CARTES CONDENSEE MAN O WAR

Source : http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/

Traduction et modification : Sebwalker

Ces cartes ont été modifié de façon a intégrer les règles spécifique de chaque race. Les règles « de base » sont sur les fiches récapitulatives.

Aucune valeur de couts n'ai notée, pour les séquences d'avant et après partie utilisé les livres de règles. Les cartes sont simplement la pour évité d'avoir a ouvrir le livres de règle en milieu de partie. De plus ces cartes sont conçues pour n'être utilisée qu'une seule fois par partie, je conseil cependant d'utiliser de pions ou un crayon a papier plutôt qu'un stylo.

Les pions de personnages (amiral, sorcier ou autres), ainsi que ceux des équipages spéciaux (tueurs, etc …) peuvent simplement être poser sur la carte de navire correspondant.

Sommaire :

Pages 2 à 5 : Fiches récapitulatives des règles
Pages 6 à 9 : Empire
Pages 10 à 12 : Bretonnie
Pages 13 à 15 : Nains
Pages 16 à 17 : Orks
Page 18 à 20 : Hauts-Elfes
Pages 21 à 23 : Elfes-Noirs
Pages 24 à 30 : Chaos
Pages 31 à 32 : Nains du Chaos
Pages 33 à 34 : Skavens
Pages 35 à 37 : Mort-Vivants
Pages 38 : Nordiques
Pages 39 : Monstres marins

Pour toutes remarques, erreurs ou modifications, merci de contacter par MP : Sebwalker sur le site **www.warhammer-forum.com/**

SEQUENCE DE JEU

1. **PHASE D'INITIATIVE**
2. **PHASE DE MAGIE**
3. **PHASE DE COMBAT**
4. **PHASE FINALE**

PHASE D'INITIATIVE

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus haut a l'initiative

En cas d'égalité, le vent tourne de 90°. Dans le sens des aiguilles d'une montre si le double est pair, et dans le sens contraire pour un double impair. Relancez les dés pour déterminez qui a l'initiative.

PHASE DE MAGIE

Le joueur ayant l'initiative peut tenter de lancer un sort et si celui-ci fonctionne, son adversaire peut tenter de le dissiper.

Le second joueur peut ensuite tenter de jeter un sort que le premier joueur peut alors essayer de dissiper.

LANCER DES SORTS

Lancez 1D6, un score égal ou supérieur au *Résultat pour lancer* est nécessaire. Un seigneur sorcier, Haut seigneur sorcier, ou Grand seigneur sorcier ajoute +1 à votre lancez de dé.

Si le sort est de la couleur de votre collège de sorcier, vous pouvez relancer une fois votre dé. Le Grand seigneur sorcier peut relancer quelque soit la couleur de collège.

Une fois le sort lancé, défaussez-le, qu'il ait réussi ou non.

DISSIPATION DE LA MAGIE

Vous pouvez tentez de dissiper un sort ennemis si une de vos cartes de sort est de la couleur opposé au sort ennemis (voir la bande colorée au bas de la carte de magie).

Lancez 1D6, un score égal ou supérieur au *Résultat pour lancer* de votre carte est nécessaire. Un seigneur sorcier, Haut seigneur sorcier, ou Grand seigneur sorcier ajoute +1 à votre lancez de dé.

Si le sort que l'ont vous lance est de la couleur de votre collège de sorcellerie, ou si vous utilisé une carte de votre collège pour dissiper, vous pouvez relancer une fois votre dé. Le Grand seigneur sorcier peut relancer quelque soit la couleur de collège.

Une fois la dissipation tentée, défaussez-la carte, qu'elle ait réussie ou non.

PHASE DE COMBAT

Le joueur qui a l'initiative choisi quel bâtiment, escadre, navire indépendant, créature volante ou monstre marin il déplace puis fait combattre.

Le second joueur fait ensuite de même et cette alternance continue jusqu'à ce que toutes les figurines de la table aient bougés et combattus.

Une figurine peut effectuer dans l'ordre les actions qui suivent avant de passer à la suivante.

1. **MOUVEMENT**
2. **COMBAT, ATTAQUE SPECIAL ET DOMMAGES**
3. **EPERONNAGE ET ABORDAGE (corps à corps)**

MOUVEMENT

Chaque figurine a plusieurs possibilités de mouvement en cm, noté sur sa carte. Avant de la déplacer préciser le mode de propulsion (le même pour tout le déplacement). Lorsqu'une figurine s'est déplacée, c'est définitif.

Le **Gabarit de virement de bord** est utilisé pour virer à la voile ou à la rame. Les instructions complètes sont notées sur le gabarit. Une figurine peut virer autant de fois que lui permet sont mouvement.

Mouvement à la voile. Généralement les navires ont 2 vitesses de mouvement à la voile. Le chiffre entre parenthèse est utilisé si le navire commence son tour vent arrière.

Si un vaisseau se retrouve vent debout (de face) il stop son mouvement immédiatement. Si un navire commence sont tour vent debout, il peut seulement faire 1 seul virement de bord pour ne plus avoir le vent en face.

Mouvement à la rame. Généralement les navires ont 2 vitesses de mouvement à la rame. Le chiffre entre parenthèse est utilisé sur le navire se déplace en ligne droite et sans virer de bord.

A la rame un navire peut utiliser le gabarit de virement de bord ou virer sur plus pour la moitié de son mouvement pour 90° maxi.

Marche arrière. Voir la liste des flottes pour voir quels navires en sont capables.

Obstruction. Si un navire touche un élément de décor il s'échoue. Lancez 1D6 sur ce tableau.

D6	Dommages
1-2	3 Pts de Dmg sous la ligne de flottaison
3-4	2 Pts de Dmg sous la ligne de flottaison
5-6	1 Pts de Dmg sous la ligne de flottaison

Pour se dégager lancez 1D6, sur 4+ il réussi. Sinon, il reste bloqué, vous pourrez tenter de vous dégager au tour suivant.

Collision. Si votre navire touche un autre navire son mouvement est stoppé pour ce tour. Laissez les deux vaisseaux en contact, vous pouvez lancer un abordage.

Si un navire commence sont mouvement avec sa proue touchant un autre navire, il peut utilise la moitié de son mouvement pour se dégager (mettre les 2 navires parallèle) et utiliser l'autre moitié comme il l'entend.

Troupes aériennes. Elles peuvent se déplacer sous n'importe quel angle, virer autant de fois que vous voulez (sans utiliser le gabarit de virement de bord), se déplacer par-dessus les obstacles (sauf mention contraire), et ne sont pas affecté par le vent, ne bloque pas les lignes de vue.

Tir défensif contre unité volante. Quand un volant entre en contact avec un navire il lance immédiatement nb de dé = nb pion d'équipage en tir défensif (nb de case libre de blessure pour les monstres). Chaque touche réussie doit être sauvegardé sinon le volant subit 1 Dmg par touche.

Invocation des monstres marins. Au lieu de bouger une figurine vous pouvez tenter d'invoquer un monstre marin. Nommez le monstre et lancez 1D6. Si vous avez un Seigneur sorcier, Grand seigneur sorcier, ou Haut seigneur sorcier ajoutez +1. Sur 4+ le monstre apparait, placez-le sur son gabarit, vous pouvez immédiatement le faire bouger, attaquer, aborder.

Si vous échouer l'invocation, c'est au tour de votre adversaire.

Mouvement d'un monstre marin. Il est exprimer en D6 x 2,5 cm (additionnez les dés) dans n'importe quel direction sans gabarit de virement de bord, en cas de double lancez 1D6 :

Double	Réaction du monstre
1	Retourne dans son repaire
2	Se déplace vitesse maxi vers l'allier le plus proche et l'attaque si il le peut.
3-5	Utilisation normale du monstre
6	Peut bouger et combattre 2 fois pendant ce tour

Si un monstre retourne dans son repaire, votre adversaire déplace son gabarit à au moins 5 cm d'un navire. Vous pouvez tenter de

Par Sebwalker

le ré-invoquer au prochain tour. Pour chaque tour passer dans son repaire le monstre se soigne de 1 Pts de blessure.

Plongée. Au début de son mouvement un monstre peut plonger. Il ne peut pas attaquer ni être attaquer temps qu'il est en plongée. Il doit cependant se diriger directement vers sa cible, il ne peut pas plonger et attaquer le même tour.

Au tour suivant vous devez faire remonté votre monstre il peut se déplacer et attaquer normalement. Il devra attendre le prochain tour pour replonger.

COMBAT, ATTAQUE SPECIALE ET DOMMAGES

Après son déplacement, un navire peut tirer. Il peut faire tirer 1 fois chaque batterie de canons.

Pour tirez, suivez la procédure suivante.

1. **Désigner la cible**
2. **Vérifier qu'elle est en vue et à portée**
3. **Déclarer si vous visez une zone haute ou basse**
4. **Ouvrez le feu**
5. **Si vous touchez, l'ennemi tente sa Sauvegarde**
6. **Déterminez les dommages et appliquez les coups critiques s'il y a lieu.**

Vérification de la portée et des lignes de vue. Utilisez la règle de portée (coté « portée courte » doit toucher votre navire). Utilisez la liste de flotte pour savoir dans quelle direction peut tiré votre navire. Sauf mention contraire les canon sont fixes et tirent droit devant eux.

Les canons touchent la première chose qui se trouve même partiellement sous la règle de portée (navire, décors, etc…). Après avoir vérifié la portée et la ligne de vue, vous pouvez décider de ne pas tirer.

Ouvrir le feu. Lancez un nombre de dé égale au nombre de batterie que votre navire peut tirez dans cette direction. Si la figurine ennemis ne possède pas de zone indiquez par votre dé sur sa carte de navire, vous raté. Tous résultats de 1 non modifier est un raté.

Sauvegarde. Votre adversaire a le droit à 1 Sauvegarde par touche. Pensez à vérifier les modificateurs de sauvegardes (comme la portée). Lancez 1D6, si le résultat est supérieur ou égale à la Sauvegarde, le tir n'a pas d'effet. Sinon la zone subit 1 Pts de Dommage. Une zone n'est détruite que si toutes ses cases sont endommagées ou incendiées. Appliquez les effets de la destruction notée sur la carte du navire.

Coups critiques. Chaque touche supplémentaire sur une zone entièrement détruite ou incendiée provoque 1 coup critique (lancez 1D6 sur le tableau des coups critique). Une attaque faisant des Dmg de type incendie ne provoque jamais de coups critiques.

Sauf règle particulière, seuls les éperonnages et les coups critiques peuvent provoquer des dégâts **Sous la ligne de flottaison.** Une fois toutes les cases Sous la ligne de Flottaison endommagés le navire coule, placez 1 pion épave à la place. L'amiral et le sorcier peuvent s'accrocher aux débris.

Dommage sur monstre marin. Un monstre marin ne subit jamais de coup critique et n'est jamais incendier (il subit un Nb de blessures équivalent) S'il est blessé par un volant il plonge. Les sorts qui touchent l'équipage n'ont aucun effet, il peut être soigné par les sorts qui réparent les navires ou soigne l'équipage.

Attaques spéciale. Chaque unité volante et monstre marin a une attaque spéciale différente qui s'effectue au contact d'un navire.

Une unité volante doit subir le tir défensif avant de faire son attaque spécial.

Les monstres marins peuvent attaquer même les unités en plongée. Mais ne peuvent attaquer les unités volante que si elles descendent pour l'attaquer, il a alors droit a un tir défensif (nb de dé = au nb de case libre de blessure).

ABORDAGE

S'effectue en dernier, uniquement sur les navires en contact, à raison d'un seul par navire et par tour. Lancez 1D6 + 1 par pion d'équipage. Votre adversaire fait de même mais ajoute +1 par canon pouvant participer à la défense (orienté vers l'assaillant). Celui qui a le résultat le plus faible perd un pion d'équipage ou subit 1 blessure. En cas d'égalité les 2 joueurs perdent 1 pion d'équipage.

Si vous gagnez vous pouvez poursuivre l'abordage si vous le souhaitez. En cas de défaite ou d'égalité votre adversaire peut attaquer à son tour (c'est a vous d'ajouter vos canons au résultat) ou bien rompre le combat (abordage terminez).

Lorsqu'un navire n'a plus de pion d'équipage l'abordage est terminez. Si vous laissez 1 pion d'équipage ou plus dans le navire ennemis il est capturé, sinon il est abandonné. L'amiral et le sorcier peuvent être capturés suite à un abordage.

Un navire capturé ne peut ni bouger ni tirer, et les canons ne peuvent pas repousser d'abordage. Il peut être sabordé à la phase finale.

Un navire ne peut jamais avoir plus de pion d'équipage que le nombre indiquez sur sa carte.

Les volants et monstres lance 1D6 + nb de case libre de blessures. S'ils sont repoussés ou rompt leur attaque déplacez-les (adversaire ou propriétaire suivant le cas) en ligne droite à 2.5 cm du navire. N'ajouter pas le bonus de canon en défense contre un volant.

Un navire en contact avec un monstre ne peut ni se déplacer ni tirer (sauf sur le monstre). Si d'autres navires tirent sur le monstre (pas d'éperonnage, ni d'abordage) lancez 1D6, sur 3+ vous touchez le navire. Si vous jetez un sort il affectera le monstre et le navire.

Si vous capturé un de vos navires tenu par l'adversaire ou abandonné, il est considérer comme retardataire pour ce tour.

PHASE FINALE

Récupération des Survivants. Les personnages (amiraux, sorciers) qui sont accrochés à une épave ou débris peuvent être récupéré par un navire en contact avec.

Retirez les Débris. Tous les pions débris sont retirés, les personnages accrochés sont noyés. Tous les pions épaves sont remplacés par des pions débris.

Propagation des incendies. Lancez 1D6 sur le tableau de propagation des incendies pour chaque zone en feu. Si un incendie s'éteint placer un pion Dmg à la place. Si une zone de plusieurs cases n'a qu'une seule case en feu, tous résultats de propagation d'incendie se situent dans une autre case de la zone d'origine.

Mouvement des retardataires. Les retardataires tentent de rejoindre leur escouade s'ils le peuvent.

Sabordage. Si vous saborder un navire capturé, remplacer la figurine par un pion épave. L'équipage peut rejoindre un navire ami en contact s'il reste de la place dedans, sinon il est noyé.

Retirez les pions. Retirez tous les pions « pas de mouvement » et « pas de tir » de la table.

Choix des cartes de magie. Si votre sorcier est vivant et sur un navire, vous pouvez défaussez toutes les cartes de magie que vous ne voulez pas et compléter votre mains jusqu'à son maxi.

Détermination de la victoire. Faites le total des honneurs de bataille pour les navires capturer ou couler, ainsi que des personnages tué ou capturé pour savoir qui a gagné.

Par Sebwalker

MISE EN PLACE

Les deux joueurs décident du nombre de point avec lesquels ils pourront acheter leurs flottes.

Chaque joueur achète ensuite sa flotte en utilisant les règles du chapitre liste de flottes.

PREPARER LA TABLE

Si vous jouez un scénario du livre de règles, respecter les règles de ce scénario pour le placement du terrain ou le déploiement des flottes.

Si vous ne jouez pas de scénario divisez la surface de jeu en section de 60 x 60 cm et lancez 1D6 pour chaque section afin de déterminer combien d'éléments de terrain elle contient.

D6	Nb d'élément de terrain
1-2	Aucun
3-4	Un élément
5	Deux éléments
6	Trois éléments

Chaque joueur lance 1D6. Chacun son tour, en commençant par celui qui a obtenu le plus haut résultat. Chaque joueur prend un élément de terrain et le place sur la table.

DEPLOIMENT DES FLOTTES

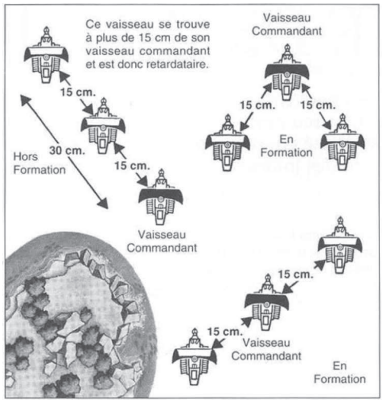
Décidez quel bord de table est le Nord et lancez 1D6, sur un résultat pair le vent souffle vers le Nord, sur un résultat impair il souffle vers le Sud. Placez la rose de vent de façon à ce que la pointe indique la direction dans lequel le vent souffle.

Chaque joueur lance 1D6, celui qui a le plus gros résultat peut choisir de se déployer du coter Est ou Ouest de la table.

Chacun son tour, en commençant par le joueur aillant obtenu le plus haut résultat, prend l'un de ses gabarits de monstres marins (s'il en a dans sa liste de flotte), et les placent sur la table. Un gabarit de monstre peut être placé n' importe où sur la table, sauf dans la zone de déploiement des flottes, face caché, la flèche pointé vers son possesseur.

Une fois que tous les monstres marins participant à la partie ont été placés. Chaque joueur, en commençant par celui aillant obtenu le plus haut résultat, place tour à tour (une escadre ou équivalent à la fois) ses navires et troupe aérienne sur la table.

Chacun doit commencer à 22.5 cm au plus de son bord de table, et à 22.5 cm au moins des bords de table Nord et Sud. Voir schéma :



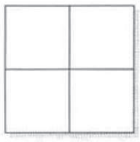


Table de 120 cm x 120 cm

Une table de 120 cm x 120 cm est divisée en quatre sections de 60 cm x 60 cm.

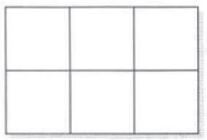


Table de 120 cm x 180 cm.

Une table de 120 cm x 180 cm est divisée en six sections de 60 cm x 60 cm.

Deploiement

Cette table de 180 cm x 120 cm a été divisée en 2 parties, dont le champ de bataille divisé en quatre sections. Un jet de dé est réalisé pour chaque section afin de déterminer le nombre d'éléments de terrain qu'elle contient.

Les zones grisées indiquent la zone de déploiement de chaque joueur.

Le reste de la table est utilisé pour placer les cartes de vaisseaux, etc… Comme ces cartes doivent rester à portée de main, il faut leur réserver un espace suffisant.

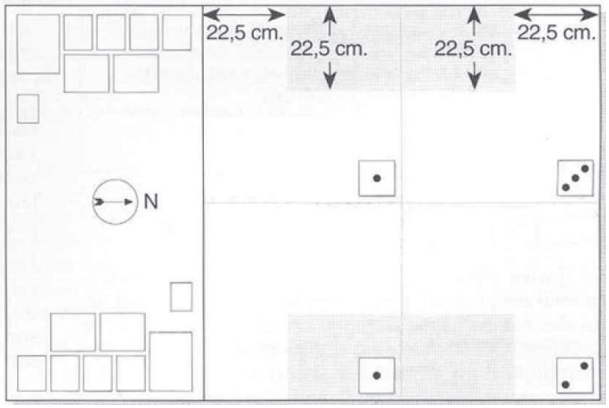


TABLEAU DES COUPS CRITIQUES

1 **La panique s'empare du navire, alors que les tirs ennemis frappent leur cible de plein fouet, infligeant de terribles dommages. L'équipage s'en remet au capitaine pour les sortir du danger.** Faites un jet sur le *Tableau du Capitaine.*

2 **Le bois couvert de goudron prend feu et un incendie se déclare.** Remplacez le pion *Dommage* de cette zone par un pion *Incendie.* Faites un jet sur le *Tableau des Incendies* lors de la phase finale.

3 **Une partie de la coque est arrachée, hommes et matériel sont emportés par les flots.** Le vaisseau perd un pion d'équipage. Si le vaisseau n'a plus de pion d'équipage, il est abandonné.

4 **Dans un craquement sinistre, la coque commence à céder.** Le vaisseau subit une touche sous la ligne de flottaison.

5 **Une terrible voie d'eau dans le flanc du navire noie les entre-ponts.** Le vaisseau subit deux touches sous la ligne de flottaison.

6 **La coque cède dans un craquement assourdissant.** Le vaisseau subit trois touches sous la ligne de flottaison.

TABLEAU DES INCENDIES

Lors de la phase finale, faites un jet sur ce tableau pour chaque incendie.

1 **L'incendie s'éteint. Retirez le pion d'incendie.**
2 **L'incendie est contenu. Faites un jet à la prochaine phase finale.**
3 **L'incendie est contenu. Faites un jet à la prochaine phase finale.**
4 **L'incendie se propage vers la proue, placez un nouveau pion.**
5 **L'incendie se propage vers le haut, placez un nouveau pion.**
6 **L'incendie se propage vers la poupe, placez un nouveau pion.**

TABLEAU DU CAPITAINE

1 **Les cartes et les notes du capitaine sont réduites en cendre.** Le vaisseau ne peut pas se déplacer durant ce tour, s'il ne l'a pas encore fait, le temps que le capitaine recalcule sa course. Placez un pion *Pas de Mouvement* près du navire. Retirez ce pion à la fin du tour.

