est possible de diviser son pool d'**AD** entre plusieurs cibles valables.

Il n'est pas possible de diviser son tir pour participer à un tir croisé.

EPERONNAGE :

On utilise comme **AD** contre la cible, le score d'éperonnage du navire attaquant (**ram**).

On utilise comme **AD** contre l'attaquant, le nombre de point de coque initial de la cible (**Hull point**).

Quand le score d'éperonnage de l'attaquant est inscrit en rouge, si son attaque égale ou excède le **DR** de la cible celle-ci subira une touche critique au lieu d'une simple touche. On ne cumule pas les touches quand leur nombre, excédant le **DR**, égale/excède également le **CR**. Il s'agit juste dans ce cas d'utiliser le **DR** comme **CR**.

COLLISIONS :

Deux navires qui entrent en contact autrement que par un éperonnage subissent chacun une attaque due à la collision.

Les **AD** utilisés correspondent au score initial de point de coque du navire avec lequel la collision se produit. Si plus de deux navires entrent en collision, chaque cas est traité indépendamment des autres, mais toujours simultanément.

En cas de collision avec autre chose qu'un navire, le nombre d'**AD** est déterminé en fonction de la nature de l'obstacle :

Souple : 4AD
Solide : 8AD
Très solide : 12 AD

ABORDAGE :

- 1- Déplacez les navires – Si l'un d'eux rentre en contact avec un navire ennemi, ami, ou un obstacle arrêtez immédiatement son déplacement.
- 2- Résolvez l'éperonnage / collision et ses dommages éventuels. Retirez de la table les épaves.
- 3- Faites tirer les navires de l'escadron en cours d'activation, s'ils ne sont pas en contact avec un ennemi.
- 4- Résolvez les dégâts découlant de l'éperonnage / collision et notez le nombre de membres d'équipage tués.

CORPS A CORPS :

Le score d'équipage actuel (**crew**) devient le score de **MD** (**melee dice**)

- 1- Après avoir déterminé les dégâts de la collision/éperonnage, les navires non détruits prennent leur score actuel d'équipage comme **MD**.
- 2- Si plusieurs navires attaquent un seul autre, ils mettent leurs **MD** en commun.
- 3- Le navire solitaire doit alors indiquer s'il divise son pool de **MD** entre plusieurs navires et selon quelle répartition.
- 4- Déterminez les touches comme pour le tir en utilisant les **MD** comme **AD**. Les navires perdent autant de membres d'équipage (et donc de **MD** pour les prochains tours) que de touches subies.
- 5- Chaque navire dont l'entier équipage est décimé par l'ennemi est compté comme trophée pour celui-ci.
- 6- S'il reste encore des membres d'équipage sur les navires, le combat continuera dès la prochaine activation du premier des navires engagé.

Note : Un navire engagé dans un corps à corps ne peut pas tirer tant que le combat perdure.

FIN DE TOUR :

- 1- Les joueurs piochent autant de cartes que nécessaire pour reconstituer leur main (1 carte par escadron – Max 5)
- 2- Les cartes déjà en main et non jouées ce tour peuvent être défaussées et de nouvelles piochées en remplacement.
- 3- Enlever les marqueurs dont l'action marquée prend, ou a pris fin ce tour.
- 4- Déterminez la nouvelle direction du vent et faites dériver les navires privés d'équipage.