2 **Le coffre au trésor du capitaine est brisé, l'or s'éparpille sur le pont du navire.** Le vaisseau ne peut pas faire feu ce tour-ci car l'équipage est trop occupé à récupérer les pièces d'or. Placez un pion *Pas de Tir* près du vaisseau. Retirez le pion à la fin du tour.

3 **Le capitaine est fauché par un boulet et meurt sur le coup.** Le vaisseau ne peut rien faire si ce n'est se défendre jusqu'à la fin du tour, où un nouveau capitaine sera élu. Placez un pion *Pas de Mouvement* et un pion *Pas de Tir* près du vaisseau. Retirez ces pions à la fin du tour..

4 **Le capitaine tombe à la mer fauché par une vague.**

Lancez un dé :

1-2 Le vaisseau vire de 5 cm à gauche pour le récupérer.
3-4 Le vaisseau vire de 5 cm à droite pour le récupérer.
5-6 Le vaisseau avance de 5 cm tout droit pour le récupérer.

5 **La réserve de rhum du capitaine, est touchée. Le pont est recouvert d'alcool.** Lancez un dé pour chaque pion d'équipage, sur un 6 ils sont ivres et tombent par-dessus bord. Retirez tous les pions d'équipage tombés à la mer.

6 **Mutinerie !** Lancez un dé pour chaque pion d'équipage, sur un jet de 5 ou 6 ils prennent les chaloupes est abandonnent le navire. Retirez les pions mutinés du vaisseau.

Par Sebwalker

TERRAIN CHAOTIQUE

MISE EN PLACE

Si vous désirez jouez une bataille sur les mers du chaos, la mise en place du terrain est un peut différente.

Une fois le nombre d'élément de terrain déterminez, c'est uniquement le joueur non chaotique qui le place.

Le joueur du chaos peut alors lancez 1D6 par élément présent sur la table, sur 4+ il peut le remplacer par l'élément de terrain chaotique de son choix (sauf pour la Brume Maléfique qui est placez au dessus de l'élément de terrain existant).

Ensuite les deux flottes sont déployées normalement.

ELEMENT DE TERRAIN DU CHAOS

Mer du changement

Lancez 1D6 pour chaque navire qui la traverse, les navires de Tzeench ajoute +2 à leur résultat.

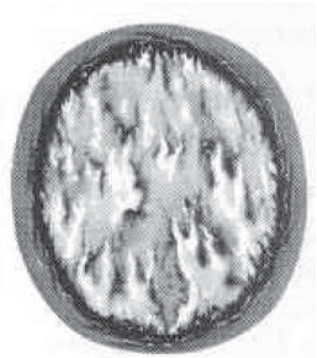
D6	Effet
1	La Mer du Changement et le navire disparaisse tous les deux. Au début du tour suivant le joueur du chaos peut replacer la Mer ou il le souhaite mais à au moins 10 cm d'un navire. Comptez les honneurs pour le navire perdu.
2-3	Le navire ne peut ni bouger ni tirer tant qu'il est dans la Mer. Lancez 1D6 au début de chaque tour, sur 5+ il peut bouger normalement.
4-5	Le navire peut se déplacer à pleine vitesse même si il s'est déjà déplacer ce tour. De plus il peut réparer 1 Dmg sur une zone de son choix.
6+	Idem que pour 4-5 mais le navire est entièrement réparer.

Mer de Sang

Un navire qui pénètre dedans se déplace à moitié de sa vitesse. De plus lancez 1D6, sur 5+ il perd un pion d'équipage.

Les navires affiliés à Khorne ou Nurgle sont immunisés à tous ses effets.

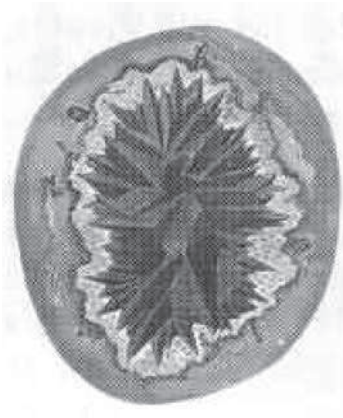
Mer de flammes



A chaque tour lancez 1D6 par navire en contact avec la Mer de flammes. Si le résultat est strictement supérieur au nombre de case libre de la zone Sous la ligne de flottaison du navire, celui-ci est détruit.

Par Sebwalker

Récifs de fer

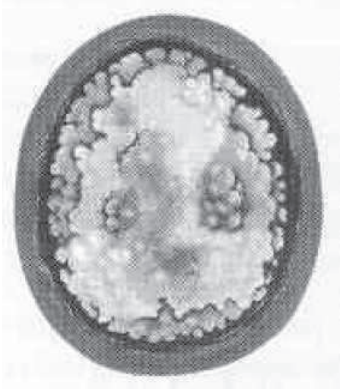


A la fin de la phase de combat après le déplacement des flottes, lancez 1D6 sur la tableau suivant. Un jet pour tous les récifs de fer

Lancez 1D6 pour chaque navire en contact avec le Récif. Le résultat corespond au nombre de sauvegarde Sous la ligne de flottaison que doit faire le navire. Pour chaque échec le navire subit 1 Dmg.

D6	Effet
1	Restes à la même place
2	Bougent vers le Nord de 1D6 x 2,5 cm
3	Bougent vers l'Est de 1D6 x 2,5 cm
4	Bougent vers le Sud de 1D6 x 2,5 cm
5	Bougent vers l'Ouest de 1D6 x 2,5 cm
6	Relancez le dé en ajoutant 15 cm de mouvement. Tous résultats de 1 doit être relancez

Brumes Maléfiques



Au début de la phase de combat, avant le déplacement des navires les brumes se déplacent de 1D6 x 2,5 cm (un seul jet pour toutes) dans la direction du vent. Si elles quittent la table de jeu, le joueur du chaos les replacent ou il le souhaite sur le bord opposé.

Les brumes bloquent les lignes de vue.
A n'importe quel moment, si un navire entre en contact avec, lancez 1D6. Sur un 1 le navire perd 1 pion d'équipage. Les navires affiliés à Slaanesh sont immunisés a cet effet.

Ecueils vivants

Lancez 1D6 par navire qui tente de passer le détroit. Sur 5+ le navire est coulé.

HONNEURS

Amiral (sauf cas particuliers): 5 honneurs et +1 en abordage

Niveau de Maîtrise	Cartes de Magie	Modificateurs au Dé	Honneurs
Champion Sorcier	2	-	1
Haut Champion Sorcier	3	-	1
Maître Sorcier	4	-	2
Haut Maître Sorcier	5	-	2
Seigneur Sorcier	6	+1	3
Haut Seigneur Sorcier	7	+1	3
Grand Seigneur Sorcier	8	+1*	4

*Relance leurs jets de dissipation et de lancer quelle que soit la couleur du sort

- ☒ Zone détruite
- ⊞ Zone en feu
- ☐ équipage niveau 0
- M équipage lvl 1 (marin)
- V équipage lvl 2 (Vétérant)
- L équipage lvl 3 (Loup de mer)
- F équipage lvl 4 (Forban)
- E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

EMPIRE — BATIMENT

CARAQUE
GREATSHIP

EQUIPAGE ☐☐☐☐☐☐

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm

MAT DE MISAINE 5+	GRAND MAT 5+	MAT D'ARTIMON 5+
4 Aucun effet	5 Aucun effet	6 Aucun effet
☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)
Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+	CHATEAU ARRIERE 4+
2 ☐ Chaque touche détruit 1 batterie de canons avant	3 ☐ Chaque touche détruit 1 batterie de canons arrière

PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+
4 1 bordée de canons perdue	5 1 bordée de canons perdue	6 1 bordée de canons perdue

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ ☐☐☐☠

HONNEURS 6

ARMEMENT

Canons: 2 canons de proue, 3 bordées, 2 canons de poupe.
Les canons peuvent servir à repousser un abordages

2 / 3 3 / 2

EMPIRE — BATIMENT

CARAQUE
GREATSHIP

EQUIPAGE ☐☐☐☐☐☐

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm

MAT DE MISAINE 5+	GRAND MAT 5+	MAT D'ARTIMON 5+
4 Aucun effet	5 Aucun effet	6 Aucun effet
☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)
Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+	CHATEAU ARRIERE 4+
2 ☐ Chaque touche détruit 1 batterie de canons avant	3 ☐ Chaque touche détruit 1 batterie de canons arrière

PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+
4 1 bordée de canons perdue	5 1 bordée de canons perdue	6 1 bordée de canons perdue

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ ☐☐☐☠

HONNEURS 6

ARMEMENT

Canons: 2 canons de proue, 3 bordées, 2 canons de poupe.
Les canons peuvent servir à repousser un abordages

2 / 3 3 / 2

EMPIRE — VOLANT

GRIFFONS IMPERIAUX
GRIFFON RIDER

MOUVEMENT
45 cm

HONNEURS 1
Par Griffon

CAVALIER -
6 Si le cavalier est touché, retirer la figurine de la table de jeu.

GRIFFON -
4,5 Chaque touche cause 1 blessure. Les touches suivantes ne causent aucun dégat critique.

1	BLESSURES ☐☐☠
2	BLESSURES ☐☐☠
3	BLESSURES ☐☐☠

ATTAQUE A DISTANCE

CORPS A CORPS
Bonus de +2 en abordage et au corps à corps.

Lorqu'il attaque, il peut relancer son dé d'attaque, ou faire relancer celui de son adversaire

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

LOUP IMPERIAL
WOLFSHIP

EQUIPAGE ☐☐☐☐

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT DE MISAINE 5+	GRAND MAT 5+	MAT D'ARTIMON 5+
4 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	5 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	6 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)
Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+	PONT 5+
2 ☐ Chaque touche détruit 1 batterie de canons avant	3 Bordée de canons perdue

PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+
4 1 batterie de canons avant perdue	5 Rames détruites Ne peut plus naviguer à la rame	6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ ☐☐☠

HONNEURS 4

ARMEMENT

Canons: 3 canons de proue et 1 bordée
Les canons peuvent servir à repousser un abordages

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

3 / 1 1

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

LOUP IMPERIAL
WOLFSHIP

EQUIPAGE ☐☐☐☐

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT DE MISAINE 5+	GRAND MAT 5+	MAT D'ARTIMON 5+
4 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	5 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	6 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)
Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+	PONT 5+
2 ☐ Chaque touche détruit 1 batterie de canons avant	3 Bordée de canons perdue

PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+
4 1 batterie de canons avant perdue	5 Rames détruites Ne peut plus naviguer à la rame	6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ ☐☐☠

HONNEURS 4

ARMEMENT

Canons: 3 canons de proue et 1 bordée
Les canons peuvent servir à repousser un abordages

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

3 / 1 1

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

LOUP IMPERIAL
WOLFSHIP

EQUIPAGE ☐☐☐☐

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT DE MISAINE 5+	GRAND MAT 5+	MAT D'ARTIMON 5+
4 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	5 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)	6 ☐ Mât détruit Vitesse réduite de 5 cm (7,5 cm)
Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques	Pas de dégâts critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+	PONT 5+
2 ☐ Chaque touche détruit 1 batterie de canons avant	3 Bordée de canons perdue

PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+
4 1 batterie de canons avant perdue	5 Rames détruites Ne peut plus naviguer à la rame	6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ ☐☐☠

HONNEURS 4

ARMEMENT

Canons: 3 canons de proue et 1 bordée
Les canons peuvent servir à repousser un abordages

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

3 / 1 1

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

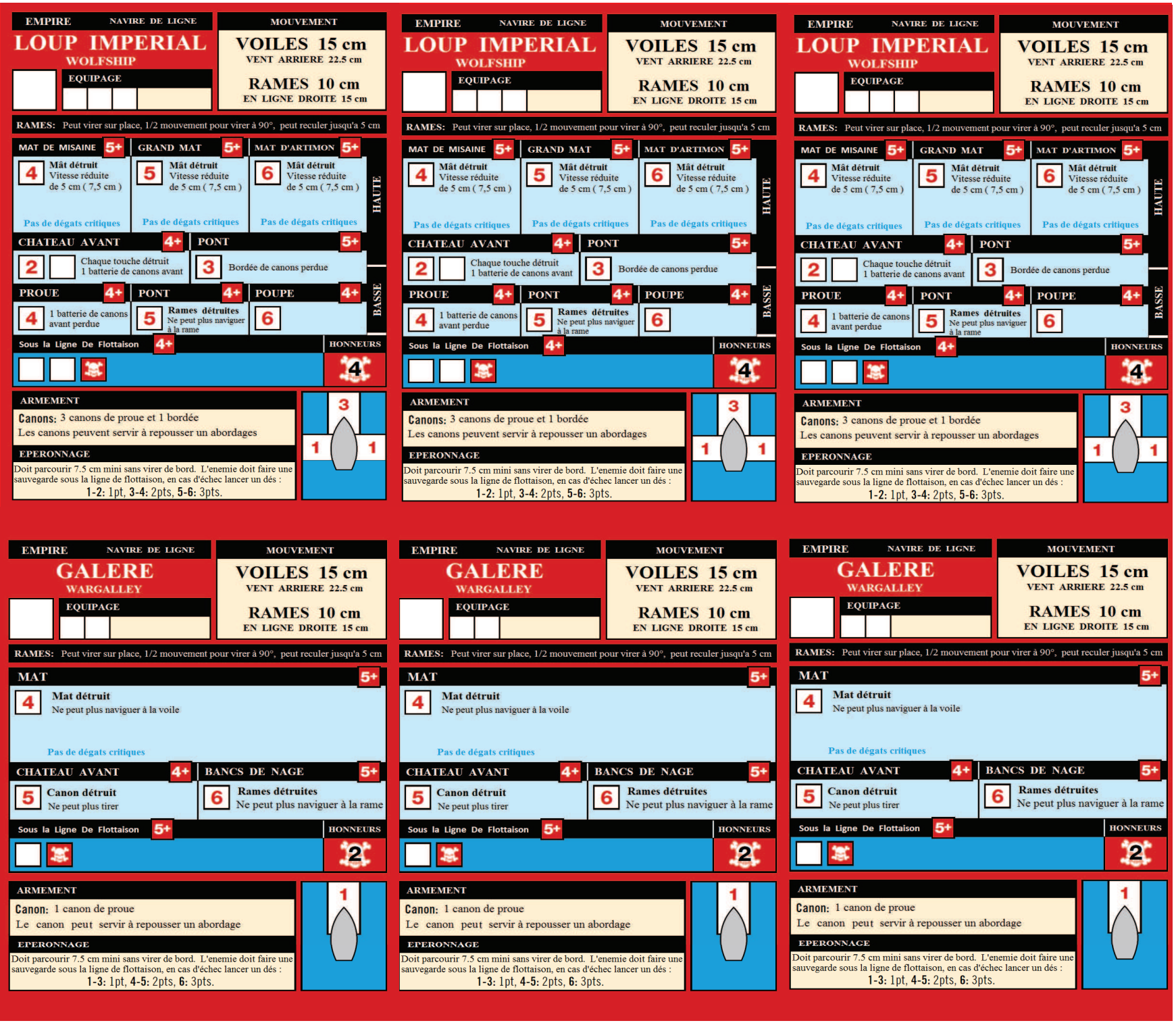
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

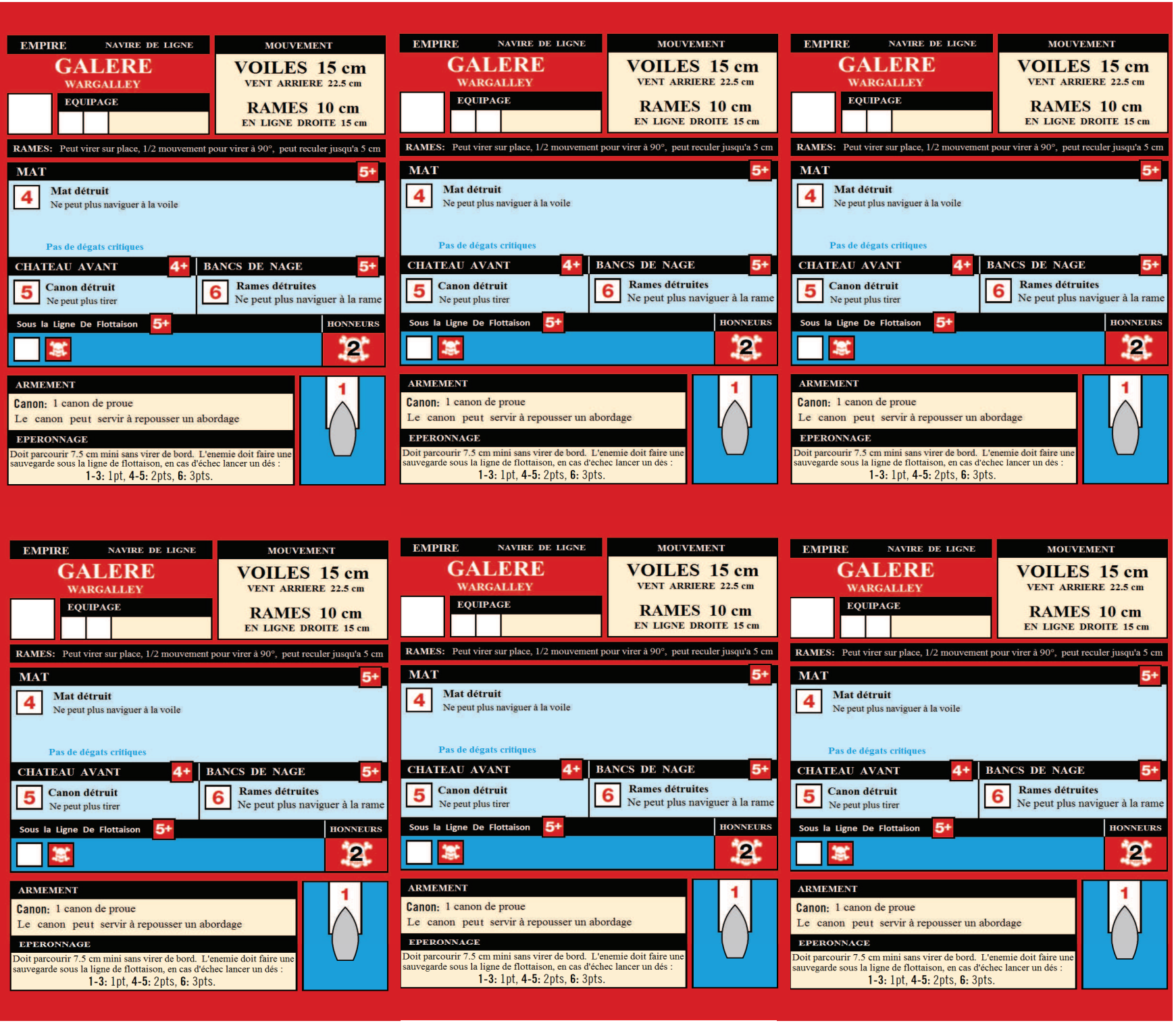
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

- Zone détruite
- Zone en feu
- équipage niveau 0
- M équipage lvl 1 (marin)
- V équipage lvl 2 (Vétérant)
- L équipage lvl 3 (Loup de mer)
- F équipage lvl 4 (Forban)
- E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

VULCAIN
HELLHAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT 5+
4 **Mat détruit** — Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques

CANON 4+
5 **Canon détruit** — Ne peut plus tirer

BANCS DE NAGE 5+
6 **Rames détruites** — Ne peut plus naviguer à la rame

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 2

ARMEMENT
Canon Vulcain : 1 canon tirant vers l'avant. Peut repousser un abordage, bonus +2.

CANON VULCAIN
Ne peut tirer que 3 fois dans une partie. Provoque 2 Pts de Dmg en cas d'échec de la Svg. Peut provoquer un dégat critique dès le premier tir. Utilise la Règle de portée Elfe : **De 0 à 15 cm :** -2 de Svg **De 15 à 30 cm :** -1 de Svg
Recule de 7,5 cm lors du tir, en cas de collision les 2 navires subissent 1 touche aléatoire en zone basse avec Svg habituelle. En cas de résultat de 1 lors d'un tir, le Vulcain subit un incident de tir. Lancez 1D6 sur le tableau des dégats critiques et appliquez le résultat au Vulcain.
Après le tir placer le pion **En recharge** face visible à coté du Vulcain. A la prochaine phase finale, retournez le. Et la la suivante enlevez le, le Vulcain est rechargé (en gros il a besoin d'un tour complet pour se recharger).

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

VULCAIN
HELLHAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT 5+
4 **Mat détruit** — Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques

CANON 4+
5 **Canon détruit** — Ne peut plus tirer

BANCS DE NAGE 5+
6 **Rames détruites** — Ne peut plus naviguer à la rame

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 2

ARMEMENT
Canon Vulcain : 1 canon tirant vers l'avant. Peut repousser un abordage, bonus +2.

CANON VULCAIN
Ne peut tirer que 3 fois dans une partie. Provoque 2 Pts de Dmg en cas d'échec de la Svg. Peut provoquer un dégat critique dès le premier tir. Utilise la Règle de portée Elfe : **De 0 à 15 cm :** -2 de Svg **De 15 à 30 cm :** -1 de Svg
Recule de 7,5 cm lors du tir, en cas de collision les 2 navires subissent 1 touche aléatoire en zone basse avec Svg habituelle. En cas de résultat de 1 lors d'un tir, le Vulcain subit un incident de tir. Lancez 1D6 sur le tableau des dégats critiques et appliquez le résultat au Vulcain.
Après le tir placer le pion **En recharge** face visible à coté du Vulcain. A la prochaine phase finale, retournez le. Et la la suivante enlevez le, le Vulcain est rechargé (en gros il a besoin d'un tour complet pour se recharger).

1

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

VULCAIN
HELLHAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT 5+
4 **Mat détruit** — Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques

CANON 4+
5 **Canon détruit** — Ne peut plus tirer

BANCS DE NAGE 5+
6 **Rames détruites** — Ne peut plus naviguer à la rame

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 2

ARMEMENT
Canon Vulcain : 1 canon tirant vers l'avant. Peut repousser un abordage, bonus +2.

CANON VULCAIN
Ne peut tirer que 3 fois dans une partie. Provoque 2 Pts de Dmg en cas d'échec de la Svg. Peut provoquer un dégat critique dès le premier tir. Utilise la Règle de portée Elfe : **De 0 à 15 cm :** -2 de Svg **De 15 à 30 cm :** -1 de Svg
Recule de 7,5 cm lors du tir, en cas de collision les 2 navires subissent 1 touche aléatoire en zone basse avec Svg habituelle. En cas de résultat de 1 lors d'un tir, le Vulcain subit un incident de tir. Lancez 1D6 sur le tableau des dégats critiques et appliquez le résultat au Vulcain.
Après le tir placer le pion **En recharge** face visible à coté du Vulcain. A la prochaine phase finale, retournez le. Et la la suivante enlevez le, le Vulcain est rechargé (en gros il a besoin d'un tour complet pour se recharger).

1

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

POING DE FER
IRONFIST

EQUIPAGE

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT 5+
4 **Mat détruit** — Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques

MORTIER 4+
5 **Mortier détruit** — Ne peut plus tirer

BANCS DE NAGE 5+
6 **Rames détruites** — Ne peut plus naviguer à la rame

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 1

ARMEMENT
Mortier : 1 mortier tirant vers l'avant, ne peut pas repousser un abordage

MORTIER
Règle de portée Elfe : 0 à 15 cm tir impossible / 15 à 30 cm tir posible

Ne pas mesurer avant de tirer, vise en priorité les zone haute. Si la cible est visible placer le gabarit de 2,5 cm sur la cible. Si la cible est cachée lancez 1D6 :
1 : Trop court de 1D6 x 2,5 cm
2 à 5 : Cible touchée
6 : Trop long de 1D6 x 2,5 cm

Tous navires recouvert même en partie par le gabarit est touché. Si la zone atteinte rate sa Svg elel subit 1 Dmg et le boulet descent à la zone juste en dessous avec +1 de Svg (si choix entre 2 zones lancez 1D6 : 1 à 3 zone gauche / 4 à 6 zone droite). La suivant +2, ect jusqu'à ce que la zone Sous la Ligne de Flottaison soit traversée.

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

POING DE FER
IRONFIST

EQUIPAGE

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT 5+
4 **Mat détruit** — Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques

MORTIER 4+
5 **Mortier détruit** — Ne peut plus tirer

BANCS DE NAGE 5+
6 **Rames détruites** — Ne peut plus naviguer à la rame

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 1

ARMEMENT
Mortier : 1 mortier tirant vers l'avant, ne peut pas repousser un abordage

MORTIER
Règle de portée Elfe : 0 à 15 cm tir impossible / 15 à 30 cm tir posible

Ne pas mesurer avant de tirer, vise en priorité les zone haute. Si la cible est visible placer le gabarit de 2,5 cm sur la cible. Si la cible est cachée lancez 1D6 :
1 : Trop court de 1D6 x 2,5 cm
2 à 5 : Cible touchée
6 : Trop long de 1D6 x 2,5 cm

Tous navires recouvert même en partie par le gabarit est touché. Si la zone atteinte rate sa Svg elel subit 1 Dmg et le boulet descent à la zone juste en dessous avec +1 de Svg (si choix entre 2 zones lancez 1D6 : 1 à 3 zone gauche / 4 à 6 zone droite). La suivant +2, ect jusqu'à ce que la zone Sous la Ligne de Flottaison soit traversée.

1

EMPIRE — NAVIRE DE LIGNE

POING DE FER
IRONFIST

EQUIPAGE

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 5 cm

MAT 5+
4 **Mat détruit** — Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques

MORTIER 4+
5 **Mortier détruit** — Ne peut plus tirer

BANCS DE NAGE 5+
6 **Rames détruites** — Ne peut plus naviguer à la rame

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 1

ARMEMENT
Mortier : 1 mortier tirant vers l'avant, ne peut pas repousser un abordage

MORTIER
Règle de portée Elfe : 0 à 15 cm tir impossible / 15 à 30 cm tir posible

Ne pas mesurer avant de tirer, vise en priorité les zone haute. Si la cible est visible placer le gabarit de 2,5 cm sur la cible. Si la cible est cachée lancez 1D6 :
1 : Trop court de 1D6 x 2,5 cm
2 à 5 : Cible touchée
6 : Trop long de 1D6 x 2,5 cm

Tous navires recouvert même en partie par le gabarit est touché. Si la zone atteinte rate sa Svg elel subit 1 Dmg et le boulet descent à la zone juste en dessous avec +1 de Svg (si choix entre 2 zones lancez 1D6 : 1 à 3 zone gauche / 4 à 6 zone droite). La suivant +2, ect jusqu'à ce que la zone Sous la Ligne de Flottaison soit traversée.

1

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

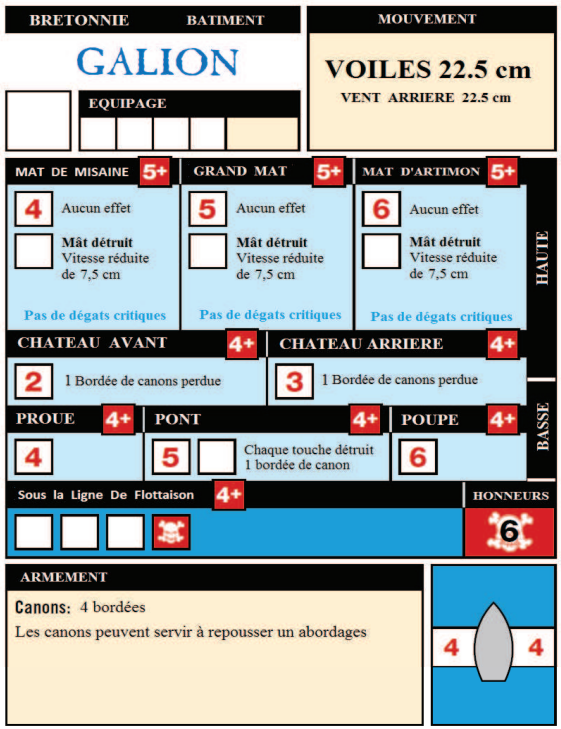
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

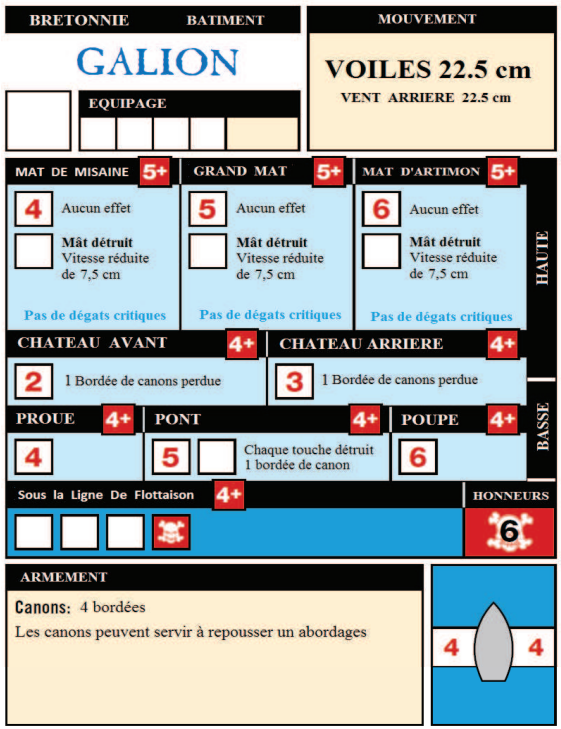
TIR

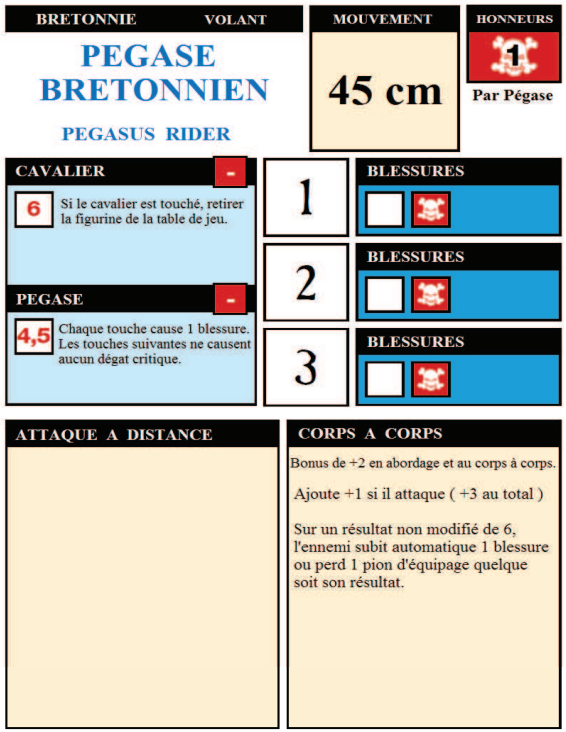
Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

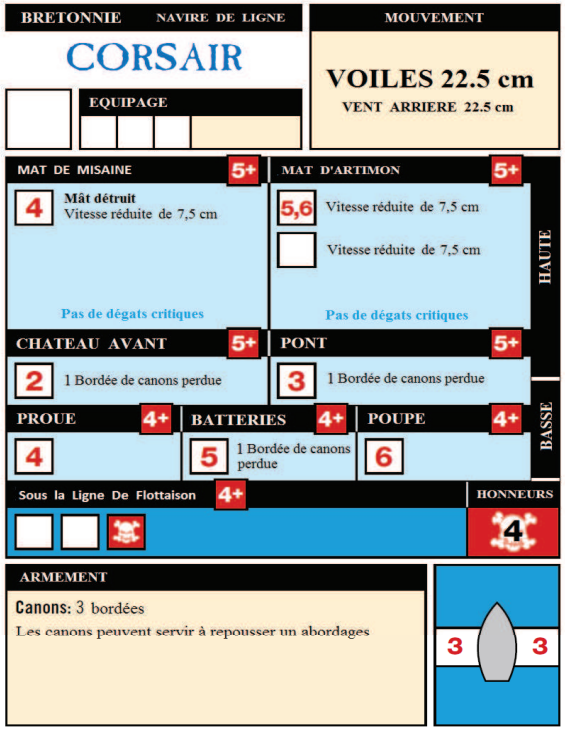
ABORDAGE

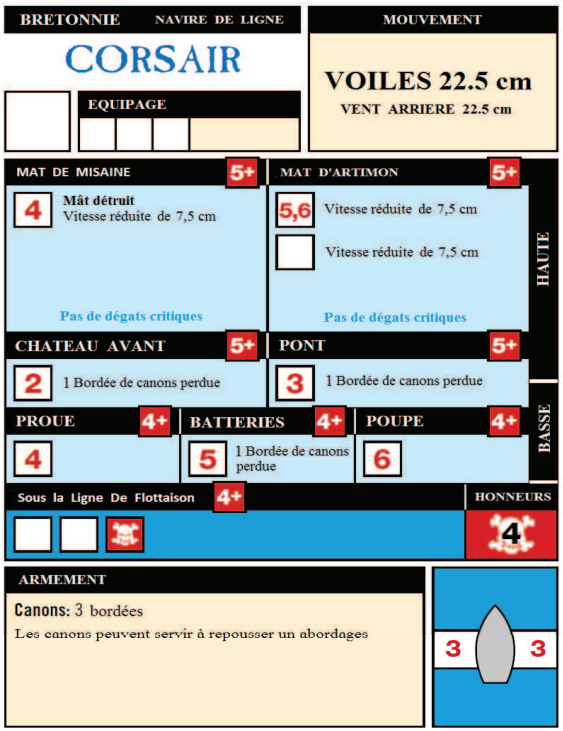
Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

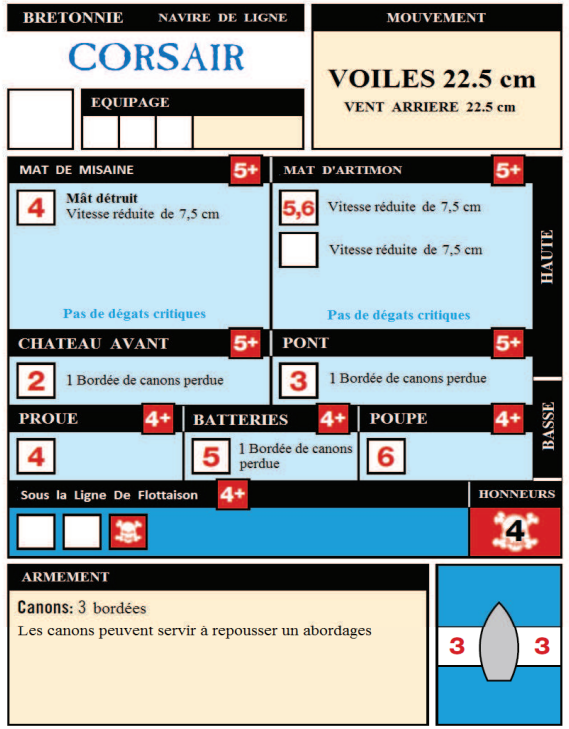












Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

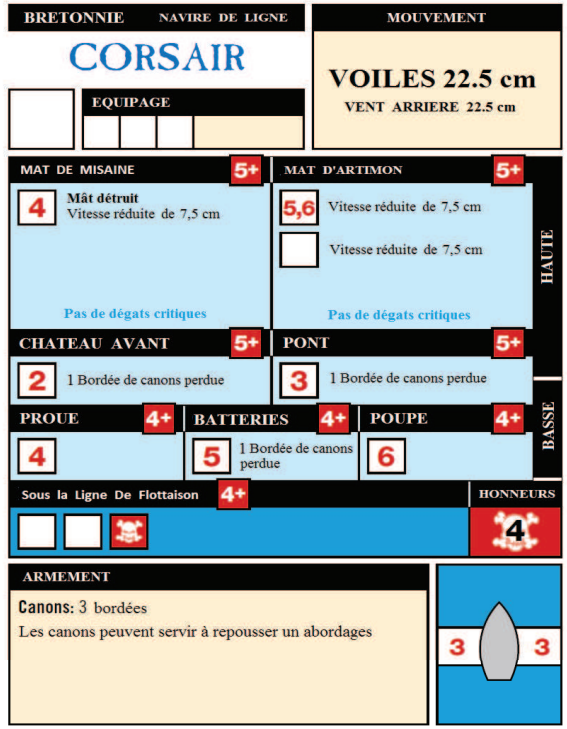
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

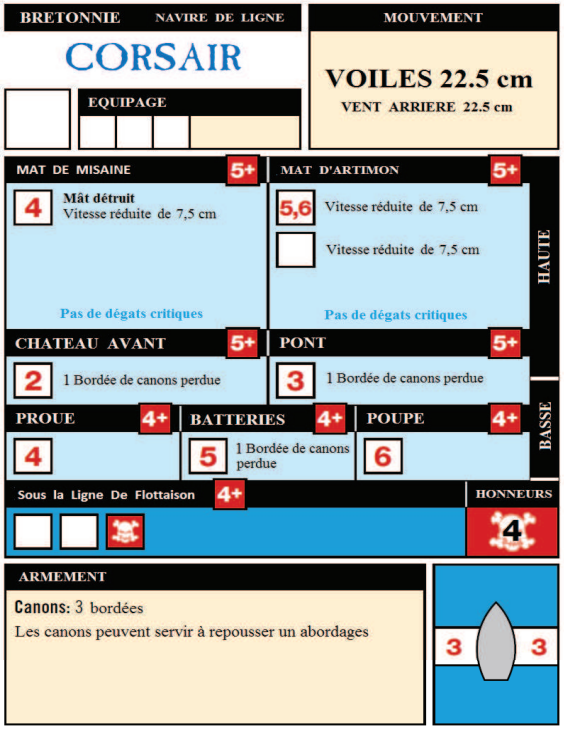
TIR

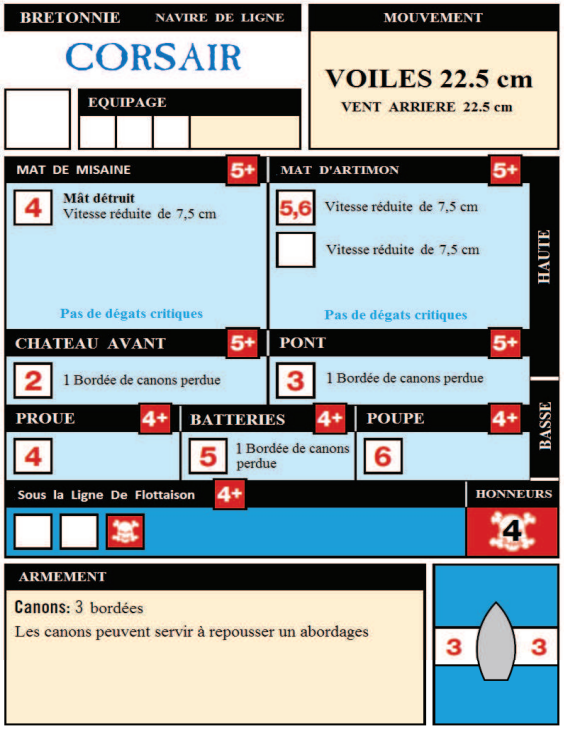
Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

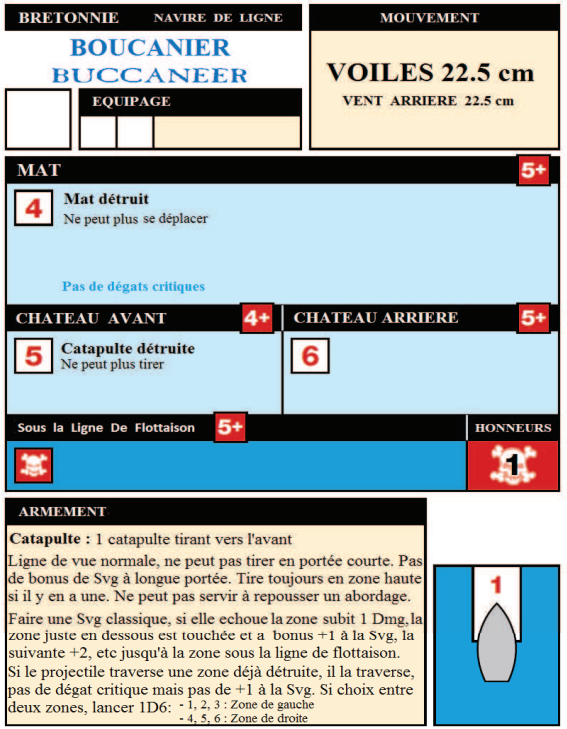
ABORDAGE

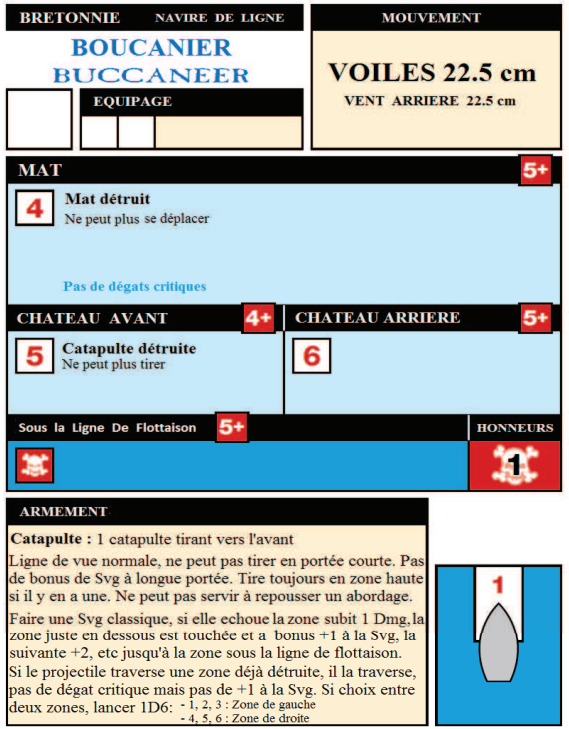
Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

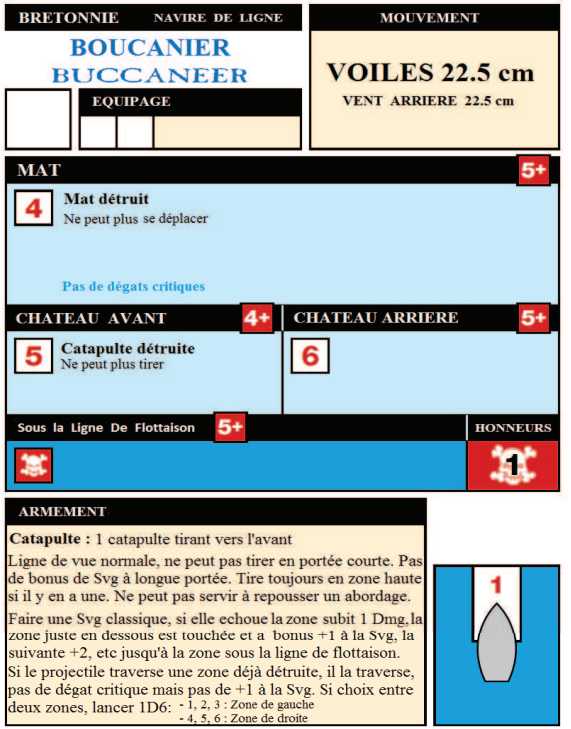












Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

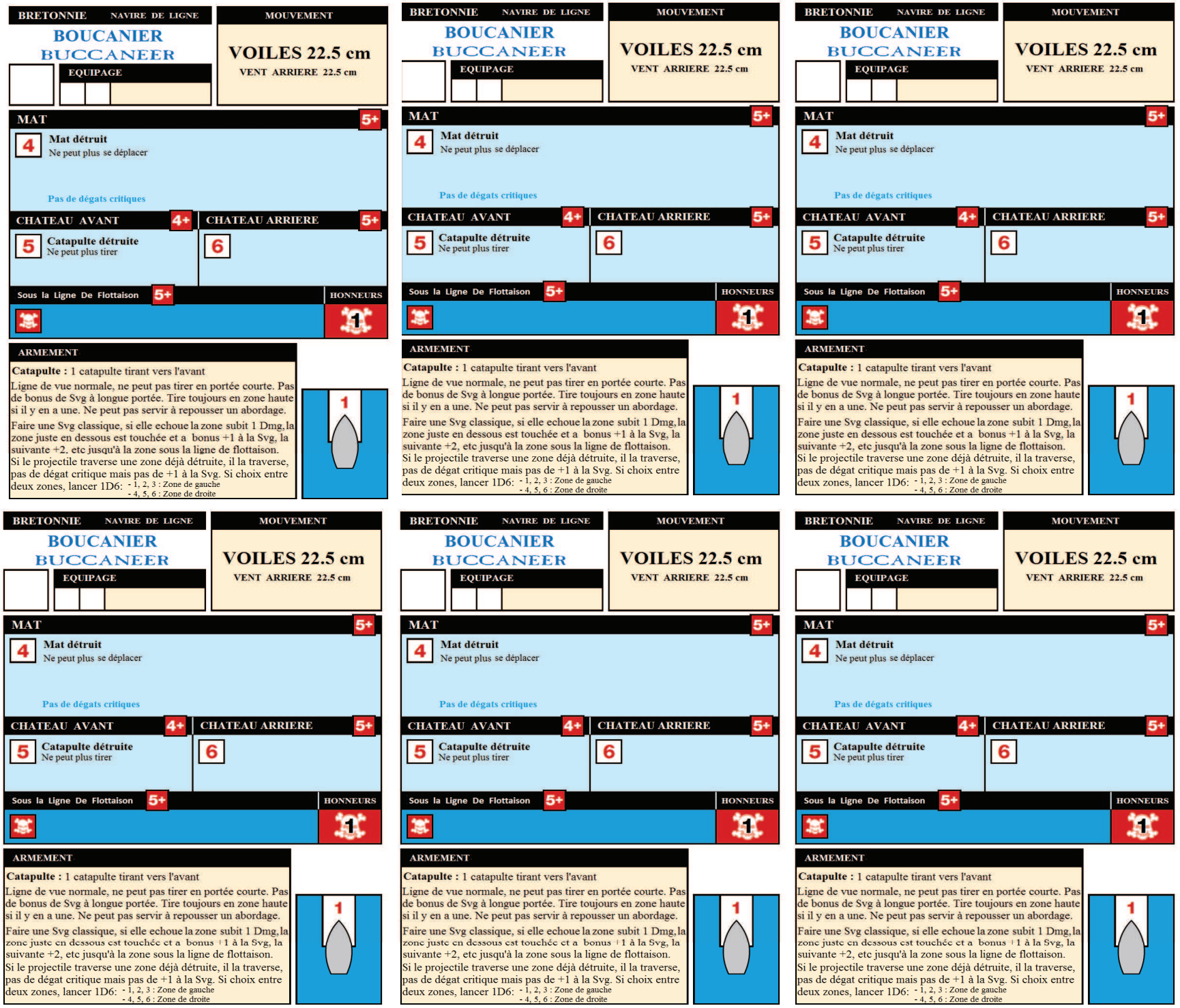
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

MAGIE

Une flotte naine peut dissiper un sort sur un 6 sur 1D6

REPARATION

Après propagation des incendies, chaque navires choisi 1 zone et lance 1D6, sur 5+ un emplacem. de la zone est réparé (pas sous ligne de flottaison ni zone en feu)

NAINS — BATIMENT

DREADNOUGHT

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Si elle le sont, utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 10 cm.

EQUIPAGE

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

Tourelles De Proue 3+	Passerelle	Cheminées	Tourelles De Poupe 3+
3 Gauche / Droite — Chaques touche détruit une tourelle, l'attaquant choisie	3+ / 4	5+ / 5	6 Gauche / Droite — Chaques touche détruit une tourelle, l'attaquant choisie

HAUTE

PROUE 3+	PONT 3+	Roues à Aubes	CHAUDIERE	Roues à Aubes
2	3 Chaques touches détruit 1 bordée de canons	4+ / 4 Vitesse - 7.5 cm	3+ / 5 Immobilisé	4+ / 6 Vitesse - 7.5 cm

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 3+ — HONNEURS 8

ARMEMENT

Canons: 2 tourelles de proue, 2 de poupes, et 2 bordée.
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1: 1pt, **2-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

NAINS — BATIMENT

CUIRASSE
IRONCLAD

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Peut aussi utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 7,5 cm.

EQUIPAGE

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

Tourelle de Proue 3+	Passerelle	Cheminées	Tourelle de Poupe 3+
3 Canons de tourelle détruits	4+ / 4	5+ / 5	6 Canons de tourelle détruits

HAUTE

PROUE 3+	PONT 3+	Roue à Aube	CHAUDIERE	POUPE
2 Eperon détruit — Ne peut plus éperonner	3 Bordée détruite	4+ / 4 Immobilisé	3+ / 5 Immobilisé	4+ / 6

BASSE

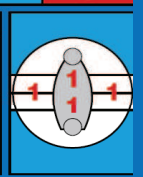
Sous la Ligne De Flottaison 3+ — HONNEURS 6

ARMEMENT

Canons: 1 tourelle de proue, 1 de poupe, et 1 bordée
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.



NAINS — VOLANT

WAR BALLON

MOUVEMENT 30 cm

HONNEURS 1 Par Ballon

BALLON -	NACELLE 4+
6 Retirer la figurine du jeu	4,5 Retirer la figurine du jeu

	BLESSURES
1	
2	
3	

ATTAQUE A DISTANCE

Largue 1 bombe sur une zone haute choisie, puis lancer 1D6 :

- **1-2** La bombe rate sa cible
- **3** La bombe frappe une zone immédiatement devant la cible
- **4** La bombe frappe une zone immédiatement derrière la cible
- **5-6** La bombe touche la cible

Cause 1 pts de dommage sans modificateur de sauvegarde

Le ballon est équipé d' 1 gatling pour la défence antiaérienne.

CORPS A CORPS

+ 1 au corps à corps.

Si le ballon gagne il ne provoque pas la perte d'un pion d'équipage, mais peut effectuer une attaque avec son canon gatling.

EQUIPAGES SPECIAUX

Maitre des runes (2 honneurs): Embarque sur le navire amiral. Permet de dissiper un sort sur 5+, ajoute +1 pour invoquer un monstre marin. Permet aussi d'acheter jusqu'à 2 runes de chaque type par navire (effet cumulatif, ajouter les honneurs sur navire)

rune canon : acheter pour 1 tourelle ou 1 batterie(des 2 coté)
rune munition : fonctionne sur tous les canons, usage unique non cumulatif, signaler l'utilisation avant de tirer
rune coque : acheter pour un navire, dure toute la bataille

Maitre ingénieur (0honneurs): maxi 1 par batiment. Permet de relancer 1 fois chaque tentative de réparation (sur le navire ou il se trouve), peut aussi réparer sous la ligne de flottaison sur 6+ (non relançable). Permet aussi d'acheter maxi 2 carte equipement sur le navire ou il se trouve (effet non cumulable)

Tueurs : Sur le navire amiral, permet d'ajouter +1D3 (+1 pour le pion) en abordage. En cas de défaite sur 4+ sur 1D6, se sont les tueurs qui sont perdus. Ne peuvent pas être tuer autrement sauf si dernier pion d'équipage. Si dernier pion d'équipage, le navire devient retardataire.

Un 1 au dé est toujours un echec et un 6 toujours un succès.
Le maitre des runes et maitre ingénieur peuvent s'accrocher au débris d'un navire comme un amiral ou sorcier

NOTES

NAINS — VOLANT

GYROCOPTER

MOUVEMENT 45 cm

HONNEURS 1 Par Gyro

PILOTE -	GYROCOPTER 6+
6 Retirer la figurine du jeu	4,5 Retirer la figurine du jeu

	BLESSURES
1	
2	
3	

ATTAQUE A DISTANCE

Canon Gatling : 2 dés

Peut être utilisé contre les autres troupes aériennes

CORPS A CORPS

+1 au corps à corps.

En cas de victoire, ne cause pas de dégat mais peut faire une attaque supplémentaire avec son canon.

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

MAGIE

Une flotte naine peut dissiper un sort sur un 6 sur 1D6

REPARATION

Après propagation des incendies, chaque navires choisi 1 zone et lance 1D6, sur 5+ un emplacem. de la zone est réparé (pas sous ligne de flottaison ni zone en feu)

NAINS — NAVIRE DE LIGNE

MONITOR

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Peut aussi utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 7.5 cm.

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

PROUE 4+	TOURELLE 4+	ROUES A AUBES 5+
3 Eperon détruit. Ne peut plus éperonner	4 Canon détruit	6 Immobilisé
	COQUE 4+ 5	

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 3

ARMEMENT

Canon: 1 tourelle
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-3: 1pt, **4-5:** 2pts, **6:** 3pts.

1

NAINS — NAVIRE DE LIGNE

MONITOR

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Peut aussi utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 7.5 cm.

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

PROUE 4+	TOURELLE 4+	ROUES A AUBES 5+
3 Eperon détruit. Ne peut plus éperonner	4 Canon détruit	6 Immobilisé
	COQUE 4+ 5	

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 3

ARMEMENT

Canon: 1 tourelle
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-3: 1pt, **4-5:** 2pts, **6:** 3pts.

1

NAINS — NAVIRE DE LIGNE

MONITOR

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Peut aussi utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 7.5 cm.

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

PROUE 4+	TOURELLE 4+	ROUES A AUBES 5+
3 Eperon détruit. Ne peut plus éperonner	4 Canon détruit	6 Immobilisé
	COQUE 4+ 5	

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 3

ARMEMENT

Canon: 1 tourelle
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-3: 1pt, **4-5:** 2pts, **6:** 3pts.

1

NAINS — INDEPENDANT

NAUTILUS

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Peut aussi utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 7.5 cm.

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

DIVING

Peut plonger au début de sa phase de combat. Ne peut pas être attaqué, même par magie, en plongée. En plongée, ne bloque pas les ligne de vue, et peut passer sous les autres navires.
Doit faire surface au début de sa phase de combat suivante, et doit rester le tour complet en surface
Si un Nautilus endommagé plonge, lancer 1D6, pour chaque zone détruite. Sur un 1, il coule.

PROUE 5+	KIOSQUE 5+	MACHINES 5+
3 Lance-torpilles détruit	4 Canon de tourelle détruit	6 Immobilisé
	COQUE 5+ 5	

Sous la Ligne De Flottaison 6+ — HONNEURS 3

ARMEMENT

Canon: 1 canon, 1 lance-torpilles (uniquement en plongée)
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

TORPEDO

Utiliser le gabarit des torpilles, lancer 1D6 pour la direction, puis pour la distance faire 2D6 x 2.5 cm. Le premier navire qu'elle touche doit réussir une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer 1D6 :
1-2 : 1 pts **3-4 :** 2 pts **5 :** 3 pts **6 :** 1D6 pts

Torpedo

1

NAINS — INDEPENDANT

NAUTILUS

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Peut aussi utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 7.5 cm.

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

DIVING

Peut plonger au début de sa phase de combat. Ne peut pas être attaqué, même par magie, en plongée. En plongée, ne bloque pas les ligne de vue, et peut passer sous les autres navires.
Doit faire surface au début de sa phase de combat suivante, et doit rester le tour complet en surface
Si un Nautilus endommagé plonge, lancer 1D6, pour chaque zone détruite. Sur un 1, il coule.

PROUE 5+	KIOSQUE 5+	MACHINES 5+
3 Lance-torpilles détruit	4 Canon de tourelle détruit	6 Immobilisé
	COQUE 5+ 5	

Sous la Ligne De Flottaison 6+ — HONNEURS 3

ARMEMENT

Canon: 1 canon, 1 lance-torpilles (uniquement en plongée)
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

TORPEDO

Utiliser le gabarit des torpilles, lancer 1D6 pour la direction, puis pour la distance faire 2D6 x 2.5 cm. Le premier navire qu'elle touche doit réussir une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer 1D6 :
1-2 : 1 pts **3-4 :** 2 pts **5 :** 3 pts **6 :** 1D6 pts

Torpedo

1

NAINS — BATIMENT

CUIRASSE

IRONCLAD

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement temps que les roues de coté ne sont pas détruites. Peut aussi utilisé le gabarit de virement de bord.

Peut faire marche arrière jusqu'à 7.5 cm.

SPELLS Les Nains n'utilisent pas la magie. Quand un sort est lancé, lancer 1D6 sur un résultat de 6 le sort n'a aucun effet.

REPAIR Pendant la phase finale, le joueur nain lance 1D6 par navire. Sur 5 ou 6 une zone détruite est réparée.

Tourelle de Proue 3+	Passerelle 4+	Cheminées 5+	Tourelle de Poupe 3+	
3 Canons de tourelle détruits	4	5	6 Canons de tourelle détruits	HAUTE

PROUE 3+	PONT 3+	Roue à Aube 4+	CHAUDIERE 3+	POUPE 4+	
2 Eperon détruit. Ne peut plus éperonner	3 Bordée détruite	4 Immobilisé	5 Immobilisé	6	BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 3+ — HONNEURS 6

ARMEMENT

Canons: 1 tourelle de proue, 1 de poupe, et 1 bordée
Les canons peuvent servir a repousser un abordage. (Ne peut pas être aborder temps qu'il n'a pas subit de dommages)

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord. L'enemie doit faire une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec lancer un dés :
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

1 1 1 1

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

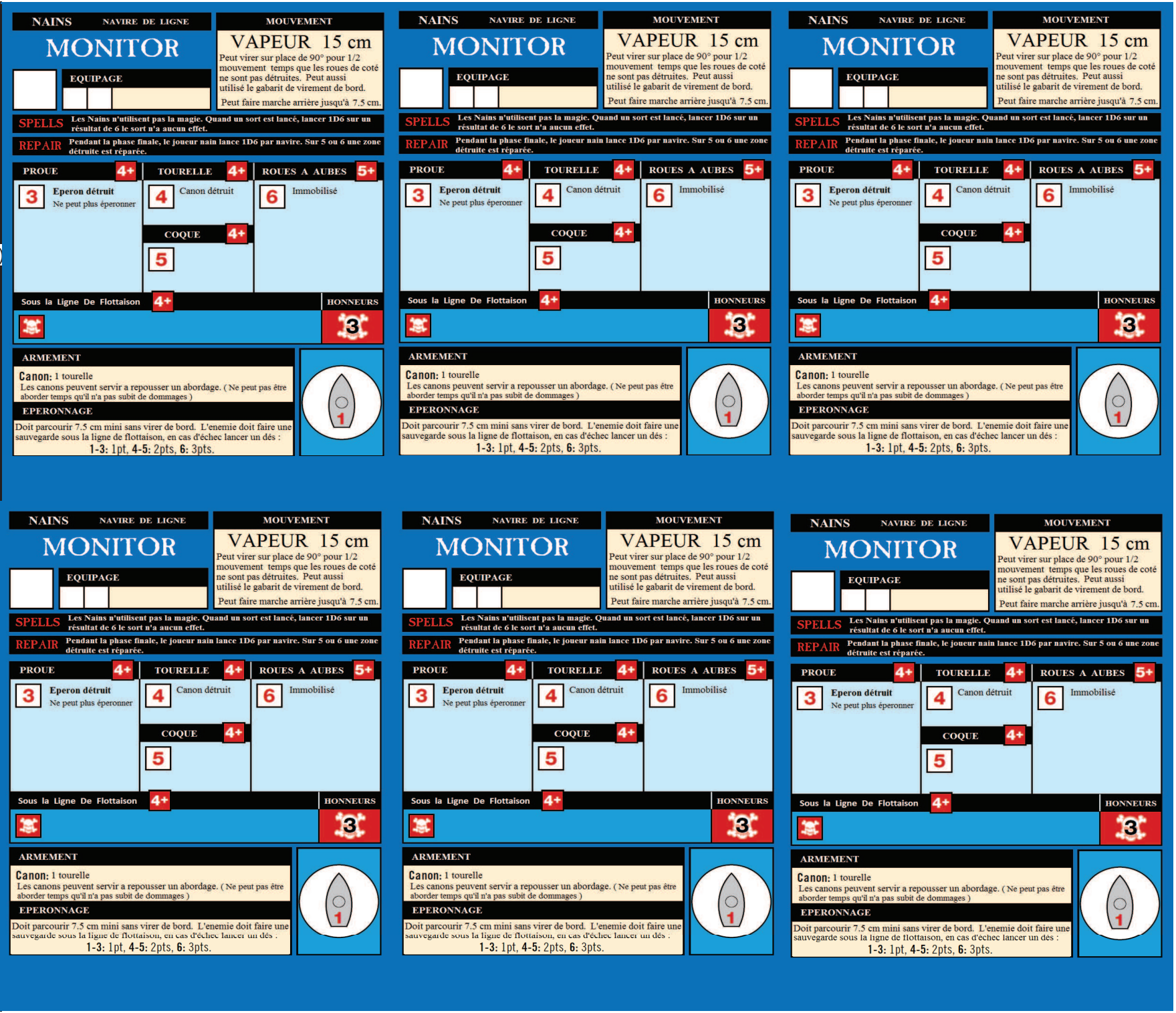
Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

MAGIE

Une flotte naine peut dissiper un sort sur un 6 sur 1D6

REPARATION

Après propagation des incendies, chaque navires choisi 1 zone et lance 1D6, sur 5+ un emplacem. de la zone est réparé (pas sous ligne de flottaison ni zone en feu)



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

- ☒ Zone détruite
- ⊞ Zone en feu
- ☐ équipage niveau 0
- M équipage lvl 1 (marin)
- V équipage lvl 2 (Vétérant)
- L équipage lvl 3 (Loup de mer)
- F équipage lvl 4 (Forban)
- E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

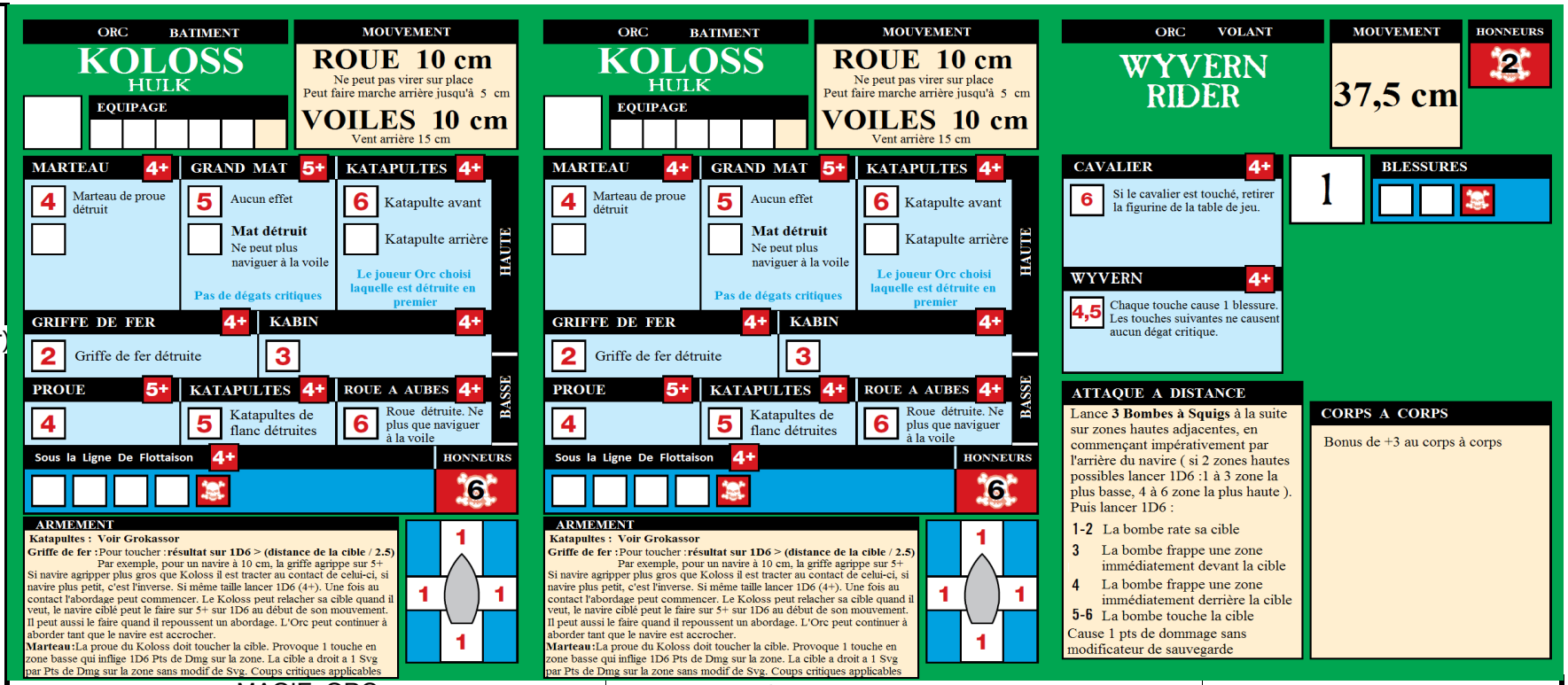
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage



MAGIE ORC

Peut avoir plusieurs sorciers. Sur le navire amiral peut en prendre un de n'importe quel niveau, les batiments niveau 3 maxi, les navires de ligne niveau 1 maxi.

Nom	Niveau/Honneurs	Portée de dissipation
Chaman gobelin	1	15 cm
Chaman orc	2	15 cm
Grd chaman gobelin	3	22,5 cm
Grd chaman orc	4	22,5 cm
Seigneur cham orc	5	30 cm

Au début de la phase de magie, le joueur lance 1D6 par pion d'équipage se trouvant dans un rayon de 22,5 cm du chaman. Sur 3+ il tire une carte de magie Waaagh pour le ce chaman. **SANS LES REGARDER.** Ceci est fait pour chaque chaman de la flotte. Un pion d'équipage peut etre utiliser par plusieurs chaman. Chaque chaman peut lancer et dissiper 1 fois.

Lorsque vous voulez lancer un sort vous "activé" le chaman de votre choix, retourné alors ses cartes face visible. Si vous avez une ou plusieurs cartes événement devant être jouer immédiatement vous devez le faire tout de suite. Les autres peuvent être jouer à la place d'un sort si vous le souhaitez.

Pour lancer un sort vous devez utiliser au minimum le Nb de carte d'énergie indiquer sur la carte, puis obtenir sur 1D6 un résultat égale ou supérieur à la valeur de lancement du sort.

Vous pouvez utilisez plus de carte d'énergie que nescessaire pour booster votre sort (voir plus loin). Si vous n'avez pas assez de carte d'énergie pour lancer le sort celui-ci echoue et vous perdez toutes vos cartes d'énergie. Si le lancement echoue (pas dissipé) lancer 1D6 sur sur le tableau des Retour de magie.

Pour différer le lancement d'un sort, lancez 1D6 + niveau chaman Sur 7+, aucun soucis. Vous pouvez conserver la carte et l'utilsez pendant la phase de combat (ne chg rien au séquence du navire). Ensuite votre adversaire peut utiliser un mage qui n'a pas lancer de sort. Si il fait moins de 7, appliquez tout de suite le sort sur le navire du chaman ET tirez sur la table des retours de magie.

Peut dissiper seulement dans son rayon de dissipation (si le sort agit sur toute la carte ou sur un allier des orcs, il faut que le navire du mage soit dans la portée). Plusieurs chaman peuvent dissiper un sort (à portée). Pour chaque carte d'énergie ajouter +1 (ex : une carte sur 6+, 2 cartes sur 5+, etc)

Seul un chaman activer peut dissiper

Chaque carte d'énergie dépenser en plus du minimum ajoute un malus de 1 pour dissipé la magie orc. Les seigneur mage n'ont pas de bonus de dissipation Peuvent tenter 1 dissip par sort lancé.

Table des retours de magie

Lancez 1D6 + niveau du chaman - nb de carte d'énergie utilisé

D6	Effet
0	Chaman tué
1-3	Défaussez toutes les cartes Waaagh du chaman. Il ne reçoit pas de carte au tour suivant.
4-5	Défaussez toutes les cartes Waaagh du chaman
6+	Aucun effet

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 +

niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

ORC NAVIRE DE LIGNE

CHIGNOL
DRILLAKILLA

EQUIPAGE

MOUVEMENT

ROUE
3D6 x 2,5 cm
Sur un résultat de 3 x 1 la Chignol coule

FORET 4+	KABIN 4+	ROUE A AUBES 4+
4 Foret détruit	5 Navire immobilisé	6 Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT : FORET (pas d'armes à distance)

Dès que la Chignol touche sa cible, la cible doit réussir un Svg sous la ligne de flottaison, sinon lancez 1D6 (si la Svg réussi la Chignol pourra retenter de percer au prochain tour, à moins que sa cible ne s'échappe) :

1: La Chignol coule.

2: La Chignol détruit une zone basse aléatoire, puis coule. Pas de Svg possible

3: La Chignol inflige 1 pts de Dmg sous la ligne de flottaison, pas de Svg possible

4: La Chignol inflige 1 pts de dommage en zone basse aléatoire, pas de Svg possible. Les Orc lancent un abordage sur la cible (pas de tir défensif des canons), si les Orc gagnent la cible est coulée à la prochaine phase de combat, sinon la Chignol reste plantée dans la cible (qui ne coule pas). Si la cible est un monstre, il coule lui et la Chignol.

5: Comme ci-dessus, mais Sous la ligne de flottaison. De plus si les Orcs perdent l'abordage, à chaques phase finales (après les incendie), lancé 1D6 : sur 1, 2, 3 la cible subit encore 1 touche Sous la ligne de flottaison, sur 4+ la cible ne subit pas de touche supplémentaire et ne relance pas le dés à la prochaine phase finale. Si la cible est un monstre il meurt, et la Chignol reste en jeu mais son mouvement est terminé.

6: La Chignol inflige 1D6 pts de Dmg Sous la ligne de flottaison. Si ça coule la cible la Chignol peut continuer son mouvement (s'il lui en reste), traversé les débris, et attaquer de nouveau. Si la cible survit, suivre la même procédure que pour un résultat de 5.

ORC NAVIRE DE LIGNE

CHIGNOL
DRILLAKILLA

EQUIPAGE

MOUVEMENT

ROUE
3D6 x 2,5 cm
Sur un résultat de 3 x 1 la Chignol coule

FORET 4+ | KABIN 4+ | ROUE A AUBES 4+
4 Foret détruit | 5 Navire immobilisé | 6 Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT : FORET (pas d'armes à distance)

Dès que la Chignol touche sa cible, la cible doit réussir un Svg sous la ligne de flottaison, sinon lancez 1D6 (si la Svg réussi la Chignol pourra retenter de percer au prochain tour, à moins que sa cible ne s'échappe) :

1: La Chignol coule.

2: La Chignol détruit une zone basse aléatoire, puis coule. Pas de Svg possible

3: La Chignol inflige 1 pts de Dmg sous la ligne de flottaison, pas de Svg possible

4: La Chignol inflige 1 pts de dommage en zone basse aléatoire, pas de Svg possible. Les Orc lancent un abordage sur la cible (pas de tir défensif des canons), si les Orc gagnent la cible est coulée à la prochaine phase de combat, sinon la Chignol reste plantée dans la cible (qui ne coule pas). Si la cible est un monstre, il coule lui et la Chignol.

5: Comme ci-dessus, mais Sous la ligne de flottaison. De plus si les Orcs perdent l'abordage, à chaques phase finales (après les incendie), lancé 1D6 : sur 1, 2, 3 la cible subit encore 1 touche Sous la ligne de flottaison, sur 4+ la cible ne subit pas de touche supplémentaire et ne relance pas le dés à la prochaine phase finale. Si la cible est un monstre il meurt, et la Chignol reste en jeu mais son mouvement est terminé.

6: La Chignol inflige 1D6 pts de Dmg Sous la ligne de flottaison. Si ça coule la cible la Chignol peut continuer son mouvement (s'il lui en reste), traversé les débris, et attaquer de nouveau. Si la cible survit, suivre la même procédure que pour un résultat de 5.

ORC NAVIRE DE LIGNE

CHIGNOL
DRILLAKILLA

EQUIPAGE

MOUVEMENT

ROUE
3D6 x 2,5 cm
Sur un résultat de 3 x 1 la Chignol coule

FORET 4+ | KABIN 4+ | ROUE A AUBES 4+
4 Foret détruit | 5 Navire immobilisé | 6 Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT : FORET (pas d'armes à distance)

Dès que la Chignol touche sa cible, la cible doit réussir un Svg sous la ligne de flottaison, sinon lancez 1D6 (si la Svg réussi la Chignol pourra retenter de percer au prochain tour, à moins que sa cible ne s'échappe) :

1: La Chignol coule.

2: La Chignol détruit une zone basse aléatoire, puis coule. Pas de Svg possible

3: La Chignol inflige 1 pts de Dmg sous la ligne de flottaison, pas de Svg possible

4: La Chignol inflige 1 pts de dommage en zone basse aléatoire, pas de Svg possible. Les Orc lancent un abordage sur la cible (pas de tir défensif des canons), si les Orc gagnent la cible est coulée à la prochaine phase de combat, sinon la Chignol reste plantée dans la cible (qui ne coule pas). Si la cible est un monstre, il coule lui et la Chignol.

5: Comme ci-dessus, mais Sous la ligne de flottaison. De plus si les Orcs perdent l'abordage, à chaques phase finales (après les incendie), lancé 1D6 : sur 1, 2, 3 la cible subit encore 1 touche Sous la ligne de flottaison, sur 4+ la cible ne subit pas de touche supplémentaire et ne relance pas le dés à la prochaine phase finale. Si la cible est un monstre il meurt, et la Chignol reste en jeu mais son mouvement est terminé.

6: La Chignol inflige 1D6 pts de Dmg Sous la ligne de flottaison. Si ça coule la cible la Chignol peut continuer son mouvement (s'il lui en reste), traversé les débris, et attaquer de nouveau. Si la cible survit, suivre la même procédure que pour un résultat de 5.

ORC NAVIRE DE LIGNE

GROKASSOR
BIGCHUKKA

EQUIPAGE

MOUVEMENT

ROUE 10 cm
Ne peut pas virer sur place
Peut faire marche arrière jusqu'à 5 cm

Mouvement OU tir

KATAPULTE 5+	PONT 5+	ROUE A AUBES 5+
4 Katapulte détruite	5	6 Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 5+ — HONNEURS 1

ARMEMENT

Katapulte : 1 katapulte tirant vers l'avant. -1 à la Svg

Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en portée courte. Pas de bonus de Svg à longue portée. Tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas servir à repousser un abordage.

Faire Svg avec malus -1, si elle echoue la zone subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée et a bonus +1 à la Svg, la suivante +2, etc jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison.
Si le projectile traverse une zone déjà détruite, il la traverse, pas de dégat critique mais pas de +1 à la Svg. Si choix entre deux zones, lancer 1D6: - 1, 2, 3 : zone de gauche
- 4, 5, 6 : zone de droite

1

ORC NAVIRE DE LIGNE

GROKASSOR
BIGCHUKKA

EQUIPAGE

MOUVEMENT

ROUE 10 cm
Ne peut pas virer sur place
Peut faire marche arrière jusqu'à 5 cm

Mouvement OU tir

KATAPULTE 5+
4 Katapulte détruite

PONT 5+ | ROUE A AUBES 5+
5 | 6 Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 5+ — HONNEURS 1

ARMEMENT

Katapulte : 1 katapulte tirant vers l'avant. -1 à la Svg

Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en portée courte. Pas de bonus de Svg à longue portée. Tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas servir à repousser un abordage.

Faire Svg avec malus -1, si elle echoue la zone subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée et a bonus +1 à la Svg, la suivante +2, etc jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison.
Si le projectile traverse une zone déjà détruite, il la traverse, pas de dégat critique mais pas de +1 à la Svg. Si choix entre deux zones, lancer 1D6: - 1, 2, 3 : zone de gauche
- 4, 5, 6 : zone de droite

1

ORC NAVIRE DE LIGNE

GROKASSOR
BIGCHUKKA

EQUIPAGE

MOUVEMENT

ROUE 10 cm
Ne peut pas virer sur place
Peut faire marche arrière jusqu'à 5 cm

Mouvement OU tir

KATAPULTE 5+
4 Katapulte détruite

PONT 5+ | ROUE A AUBES 5+
5 | 6 Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 5+ — HONNEURS 1

ARMEMENT

Katapulte : 1 katapulte tirant vers l'avant. -1 à la Svg

Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en portée courte. Pas de bonus de Svg à longue portée. Tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas servir à repousser un abordage.

Faire Svg avec malus -1, si elle echoue la zone subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée et a bonus +1 à la Svg, la suivante +2, etc jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison.
Si le projectile traverse une zone déjà détruite, il la traverse, pas de dégat critique mais pas de +1 à la Svg. Si choix entre deux zones, lancer 1D6: - 1, 2, 3 : zone de gauche
- 4, 5, 6 : zone de droite

1

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage

Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

Danseurs de Guerre :

Peut être acheter pour n'importe quel navire, Permet de relancer ses dés d'abordage 1 fois. Le second résultat doit être appliqué

En haute magie, un 1 est toujours un echec mais un 6 pas toujours une réussite

HAUTS-ELFES — BATIMENT

VAISSEAU DRAGON
DRAGONSHIP

EQUIPAGE DG:

MOUVEMENT: VOILES 15 cm (x 2)
MOVE>ATTACK>MOVE ou MOVEx2>ATTACK par phase de combat

MAT DROIT 5+	MAT GAUCHE 5+	TOURS 4+
4 Aucun effet Mât détruit Vitesse réduite de 7,5 cm Pas de dégats critiques	5 Aucun effet Mât détruit Vitesse réduite de 7,5 cm Pas de dégats critiques	6 1 Serre d'Aigle détruite

HAUTE

PASSERELLE 4+	CHATEAU 4+
2 1 Serre d'Aigle détruite	3

PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+
4 1e touche aucun effet 2nd touche détruit les deux lames-dragons	5 Bordée de Serres d'Aigles détruite	6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 8

ARMEMENT

Serres d'Aigles: 2 batteries tirant vers l'avant, 1 bordée. Portée 30 cm Pas de modificateur de Svg, ne peut pas repousser un abordage.

Lamedragons: Pas de mouvement minimum, Si Svg sous la ligne de Flottaison échoue, fait 1D6 dommages dans cette zone. Si la cible est coulée, le Vsx Dragon peut continuer sa route et éperonner de nouveau

Si la cible n'ai pas coulée, les 2 navires sont immobilisés jusqu'à qu'un des deux soit coulé. Si la Svg réussi le Vsx Dragon doit stopper, il pourra se dégager dès son prochain mouvement. Peut traverser les débrits

2 / 1 1

HAUTS-ELFES — BATIMENT

VAISSEAU DRAGON
DRAGONSHIP

EQUIPAGE DG:

MOUVEMENT: VOILES 15 cm (x 2)
MOVE>ATTACK>MOVE ou MOVEx2>ATTACK par phase de combat

MAT DROIT 5+ | MAT GAUCHE 5+ | TOURS 4+

4 Aucun effet — Mât détruit Vitesse réduite de 7,5 cm — Pas de dégats critiques
5 Aucun effet — Mât détruit Vitesse réduite de 7,5 cm — Pas de dégats critiques
6 1 Serre d'Aigle détruite

HAUTE

PASSERELLE 4+ | CHATEAU 4+

2 1 Serre d'Aigle détruite
3

PROUE 4+ | PONT 4+ | POUPE 4+

4 1e touche aucun effet, 2nd touche détruit les deux lames-dragons
5 Bordée de Serres d'Aigles détruite
6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 8

ARMEMENT

Serres d'Aigles: 2 batteries tirant vers l'avant, 1 bordée. Portée 30 cm Pas de modificateur de Svg, ne peut pas repousser un abordage.

Lamedragons: Pas de mouvement minimum, Si Svg sous la ligne de Flottaison échoue, fait 1D6 dommages dans cette zone. Si la cible est coulée, le Vsx Dragon peut continuer sa route et éperonner de nouveau

Si la cible n'ai pas coulée, les 2 navires sont immobilisés jusqu'à qu'un des deux soit coulé. Si la Svg réussi le Vsx Dragon doit stopper, il pourra se dégager dès son prochain mouvement. Peut traverser les débrits

2 / 1 1

HAUTS-ELFES — VOLANT

AIGLE GEANT
WAR EAGLE

MOUVEMENT: 60 cm

HONNEURS: 1 Par Aigle

CAVALIER -	AIGLE -
6 Retirer la figurine du jeu	4,5 Retirer la figurine du jeu

1	BLESSURES
2	BLESSURES
3	BLESSURES

ATTAQUE A DISTANCE	CORPS A CORPS
	Bonus de +1 au corps à corps Ajoute 1 dé s'il est l'attaquant, uniquement durant le premier round pour un total de 2D+1.

HAUTE MAGIE (honneurs = niveau du mage)

NIVEAU	PTS DE POUVOIR		COUT POUR DISSIPER	CARTES DE SORT
	Par Tour	Maximum		
1:Mage	1D3+1	5	3	2
2: Maître Mage	2D3	7	2	3
3:Seigneur Mage	1D6+1	9	2	4
4:Haut Mage	1D6+2	11	1	6

* Les Hauts-mages ont un bonus de +1 pour lancer et dissiper

Au début de la phase de magie, le mage Elfes lance le Nb de dé du tableau, c'est le Nb de Pts de pouvoir qu'il gagne ce tour. Si ce Nb dépasse le maxi qu'il peut stocker lancez 1D6:

0 : Le Mage meurt et le navire subit 1 touche aléatoire en zone basse sans modif de Svg

1-2 : Le mage perd tous ses Pts de pouvoir et ne peut plus rien faire d'autre pour se tour

3-4 : Le mage perd 1D6 Pts de pouvoir et ne peut plus rien faire d'autre pour se tour

5+ : Le mage perd 1D3 Pts de pouvoir et ne peut plus rien faire d'autre pour se tour

Modificateurs : + 1 par niveau du mage
- 1 par Pts de pouvoir exédentaire à son maxi

Mage peut choisir de ne pas lancer les dés de pouvoir, dans ce cas peut lancer les sorts et dissiper normalement, mais ne peut pas échanger ses cartes de sort en fin de tour.

Lance les sort normalement (magie normale ou haute magie), avec +1 par Pts de pouvoir utilisé (dire le Nb de pouvoir avant de lancer)

Si lancement echoue (pas dissiper) lancer 1D6 sur le tableau ci-contre (1D6 + niveau mage - Nb de pouvoir employé),

Peut être dissiper par toutes les magie collég. avec malus -1 par Pts éxédentaire au résultat de lancement (Sort avec valeur lancement 7+, lancer avec 9. L'ennemi doit faire -2 à son résultat de dissipation)

Pour dissiper, doit utiliser Nb de pouvoir du tableau, Puis obtenir avec 1D6 un résultat égale à la valeur de lancement du sort à dissiper + 1 par pouvoir utiliser en plus (si il souhaite en utiliser). Ne peut tenter qu'1 dissip.

HAUTS-ELFES — VOLANT

MAITRE DRAGON
DRAGON RIDER

MOUVEMENT: 37,5 cm

HONNEURS: 3

CAVALIER 4+	DRAGON 4+
6 Si le cavalier est touché, retirer la figurine de la table de jeu.	4,5 Chaque touche cause 1 blessure. Les touches suivantes ne causent aucun dégat critique.

1	BLESSURES

ATTAQUE A DISTANCE	CORPS A CORPS
Attaque par **Souffle de Dragon** de 1D Chaque zone touchée doit réussir 2 Svg, ou être incendiée (ou subir 1 blessure).	Bonus de +4 au corps à corps

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

Danseurs de Guerre :

Peut être acheter pour n'importe quel navire, Permet de relancer ses dés d'abordage 1 fois. Le second résultat doit être appliqué

HAUTS-ELFES — BATIMENT

VAISSEAU AIGLE
EAGLESHIP

EQUIPAGE — DG:

MOUVEMENT

VOILES 15 cm (x 2)

MOVE>ATTACK>MOVE
ou MOVEx2>ATTACK
par phase de combat

HAUTE		BASSE		
VOILE 5+	TOURS DE COMBATS 5+			
4,5 — Chaque touche réduit la vitesse de 5 cm Pas de dégats critiques	6			
VOILE 4+	PASSERELLE 5+			
2 — 1ère touche aucun effet 2nd touche réduit la vitesse de 5 cm Pas de dégats critiques	3			
PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+		
4 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite	5 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite	6 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite		
Sous la Ligne De Flottaison 4+		HONNEURS 6		

ARMEMENT

Serres d'Aigles : 3 bordée

Règle de portée elfe (30 cm). Pas de modificateur de Svg
Ne peut pas servir a repousser un abordage

3 3

HAUTS-ELFES — BATIMENT

VAISSEAU AIGLE
EAGLESHIP

EQUIPAGE — DG:

MOUVEMENT

VOILES 15 cm (x 2)

MOVE>ATTACK>MOVE
ou MOVEx2>ATTACK
par phase de combat

HAUTE		BASSE		
VOILE 5+	TOURS DE COMBATS 5+			
4,5 — Chaque touche réduit la vitesse de 5 cm Pas de dégats critiques	6			
VOILE 4+	PASSERELLE 5+			
2 — 1ère touche aucun effet 2nd touche réduit la vitesse de 5 cm Pas de dégats critiques	3			
PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+		
4 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite	5 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite	6 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite		
Sous la Ligne De Flottaison 4+		HONNEURS 6		

ARMEMENT

Serres d'Aigles : 3 bordée

Règle de portée elfe (30 cm). Pas de modificateur de Svg
Ne peut pas servir a repousser un abordage

3 3

HAUTS-ELFES — BATIMENT

VAISSEAU AIGLE
EAGLESHIP

EQUIPAGE — DG:

MOUVEMENT

VOILES 15 cm (x 2)

MOVE>ATTACK>MOVE
ou MOVEx2>ATTACK
par phase de combat

HAUTE		BASSE		
VOILE 5+	TOURS DE COMBATS 5+			
4,5 — Chaque touche réduit la vitesse de 5 cm Pas de dégats critiques	6			
VOILE 4+	PASSERELLE 5+			
2 — 1ère touche aucun effet 2nd touche réduit la vitesse de 5 cm Pas de dégats critiques	3			
PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+		
4 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite	5 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite	6 — 1 bordée de Serres d'Aigles détruite		
Sous la Ligne De Flottaison 4+		HONNEURS 6		

ARMEMENT

Serres d'Aigles : 3 bordée

Règle de portée elfe (30 cm). Pas de modificateur de Svg
Ne peut pas servir a repousser un abordage

3 3

HAUTS-ELFES — NAVIRE DE LIGNE

EPERVIER
HAWKSHIP

EQUIPAGE — DG:

MOUVEMENT

VOILES 15 cm (x 2)

MOVE>ATTACK>MOVE
ou MOVEx2>ATTACK
par phase de combat

MAT 6+			
3 — Aucun effet **Mat détruit** — Ne peut plus se déplacer Pas de dégats critiques			
CHATEAU AVANT 5+	PONT 4+	CHATEAU ARRIERE 5+	
4 — 1 batterie de Serres d'Aigles détruite	5 — 1 batterie de Serres d'Aigles détruite	6	
Sous la Ligne De Flottaison 4+		HONNEURS 2	

ARMEMENT

Serres d'Aigles : 2 batteries tirant vers l'avant.
Règle de portée elfe (30 cm). Pas de modificateur de Svg
Ne peut pas servir a repousser un abordage

REGLES SPECIALES

Très manoeuvrable:
Utilise le gabarit de virement de bord à 90°.

2

HAUTS-ELFES — NAVIRE DE LIGNE

EPERVIER
HAWKSHIP

EQUIPAGE — DG:

MOUVEMENT

VOILES 15 cm (x 2)

MOVE>ATTACK>MOVE
ou MOVEx2>ATTACK
par phase de combat

MAT 6+			
3 — Aucun effet **Mat détruit** — Ne peut plus se déplacer Pas de dégats critiques			
CHATEAU AVANT 5+	PONT 4+	CHATEAU ARRIERE 5+	
4 — 1 batterie de Serres d'Aigles détruite	5 — 1 batterie de Serres d'Aigles détruite	6	
Sous la Ligne De Flottaison 4+		HONNEURS 2	

ARMEMENT

Serres d'Aigles : 2 batteries tirant vers l'avant.
Règle de portée elfe (30 cm). Pas de modificateur de Svg
Ne peut pas servir a repousser un abordage

REGLES SPECIALES

Très manoeuvrable:
Utilise le gabarit de virement de bord à 90°.

2

HAUTS-ELFES — NAVIRE DE LIGNE

EPERVIER
HAWKSHIP

EQUIPAGE — DG:

MOUVEMENT

VOILES 15 cm (x 2)

MOVE>ATTACK>MOVE
ou MOVEx2>ATTACK
par phase de combat

MAT 6+			
3 — Aucun effet **Mat détruit** — Ne peut plus se déplacer Pas de dégats critiques			
CHATEAU AVANT 5+	PONT 4+	CHATEAU ARRIERE 5+	
4 — 1 batterie de Serres d'Aigles détruite	5 — 1 batterie de Serres d'Aigles détruite	6	
Sous la Ligne De Flottaison 4+		HONNEURS 2	

ARMEMENT

Serres d'Aigles : 2 batteries tirant vers l'avant.
Règle de portée elfe (30 cm). Pas de modificateur de Svg
Ne peut pas servir a repousser un abordage

REGLES SPECIALES

Très manoeuvrable:
Utilise le gabarit de virement de bord à 90°.

2

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

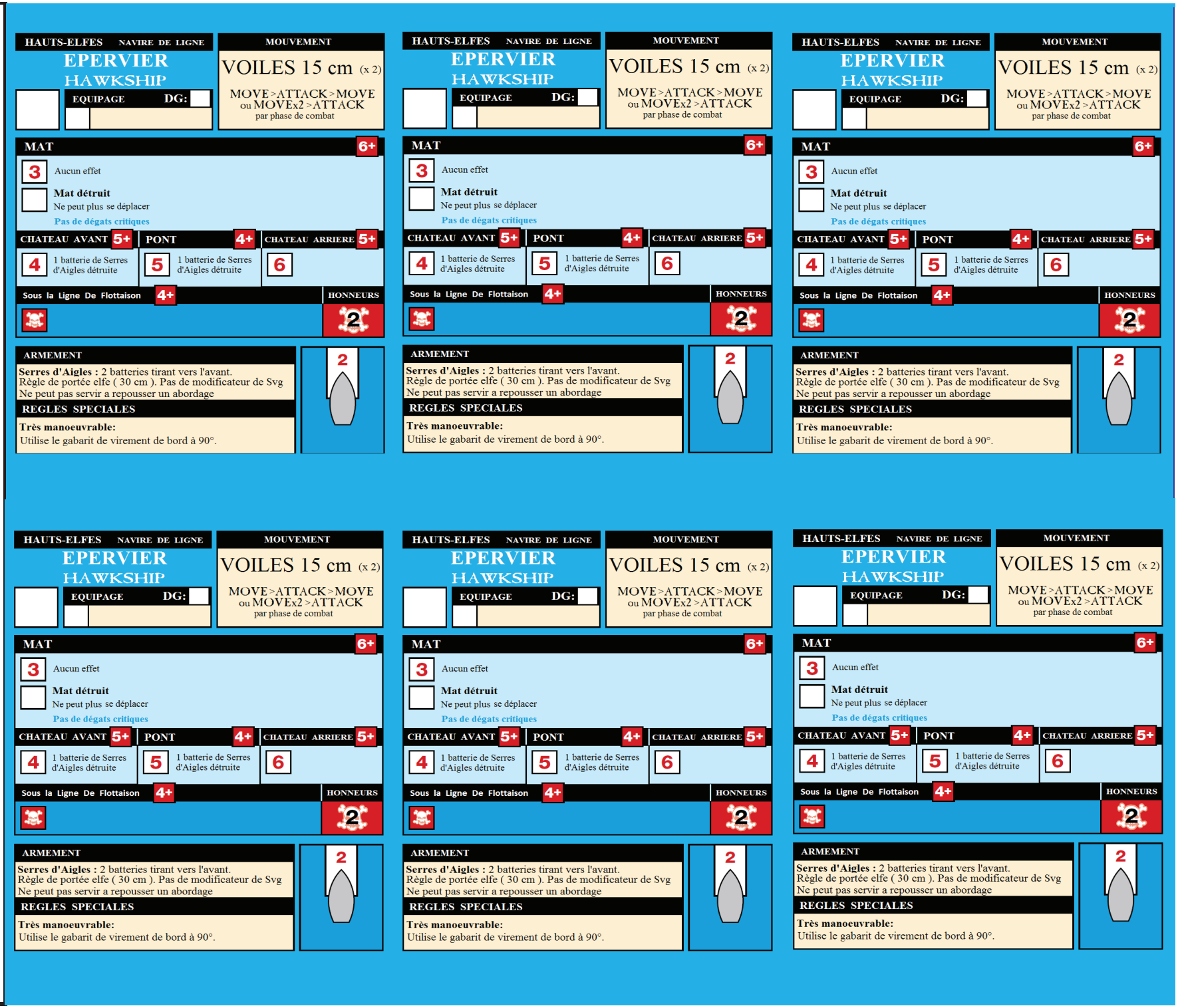
Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

Danseurs de Guerre :

Peut être acheter pour n'importe quel navire, Permet de relancer ses dés d'abordage 1 fois. Le second résultat doit être appliqué



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

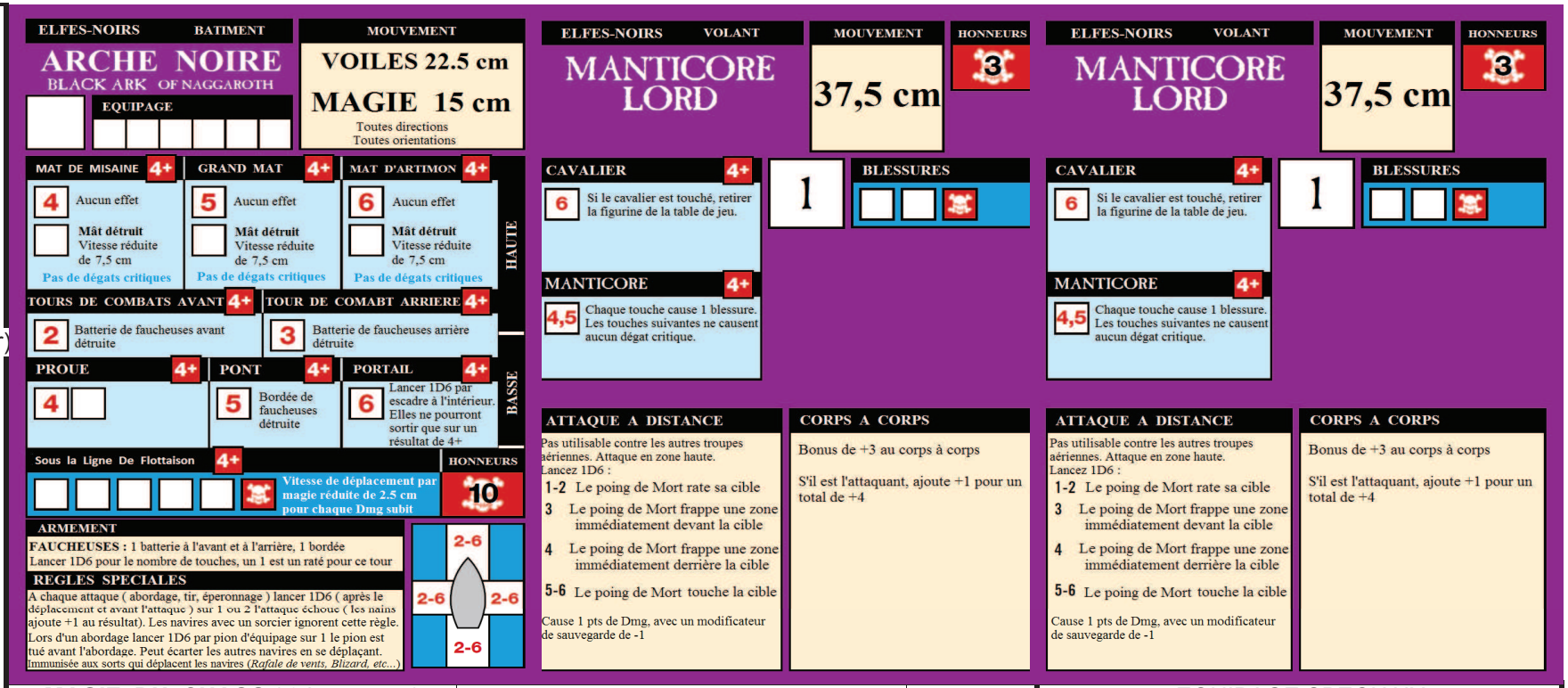
Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
d'origine de l'équipage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

SORCIER

Si les 2 joueurs sont d'accord le joueur elfe noir peut prendre un sorcier du chaos placer sur l'Arche Noire



MAGIE DU CHAOS (3 honneurs)

Au début de la partir, mélangez les cartes de sort et de pouvoir. Le sorcier tire 6 cartes (c'est son maximum), et mettre son pouvoir à 6 (maxi)

Le sorcier a un bonus de +1 pour lancer ou dissiper un sort, il commence toujours le jeu sur l'arche noire.

Pour lancer un sort, il doit avoir un résultat égal ou supérieur à : 1D6 + nombre de carte de pouvoir qu'il veut utilisé + bonus de sorcier

Une fois lancer les cartes de sorts et pouvoir sont déffaussé (que le sort est réussi ou pas).
Un 1 au dé est toujours un échec.

Si le lancement rate (pas dissipé) lancez 1D6 par carte de pouvoir utilisée :

1 : le sorcier meurt
2-3 : niveau de pouvoir réduit de 1. Si il atteint 0 le sorcier meurt
4 + : Auncun effet

Pour dissiper la magie du Chaos, l'adversaire peut utiliser n'importe quel coolège de magie. Il doit obtenir sur 1D6 un résultat égale ou supérieur à la valeur de lancement du sort choisi - 1 par carte de pouvoir utilisé. Si il fait 6 au dé, il réussi automatiquement (un 1 est toujours un échec)

Le chaos peut dissiper tous les collège. Fonctionne comme pour lancer un sort du chaos avec les même effets en cas d'échec.

Au début de la phase de magie au lieu de lancer un sort (vouspouvez dissiper), pour chaque carte de pouvoir déffaussé, vous pouvez monter le niveau de pouvoir du sorcier de 1.

Récupère et déffausse ses cartes de magie à la phase finale (normalement), sauf qu'il ne peut tirer que sont niveau de pouvoir de carte (avec 3 de pouvoir il peut tirer 3 carte) et maxi 6 cartes.

6

5

4

3

2

1

EQUIPAGE SPECIAUX

Beast-lord (2 honneurs): Se situe sur arche noire ou forteresse noire. Même régle que pour amiral ou sorcier. Permet d'ajouter +1 au invocation de monstre marin, non cumulable avec le bonus de sorcier. Permet d'invoquer un monstre pendant la phase de magie: lancez 1D6 par Beast-lord si un 6 sort vous pouvez placer un seul monstre (choisi aléatoirement parmis tous) à 30 cm maxi d'un Beast-lord. Si la carte est le triton il rejoint votre adversaire si il peut le prendre (race du bien). Si vous réussissez à invoquer un monstre de cette manière vous ne pouvez plus invoquer de monstre durant ce tour.
Triton : Si votre adversaire à un triton, Sur un 6 au jet de bannissement de monstre, il prend le contrôle du monstre marin s'il n'a pas encore joué ce tour. De plus il ajoute +2 au lieu de +1 dans les réaction de monstre. Si vous utilisez une pierre corrompu il peut choisir 2 sorts en début de partie (ne peut utilisez qu'un sort par tour)
Furie (1 honneur): Sur arche noire amirale, +1 en abord, si vous gagnez un round en attaque lancez 1D6 sur 5+ vous tué 2 pions d'équipages au lieu d'un.

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
d'origine de l'équipage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

ELFES-NOIRS INDEPENDANT

FORTERESSE NOIRE
DEATH FORTRESS

TIR DEFENSIF
Même sans équipage, les monstres Elfes-noire ont un tir défensif de 1D6 contre les volants.

MOUVEMENT
MONSTRE 15 cm
Toutes directions
Toutes orientations
Ne peut pas s'échoué

CREW Pas d'équipage, tout ce qui tue 1 pion d'équipage (magie, etc..), tue le monstre

TETE 4+	FORTERESSE 3+	QUEUE 4+
4 Le dragon subit 1 blessure	5 Le dragon échappe à tout contrôle et plonge (retirer la figurine)	6 Le dragon subit 1 blessure
	CORPS 4+	
	3 Le dragon subit 1 blessure	

BLESSURES 4+ : Vitesse réduite de 2,5 cm par blessure subit

HONNEURS 4

ARMEMENT
FAUCHEUSES : 1 batterie tirant à 360°
Lancer 1D6 pour le nombre de touches, un 1 est un raté pour ce tour

REGLES SPECIALES
Règle des monstres : Pas de dégats critiques, en cas de touche avec Svg ratée le monstre subit 1 blessure. Les zone ne sont pas détruite (par exemple: 2 touches a la tête donne 2 pts de blessures sans dégats critique). Ne sont jamais en feu (subissent un nombre équivalent de blessures à la place).

Abordages : Pas d'équipage, orienter le monstre la tête vers le navire qu'il attaque (ou l'attaquant). Il jete 1D6 + nombre de case libre de son total de blessures. Si le monstre romps l'abordage il bouge de 2.5 cm dans n'importe quelle direction. Si c'est le navire c'est lui qui bouge le monstre de 2.5 cm.

2-6

ELFES-NOIRS INDEPENDANT

FORTERESSE NOIRE
DEATH FORTRESS

TIR DEFENSIF
Même sans équipage, les monstres Elfes-noire ont un tir défensif de 1D6 contre les volants.

MOUVEMENT
MONSTRE 15 cm
Toutes directions
Toutes orientations
Ne peut pas s'échoué

CREW Pas d'équipage, tout ce qui tue 1 pion d'équipage (magie, etc..), tue le monstre

TETE 4+	FORTERESSE 3+	QUEUE 4+
4 Le dragon subit 1 blessure	5 Le dragon échappe à tout contrôle et plonge (retirer la figurine)	6 Le dragon subit 1 blessure
	CORPS 4+	
	3 Le dragon subit 1 blessure	

BLESSURES 4+ : Vitesse réduite de 2,5 cm par blessure subit

HONNEURS 4

ARMEMENT
FAUCHEUSES : 1 batterie tirant à 360°
Lancer 1D6 pour le nombre de touches, un 1 est un raté pour ce tour

REGLES SPECIALES
Règle des monstres : Pas de dégats critiques, en cas de touche avec Svg ratée le monstre subit 1 blessure. Les zone ne sont pas détruite (par exemple: 2 touches a la tête donne 2 pts de blessures sans dégats critique). Ne sont jamais en feu (subissent un nombre équivalent de blessures à la place).

Abordages : Pas d'équipage, orienter le monstre la tête vers le navire qu'il attaque (ou l'attaquant). Il jete 1D6 + nombre de case libre de son total de blessures. Si le monstre romps l'abordage il bouge de 2.5 cm dans n'importe quelle direction. Si c'est le navire c'est lui qui bouge le monstre de 2.5 cm.

2-6

ELFES-NOIRS INDEPENDANT

FORTERESSE NOIRE
DEATH FORTRESS

TIR DEFENSIF
Même sans équipage, les monstres Elfes-noire ont un tir défensif de 1D6 contre les volants.

MOUVEMENT
MONSTRE 15 cm
Toutes directions
Toutes orientations
Ne peut pas s'échoué

CREW Pas d'équipage, tout ce qui tue 1 pion d'équipage (magie, etc..), tue le monstre

TETE 4+	FORTERESSE 3+	QUEUE 4+
4 Le dragon subit 1 blessure	5 Le dragon échappe à tout contrôle et plonge (retirer la figurine)	6 Le dragon subit 1 blessure
	CORPS 4+	
	3 Le dragon subit 1 blessure	

BLESSURES 4+ : Vitesse réduite de 2,5 cm par blessure subit

HONNEURS 4

ARMEMENT
FAUCHEUSES : 1 batterie tirant à 360°
Lancer 1D6 pour le nombre de touches, un 1 est un raté pour ce tour

REGLES SPECIALES
Règle des monstres : Pas de dégats critiques, en cas de touche avec Svg ratée le monstre subit 1 blessure. Les zone ne sont pas détruite (par exemple: 2 touches a la tête donne 2 pts de blessures sans dégats critique). Ne sont jamais en feu (subissent un nombre équivalent de blessures à la place).

Abordages : Pas d'équipage, orienter le monstre la tête vers le navire qu'il attaque (ou l'attaquant). Il jete 1D6 + nombre de case libre de son total de blessures. Si le monstre romps l'abordage il bouge de 2.5 cm dans n'importe quelle direction. Si c'est le navire c'est lui qui bouge le monstre de 2.5 cm.

2-6

ELFES-NOIRS NAVIRE DE LIGNE

MARAUDEUR
DOOMREAVER

TIR DEFENSIF
Même sans équipage, les monstres Elfes-noire ont un tir défensif de 1D6 contre les volants.

MOUVEMENT
MONSTRE 15 cm
Toutes directions
Toutes orientations
Ne peut pas s'échoué

CREW Pas d'équipage, tout ce qui tue 1 pion d'équipage (magie, etc..), tue le monstre

DRAGON 5+	MARAUDEUR 5+
4,5 Le dragon subit 1 blessure	6 Le dragon échappe à tout contrôle et plonge (retirer la figurine)

BLESSURES 5+ : Vitesse réduite de 5 cm par blessure subit

HONNEURS 2

REGLES SPECIALES
Règles des monstres : voir Forteresse Noire
Lorsque le maraudeur est en contact avec un navire ennemis il peut, soit tenter un abordage (voir Forteresse noire), soit entrée un frénésie, dans se cas lancer 1D6 :
1 : L'adversaire peut bouger immédiatement le maraudeur de 15 cm et attaquer tout ce qui est en contact avec lui, relancer 1D6 sur ce tableau avant l'attaque.
2 : Le dragon ne peut pas attaquer pendant ce tour.
3 : Vous attaquez 1 zone de votre choix, Svg autorisée.
4 : Vous attaquez 2 zones différentes de votre choix, une Svg par zone
5 : Vous attaquez 2 fois la même zone de votre choix, 2 Svg autorisée, coup critique applicable.
6 : 1D6+1 attaques aléatoires en zone basse, malus de -1 à la Svg.
Lancez 1D6 à la fin de la frénésie, sur un 1 retirez la figurine du jeu.
Si le dragon attaque une zone en feu, il subit 1 blessure.

No Ranged Weapons

ELFES-NOIRS NAVIRE DE LIGNE

MARAUDEUR
DOOMREAVER

TIR DEFENSIF
Même sans équipage, les monstres Elfes-noire ont un tir défensif de 1D6 contre les volants.

MOUVEMENT
MONSTRE 15 cm
Toutes directions
Toutes orientations
Ne peut pas s'échoué

CREW Pas d'équipage, tout ce qui tue 1 pion d'équipage (magie, etc..), tue le monstre

DRAGON 5+	MARAUDEUR 5+
4,5 Le dragon subit 1 blessure	6 Le dragon échappe à tout contrôle et plonge (retirer la figurine)

BLESSURES 5+ : Vitesse réduite de 5 cm par blessure subit

HONNEURS 2

REGLES SPECIALES
Règles des monstres : voir Forteresse Noire
Lorsque le maraudeur est en contact avec un navire ennemis il peut, soit tenter un abordage (voir Forteresse noire), soit entrée un frénésie, dans se cas lancer 1D6 :
1 : L'adversaire peut bouger immédiatement le maraudeur de 15 cm et attaquer tout ce qui est en contact avec lui, relancer 1D6 sur ce tableau avant l'attaque.
2 : Le dragon ne peut pas attaquer pendant ce tour.
3 : Vous attaquez 1 zone de votre choix, Svg autorisée.
4 : Vous attaquez 2 zones différentes de votre choix, une Svg par zone
5 : Vous attaquez 2 fois la même zone de votre choix, 2 Svg autorisée, coup critique applicable.
6 : 1D6+1 attaques aléatoires en zone basse, malus de -1 à la Svg.
Lancez 1D6 à la fin de la frénésie, sur un 1 retirez la figurine du jeu.
Si le dragon attaque une zone en feu, il subit 1 blessure.

No Ranged Weapons

ELFES-NOIRS NAVIRE DE LIGNE

MARAUDEUR
DOOMREAVER

TIR DEFENSIF
Même sans équipage, les monstres Elfes-noire ont un tir défensif de 1D6 contre les volants.

MOUVEMENT
MONSTRE 15 cm
Toutes directions
Toutes orientations
Ne peut pas s'échoué

CREW Pas d'équipage, tout ce qui tue 1 pion d'équipage (magie, etc..), tue le monstre

DRAGON 5+	MARAUDEUR 5+
4,5 Le dragon subit 1 blessure	6 Le dragon échappe à tout contrôle et plonge (retirer la figurine)

BLESSURES 5+ : Vitesse réduite de 5 cm par blessure subit

HONNEURS 2

REGLES SPECIALES
Règles des monstres : voir Forteresse Noire
Lorsque le maraudeur est en contact avec un navire ennemis il peut, soit tenter un abordage (voir Forteresse noire), soit entrée un frénésie, dans se cas lancer 1D6 :
1 : L'adversaire peut bouger immédiatement le maraudeur de 15 cm et attaquer tout ce qui est en contact avec lui, relancer 1D6 sur ce tableau avant l'attaque.
2 : Le dragon ne peut pas attaquer pendant ce tour.
3 : Vous attaquez 1 zone de votre choix, Svg autorisée.
4 : Vous attaquez 2 zones différentes de votre choix, une Svg par zone
5 : Vous attaquez 2 fois la même zone de votre choix, 2 Svg autorisée, coup critique applicable.
6 : 1D6+1 attaques aléatoires en zone basse, malus de -1 à la Svg.
Lancez 1D6 à la fin de la frénésie, sur un 1 retirez la figurine du jeu.
Si le dragon attaque une zone en feu, il subit 1 blessure.

No Ranged Weapons

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

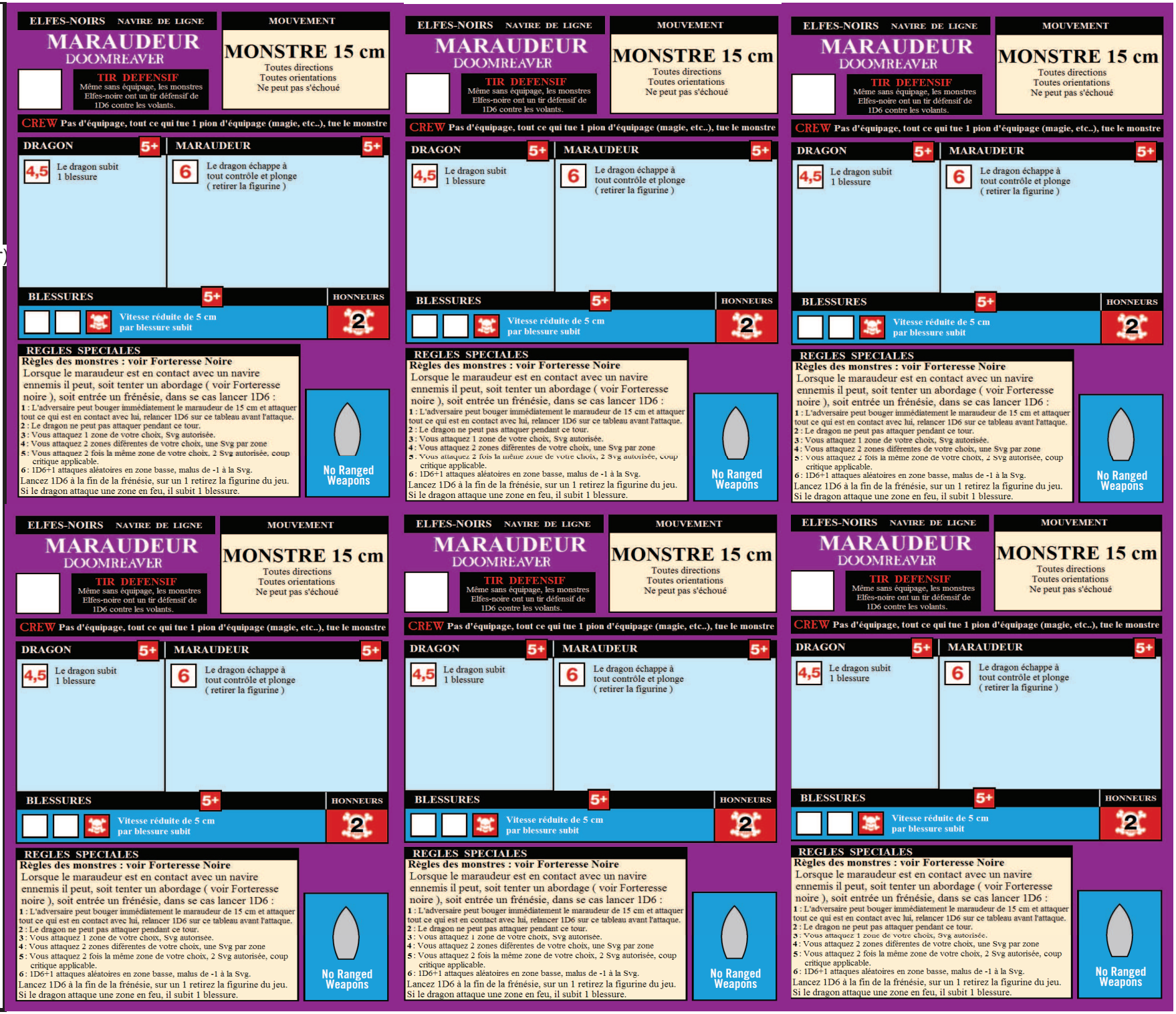
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
d'origine de l'équipage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

C — Enfant du chaos : - 1 par pion de ce type présent

A — Adorateur du Chaos

H — Homme bête : relancez le premier mauvais jet de dés de l'abordage *

G — Guerrier du chaos : +1 par guerrier qui parcipe à l'abordage *

K — Chevalier du chaos : + 2 par chevalier ET +1 par guerrier qui participe à l'abordage *

*** Uniquement si ce type d'équipage mene l'abordage**

En cas de perte d'un pion lors d'un round d'abordage, c'est le pion qui mene l'attaque, ou la défense, qui est perdu.

Un navire ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de la divinité qu'il sert. A raison d'une maxi par case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme.

Terreur ailée (sauf campagne) Commence la partie avec un équipage de 2 guerrier du chaos

Tour fleau (sauf campagne) Commence la partie avec un Equipage de 2 adorateurs et 1 sorcier du chaos

TZEENTCH BATIMENT

TERREUR AILEE
GREAT WINGED TERROR

EQUIPAGE

MOUVEMENT: JUSQU'A 6D6 x 2,5 cm — MAXIMUM 1D6 PAR PION D' ENERGIE

CHATEAU AVANT 5+	MAT 5+	CHATEAU ARRIERE 5+
2 Pas de dégats critiques	3 Pas de dégats critiques	4 Pas de dégats critiques

PROUE 4+	AILES 4+
5 Pas de dégats critiques	6 Pas de dégats critiques

NIVEAU D'ENERGIE — Chaque touches réduit l'énergie de 1 Pts — HONNEURS: 6

MOUVEMENT
Chaque point d'énergie donne droit à 1 lancer de dés que vous devez répartir entre le mouvement, l'attaque et la régénération. Le navire commence avec 6 Pts. Lancez le nombre de D6 voulu, faites le total x 2,5 cm.
Utilise le gabarit de virement de bord et ignore les effet du vent. Peut naviguer au dessus des obstacles (iles, etc..), dans ce cas lancez 1D6 sur un 1 retirez 1 Pts d'énergie. Applicable au tour suivant

COMBAT
Pour chaque Pts d'énergie non utilisé pour le mouvement, vous pouvez lancez 1 éclair de Tzeench. Utilise règle de portée normal, portée 22,5 cm, arc de tir 360°. Pas de modif de Svg (quelle que soit la distance). Provoque 1 Pts de dégat, coups critiques applicables. Ne peut pas repousser les abordages

REGLES SPECIALES
Au début de la phase de combat, le navire peut utiliser une partie ou la totalitée de ses dés d'énergie pour se régénérer plutot que de bouger ou combattre.
Sur chaque résultat de 5+ le navire répare 1 Pts d'énergie.
Quand Terreur détruite, disparait sans laissez de trace. Idem en cas de capture, mais à la fin du tour. Les pion d'équipage qui l'on capturer se retrouve à la mer.
Quand la Terreur gagne un round d'abordage, lancez 1D6 pour chaque pion d'équipage ennemi qu'elle a tué. Sur 5+ le pion devient une Horreur Rose et rejoint l'équipage de la Terreur. Chaque Horreur ajoute +1 au jet d'abordage.

Special

TZEENTCH BATIMENT

TERREUR AILEE
GREAT WINGED TERROR

EQUIPAGE

MOUVEMENT: JUSQU'A 6D6 x 2,5 cm — MAXIMUM 1D6 PAR PION D' ENERGIE

CHATEAU AVANT 5+	MAT 5+	CHATEAU ARRIERE 5+
2 Pas de dégats critiques	3 Pas de dégats critiques	4 Pas de dégats critiques

PROUE 4+	AILES 4+
5 Pas de dégats critiques	6 Pas de dégats critiques

NIVEAU D'ENERGIE — Chaque touches réduit l'énergie de 1 Pts — HONNEURS: 6

MOUVEMENT
Chaque point d'énergie donne droit à 1 lancer de dés que vous devez répartir entre le mouvement, l'attaque et la régénération. Le navire commence avec 6 Pts. Lancez le nombre de D6 voulu, faites le total x 2,5 cm.
Utilise le gabarit de virement de bord et ignore les effet du vent. Peut naviguer au dessus des obstacles (iles, etc..), dans ce cas lancez 1D6 sur un 1 retirez 1 Pts d'énergie. Applicable au tour suivant

COMBAT
Pour chaque Pts d'énergie non utilisé pour le mouvement, vous pouvez lancez 1 éclair de Tzeench. Utilise règle de portée normal, portée 22,5 cm, arc de tir 360°. Pas de modif de Svg (quelle que soit la distance). Provoque 1 Pts de dégat, coups critiques applicables. Ne peut pas repousser les abordages

REGLES SPECIALES
Au début de la phase de combat, le navire peut utiliser une partie ou la totalitée de ses dés d'énergie pour se régénérer plutot que de bouger ou combattre.
Sur chaque résultat de 5+ le navire répare 1 Pts d'énergie.
Quand Terreur détruite, disparait sans laissez de trace. Idem en cas de capture, mais à la fin du tour. Les pion d'équipage qui l'on capturer se retrouve à la mer.
Quand la Terreur gagne un round d'abordage, lancez 1D6 pour chaque pion d'équipage ennemi qu'elle a tué. Sur 5+ le pion devient une Horreur Rose et rejoint l'équipage de la Terreur. Chaque Horreur ajoute +1 au jet d'abordage.

Special

CHAOS VOLANT

DUC DU CHANGEMENT
LORD OF CHANGE

MOUVEMENT: 60 cm

HONNEURS: 4

CAVALIER 4+

4-6 Chaque touche cause 1 blessure. Les touches suivantes ne causent aucun dégat critique.

1

BLESSURES

ATTAQUE A DISTANCE

Peut donner des cartes Pouvoir au Sorcier du Chaos à n'importe quel moment durant la phase de magie,
Lancez 1D6 :

1 Le Duc est renvoyé dans le Warp.
2 Le Duc subit 1 blessure.
3 Le Sorcier reçoit 1 Pts de Pouvoir.
4 Le Sorcier reçoit 2 Pts de Pouvoir
5 Le Sorcier reçoit 3 Pts de Pouvoir
6 Le Sorcier reçoit 4 Pts de Pouvoir

CORPS A CORPS

Bonus de +4 au corps à corps

Ses adversaires (figurine et pas pion d'équipage) doivent obtenir 2+ sur 1D6 pour pouvoir riposter (ne provoque pas de pts de Dmg si ils gagnent) ou effecteur un tir défensif. Relancez à chaque tour de corps à corps.

MAGIE DU CHAOS (3 honneurs)

Au début de la partir, mélangez les cartes de sort et de pouvoir. Le sorcier tire 6 cartes (c'est son maximum), et mettre son pouvoir à 6 (maxi)

Le sorcier a un bonus de +1 pour lancer ou dissiper un sort, il commence toujours le jeu dans la tour fléau.

Pour lancer un sort, il doit avoir un résultat égal ou supérieur à : 1D6 + nombre de carte de pouvoir qu'il veut utilisé + bonus de sorcier

Une fois lancer les cartes de sorts et pouvoir sont déffaussé (que le sort est réussi ou pas).
Un 1 au dé est toujours un échec.

Si le lancement rate (pas dissipé) lancez 1D6 par carte de pouvoir utilisée :

1 : le sorcier meurt
2-3 : niveau de pouvoir réduit de 1. Si il atteint 0 le sorcier meurt
4 + : Aucun effet

Pour dissiper la magie du Chaos, l'adversaire peut utiliser n'importe quel collège de magie. Il doit obtenir sur 1D6 un résultat égale ou supérieur à la valeur de lancement du sort choisi - 1 par carte de pouvoir utilisé. Si il fait 6 au dé, il réussi automatiquement (un 1 est toujours un échec)

Le chaos peut dissiper tous les collège. Fonctionne comme pour lancer un sort du chaos avec les même effets en cas d'échec.

Au début de la phase de magie au lieu de lancer un sort (vous pouvez dissiper), pour chaque carte de pouvoir déffaussé, vous pouvez monter le niveau de pouvoir du sorcier de 1.

Récupère et déffausse ses cartes de magie à la phase finale (normalement), sauf qu'il ne peut tirer que sont niveau de pouvoir de carte (avec 3 de pouvoir il peut tirer 3 carte) et maxi 6 cartes.

6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1

CHAOS INDEPENDANT

TOUR FLEAU
BANE TOWER

EQUIPAGE

MOUVEMENT: JUSQU'A 3D6 x 2,5 cm — MAXIMUM 1D6 PAR PION D' ENERGIE

GRANDE TOUR 4+

4 Pas de dégats critiques

TOUR AVANT 4+	TOUR ARRIERE 4+
5 Pas de dégats critiques	6 Pas de dégats critiques

NIVEAU D'ENERGIE — Chaque touches réduit l'énergie de 1 Pts — HONNEURS: 2

MOUVEMENT
Chaque point d'énergie donne droit à 1 lancer de dés que vous devez répartir entre le mouvement, l'attaque et la régénération. Le navire commence avec 3 Pts. Lancez le nombre de D6 voulu, faites le total x 2,5 cm.
Utilise le gabarit de virement de bord et ignore les effet du vent. Peut naviguer au dessus des obstacles (iles, etc..), dans ce cas lancez 1D6 sur un 1 retirez 1 Pts d'énergie. Applicable au tour suivant
Transporte toujours le Sorcier du Chaos. Si la Tour est détruite ou capturée et explose, le sorcier est automatiquement tué.

COMBAT
Pour chaque Pts d'énergie non utilisé pour le mouvement, vous pouvez lancez 1 éclair de Tzeench. Utilise règle de portée normal, portée 22,5 cm, arc de tir 360°. Pas de modif de Svg (quelle que soit la distance). Provoque 1 Pts de dégat, coups critiques non applicables. Ne peut pas repousser les abordages

REGLES SPECIALES
Au début de la phase de combat, le navire peut utiliser une partie ou la totalitée de ses dés d'énergie pour se régénérer plutot que de bouger ou combattre.
Sur chaque résultat de 5+ le navire répare 1 Pts d'énergie.
Quand la Tour détruite, disparait sans laissez de trace. Idem en cas de capture, mais à la fin du tour. Les pion d'équipage qui l'on capturer se retrouve à la mer.
Quand la Tour gagne un round d'abordage, lancez 1D6 pour chaque pion d'équipage ennemi qu'elle a tué. Sur 5+ le pion devient une Horreur Rose et rejoint l'équipage de la Tour. Chaque Horreur ajoute +1 au jet d'abordage.

Special

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

C — Enfant du chaos : - 1 par pion de ce type présent

A — Adorateur du Chaos

H — Homme bête : relancez le premier mauvais jet de dés de l'abordage *

G — Guerrier du chaos : +1 par guerrier qui parcipe à l'abordage *

K — Chevalier du chaos : + 2 par chevalier ET +1 par guerrier qui participe à l'abordage *

*** Uniquement si ce type d'équipage mene l'abordage**

En cas de perte d'un pion lors d'un round d'abordage, c'est le pion qui mene l'attaque, ou la défense, qui est perdu.

Un navire ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de la divinité qu'il sert. A raison d'une maxi par case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme.

Saigneur (sauf campagne) Commence la partie avec un équipage de 3 guerrier du chaos

Requin (sauf campagne) Commence la partie avec un Equipage de 2 adorateurs

Une flotte de Khorne ne possède jamais de sorcier,

Une flotte de Khorne peut dissiper un sort sur un résultat de 6 sur 1D6,

NOTES

KHORNE BATIMENT — SAIGNEUR BLOODSHIP — EQUIPAGE

MOUVEMENT — RAMES 15 cm — EN LIGNE DROITE 22,5 cm — Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90° — Peut faire marche arrière jusqu'à 5cm

PROUE 4+	CANONS 4+	CHAUDRONS DE SANG 4+	PONT 4+	CHATEAU 4+	
2	3	4	5	6	HAUTE
	CRANES INCENDIARES DETRUITS QUAND CES 2 ZONES SONT DETRUITE				
MARTEAU de KHORNE 3+	BANC de NAGE 4+	BANC de NAGE 4+	BANC de NAGE 4+	POUPE 4+	
2	3	4	5	6	BASSE
Marteau ne peut plus tirer / éperonner	Vitesse -5 cm (-7,5 cm)	Vitesse -5 cm (-7,5 cm)	Vitesse -5 cm (-7,5 cm)		

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 6

ARMEMENT ET EPERONNAGE

Crânes incendiaires : Portée 15 cm, 1 dé d'attaque, -1 de Svg
Si la cible rate sa Svg, la zone est en feu. utilise la règle de portée.

Marteau de Khorne : Portée 15 cm, 1 dé d'attaque, Svg normale
Utilise la règle des portée, Si la cible rate sa Svg, la zone est incendiée. Toutes les zones adjancentes (sauf Sous la ligne de flottaison) doivent réussir une Svg ou être incendiées aussi.

Eperonnage : Doit parcourir les dernier 7,5 cm en ligne droite.
Lancer 1D6 : - Sur 1, 2, 3 le Saigneur frappe en zone basse (attaque normale avec 1 dé, Sgv de -2, 1 pts de Dmg).
- Sur 4, 5, 6 le Saigneur frappe Sous la ligne de flottaison
Svg de -1, en cas d'echec lancer 1D6 :
1-2: 1pt, **3-5:** 2pts, **6:** 3pts. de Dmg
Une flotte de Khorne peut dissiper un sort sur un résultat de 6 sur 1D6

Special

KHORNE BATIMENT — SAIGNEUR BLOODSHIP — EQUIPAGE

MOUVEMENT — RAMES 15 cm — EN LIGNE DROITE 22,5 cm — Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90° — Peut faire marche arrière jusqu'à 5cm

PROUE 4+	CANONS 4+	CHAUDRONS DE SANG 4+	PONT 4+	CHATEAU 4+	
2	3	4	5	6	HAUTE
	CRANES INCENDIARES DETRUITS QUAND CES 2 ZONES SONT DETRUITE				
MARTEAU de KHORNE 3+	BANC de NAGE 4+	BANC de NAGE 4+	BANC de NAGE 4+	POUPE 4+	
2	3	4	5	6	BASSE
Marteau ne peut plus tirer / éperonner	Vitesse -5 cm (-7,5 cm)	Vitesse -5 cm (-7,5 cm)	Vitesse -5 cm (-7,5 cm)		

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 6

ARMEMENT ET EPERONNAGE

Crânes incendiaires : Portée 15 cm, 1 dé d'attaque, -1 de Svg
Si la cible rate sa Svg, la zone est en feu. utilise la règle de portée.

Marteau de Khorne : Portée 15 cm, 1 dé d'attaque, Svg normale
Utilise la règle des portée, Si la cible rate sa Svg, la zone est incendiée. Toutes les zones adjancentes (sauf Sous la ligne de flottaison) doivent réussir une Svg ou être incendiées aussi.

Eperonnage : Doit parcourir les dernier 7,5 cm en ligne droite.
Lancer 1D6 : - Sur 1, 2, 3 le Saigneur frappe en zone basse (attaque normale avec 1 dé, Sgv de -2, 1 pts de Dmg).
- Sur 4, 5, 6 le Saigneur frappe Sous la ligne de flottaison
Svg de -1, en cas d'echec lancer 1D6 :
1-2: 1pt, **3-5:** 2pts, **6:** 3pts. de Dmg
Une flotte de Khorne peut dissiper un sort sur un résultat de 6 sur 1D6

Special

KHORNE NAVIRE DE LIGNE — REQUIN DE KHORNE IRONSHARK — EQUIPAGE

MOUVEMENT — VOILES 15 cm — RAMES 15 cm — Peut virer sur place pour 1/2 mouvement à 90° — Peut faire marche arrière jusqu'à 5cm

MACHOIRES 4+	MAT 5+	CHATEAU 4+
3 Aucun effet	4 **Mat détruit** Ne peut plus naviguer à la voile	6
Machoires détruites	Pas de dégats critiques	
	BANC DE NAGE 5+	
	5 **Rames détruites** Ne peut plus naviguer à la rame	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Machoires : Le Requin doit être en contact avec sa cible.
Provoque une attaque de 1 dé en zone basse. Svg de -1, si la cible obtient 1 à son jet de Svg, la morsure inflige 2 Pts de dommages à la zone au lieu de 1. Coups critiques applicablent.

REGLES SPECIALES

Une flotte de Khorne peut dissiper un sort sur un résultat de 6 sur 1D6

No Ranged Weapons

KHORNE NAVIRE DE LIGNE — REQUIN DE KHORNE IRONSHARK — EQUIPAGE

MOUVEMENT — VOILES 15 cm — RAMES 15 cm — Peut virer sur place pour 1/2 mouvement à 90° — Peut faire marche arrière jusqu'à 5cm

MACHOIRES 4+	MAT 5+	CHATEAU 4+
3 Aucun effet	4 **Mat détruit** Ne peut plus naviguer à la voile	6
Machoires détruites	Pas de dégats critiques	
	BANC DE NAGE 5+	
	5 **Rames détruites** Ne peut plus naviguer à la rame	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Machoires : Le Requin doit être en contact avec sa cible.
Provoque une attaque de 1 dé en zone basse. Svg de -1, si la cible obtient 1 à son jet de Svg, la morsure inflige 2 Pts de dommages à la zone au lieu de 1. Coups critiques applicablent.

REGLES SPECIALES

Une flotte de Khorne peut dissiper un sort sur un résultat de 6 sur 1D6

No Ranged Weapons

KHORNE NAVIRE DE LIGNE — REQUIN DE KHORNE IRONSHARK — EQUIPAGE

MOUVEMENT — VOILES 15 cm — RAMES 15 cm — Peut virer sur place pour 1/2 mouvement à 90° — Peut faire marche arrière jusqu'à 5cm

MACHOIRES 4+	MAT 5+	CHATEAU 4+
3 Aucun effet	4 **Mat détruit** Ne peut plus naviguer à la voile	6
Machoires détruites	Pas de dégats critiques	
	BANC DE NAGE 5+	
	5 **Rames détruites** Ne peut plus naviguer à la rame	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Machoires : Le Requin doit être en contact avec sa cible.
Provoque une attaque de 1 dé en zone basse. Svg de -1, si la cible obtient 1 à son jet de Svg, la morsure inflige 2 Pts de dommages à la zone au lieu de 1. Coups critiques applicablent.

REGLES SPECIALES

Une flotte de Khorne peut dissiper un sort sur un résultat de 6 sur 1D6

No Ranged Weapons

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

C — Enfant du chaos : - 1 par pion de ce type présent

A — Adorateur du Chaos

H — Homme bête : relancez le premier mauvais jet de dés de l'abordage *

G — Guerrier du chaos : +1 par guerrier qui parcipe à l'abordage *

K — Chevalier du chaos : + 2 par chevalier ET +1 par guerrier qui participe à l'abordage *

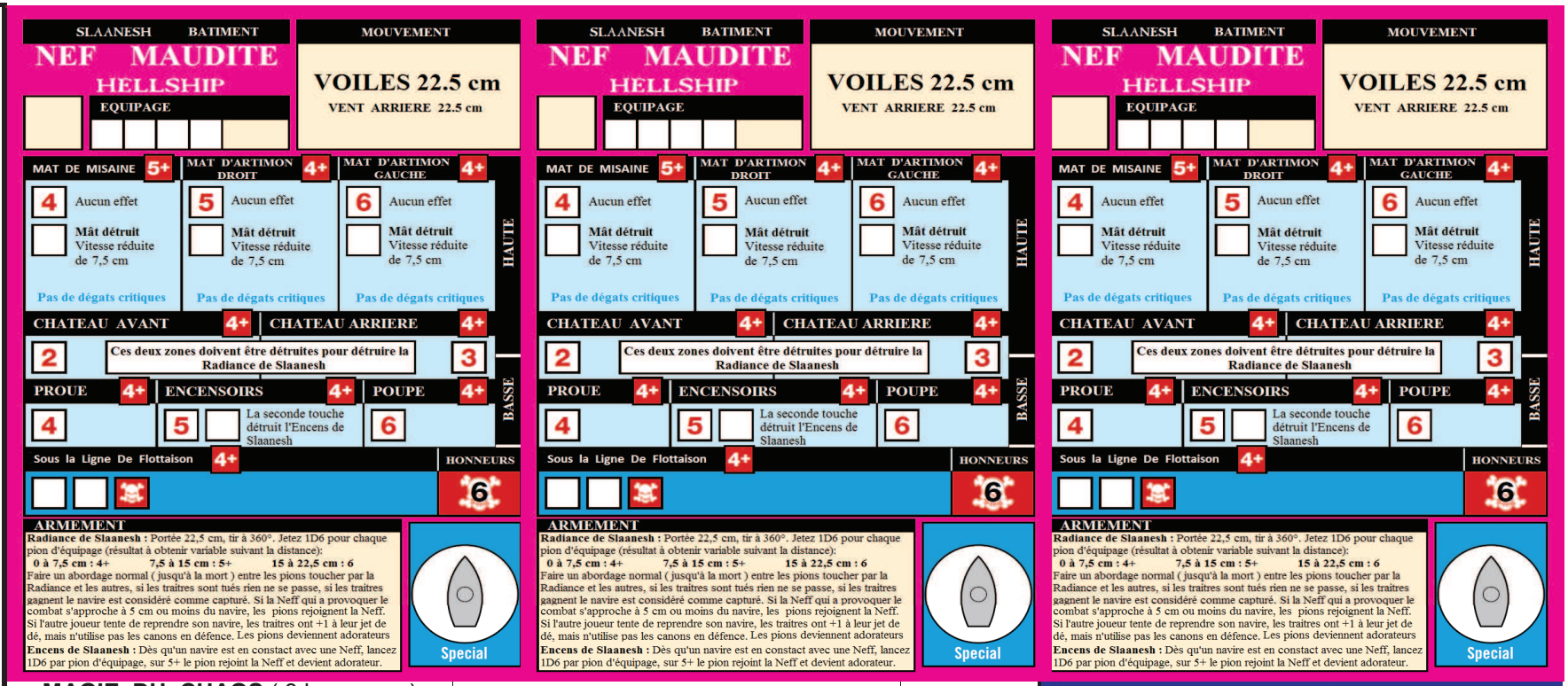
*** Uniquement si ce type d'équipage mene l'abordage**

En cas de perte d'un pion lors d'un round d'abordage, c'est le pion qui mene l'attaque, ou la défense, qui est perdu.

Un navire ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de la divinité qu'il sert. A raison d'une maxi par case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme.

Nef Maudite (sauf campagne) Commence la partie avec un équipage de 2 guerrier du chaos

Tour fleau (sauf campagne) Commence la partie avec un Equipage de 2 adorateurs et 1 sorcier du chaos



MAGIE DU CHAOS (3 honneurs)

Au début de la partir, mélangez les cartes de sort et de pouvoir. Le sorcier tire 6 cartes (c'est son maximum), et mettre son pouvoir à 6 (maxi)

Le sorcier a un bonus de +1 pour lancer ou dissiper un sort, il commence toujours le jeu dans la tour fléau.

Pour lancer un sort, il doit avoir un résultat égal ou supérieur à : 1D6 + nombre de carte de pouvoir qu'il veut utilisé + bonus de sorcier

Une fois lancer les cartes de sorts et pouvoir sont déffaussé (que le sort est réussi ou pas). **Un 1 au dé est toujours un échec.**

Si le lancement rate (pas dissipé) lancez 1D6 par carte de pouvoir utilisée :

1 : le sorcier meurt
2-3 : niveau de pouvoir réduit de 1. Si il atteint 0 le sorcier meurt
4 + : Auncun effet

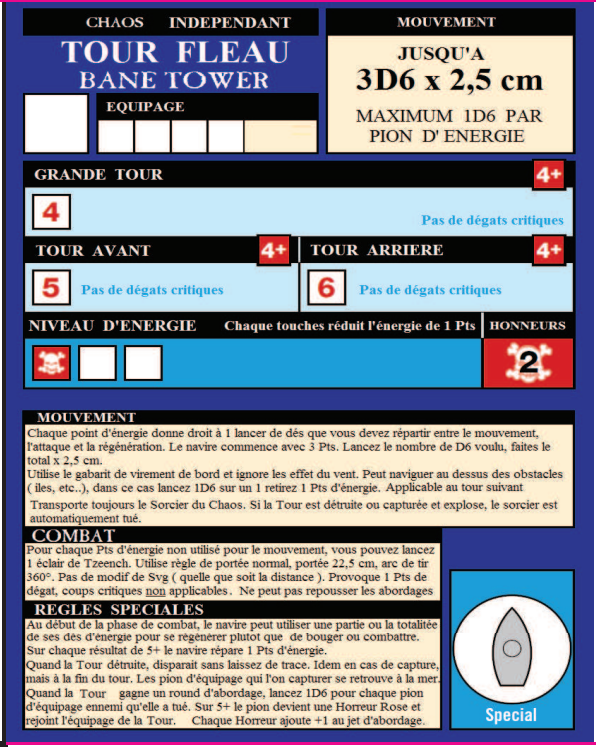
Pour dissiper la magie du Chaos, l'adversaire peut utiliser n'importe quel coolège de magie. Il doit obtenir sur 1D6 un résultat égale ou supérieur à la valeur de lancement du sort choisi - 1 par carte de pouvoir utilisé. Si il fait 6 au dé, il réussi automatiquement (un 1 est toujours un échec)

Le chaos peut dissiper tous les collège. Fonctionne comme pour lancer un sort du chaos avec les même effets en cas d'échec.

Au début de la phase de magie au lieu de lancer un sort (vouspouvez dissiper), pour chaque carte de pouvoir déffaussé, vous pouvez monter le niveau de pouvoir du sorcier de 1.

Récupère et déffausse ses cartes de magie à la phase finale (normalement), sauf qu'il ne peut tirer que sont niveau de pouvoir de carte (avec 3 de pouvoir il peut tirer 3 carte) et maxi 6 cartes.

6
5
4
3
2
1



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

- ☒ Zone détruite
- ⊞ Zone en feu
- C : Enfant du chaos : - 1 par pion de ce type présent
- A : Adorateur du Chaos
- H : Homme bête : relancez le premier mauvais jet de dés de l'abordage *
- G : Guerrier du chaos : +1 par guerrier qui parcipe à l'abordage *
- K : Chevalier du chaos : + 2 par chevalier ET +1 par guerrier qui participe à l'abordage *

*** Uniquement si ce type d'équipage mene l'abordage**

En cas de perte d'un pion lors d'un round d'abordage, c'est le pion qui mene l'attaque, ou la défense, qui est perdu.

Un navire ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de la divinité qu'il sert. A raison d'une maxi par case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme.

Eventreur (sauf campagne) Commence la partie avec un équipage de 2 Adorateurs

Faucheur (sauf campagne) Commence la partie avec un Equipage de 2 adorateurs

SLAANESH — NAVIRE DE LIGNE

EVENTREUR HELLRAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 7,5 cm

MAT 5+
6 Mat détruit
Ne peut plus naviguer à la voile

Pas de dégats critiques

EPERON 4+	PROUE 5+	BANC DE NAGE 5+	CHATEAU 5+
2 Eperon détruit — Ne peut plus éperonner	3 Canon détruit	4 Rames détruites — Ne peut plus naviguer à la rame	5

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1

ARMEMENT
Canon: 1 canon de proue

EPERONNAGE
Doit parcourir au moins 7,5 cm en ligne droite. Provoque une touche aléatoire en zone basse sans Svg possible.
Si un navire entre en contact avec l'éventreur, l'équipage de l'éventreur doit lancer un abordage, pour le premier round les adorateurs ont un bonus de +2. Les serviteur de Slaanesh n'abandonnent jamais, le défenseur n'a jamais possibilité de contre-attaquer ou de fuir.

Ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de Slaanesh

1

SLAANESH — NAVIRE DE LIGNE
EVENTREUR HELLRAMMER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm
RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 7,5 cm
MAT 5+
6 Mat détruit
Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques
EPERON 4+ | PROUE 5+ | BANC DE NAGE 5+ | CHATEAU 5+
2 Eperon détruit — Ne peut plus éperonner
3 Canon détruit
4 Rames détruites — Ne peut plus naviguer à la rame
5
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1
ARMEMENT
Canon: 1 canon de proue
EPERONNAGE
Doit parcourir au moins 7,5 cm en ligne droite. Provoque une touche aléatoire en zone basse sans Svg possible.
Si un navire entre en contact avec l'éventreur, l'équipage de l'éventreur doit lancer un abordage, pour le premier round les adorateurs ont un bonus de +2. Les serviteur de Slaanesh n'abandonnent jamais, le défenseur n'a jamais possibilité de contre-attaquer ou de fuir.
Ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de Slaanesh
1

SLAANESH — NAVIRE DE LIGNE
EVENTREUR HELLRAMMER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
VOILES 15 cm
VENT ARRIERE 22.5 cm
RAMES 10 cm
EN LIGNE DROITE 15 cm
RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 7,5 cm
MAT 5+
6 Mat détruit
Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques
EPERON 4+ | PROUE 5+ | BANC DE NAGE 5+ | CHATEAU 5+
2 Eperon détruit — Ne peut plus éperonner
3 Canon détruit
4 Rames détruites — Ne peut plus naviguer à la rame
5
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1
ARMEMENT
Canon: 1 canon de proue
EPERONNAGE
Doit parcourir au moins 7,5 cm en ligne droite. Provoque une touche aléatoire en zone basse sans Svg possible.
Si un navire entre en contact avec l'éventreur, l'équipage de l'éventreur doit lancer un abordage, pour le premier round les adorateurs ont un bonus de +2. Les serviteur de Slaanesh n'abandonnent jamais, le défenseur n'a jamais possibilité de contre-attaquer ou de fuir.
Ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de Slaanesh
1

SLAANESH — NAVIRE DE LIGNE

FAUCHEUR HELLSLICER

EQUIPAGE

MOUVEMENT
RAMES 15 cm

RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 7,5 cm

LAMES DE FAUX 4+
5,6 Première et seconde touches sans effet
La troisième touche détruits les Lames de Faux

PROUE 5+	BANC DE NAGE 4+	CHATEAU 4+
2	3 Rames détruites — Ne peut plus naviguer à la rame	4

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1

ARMEMENT
Lames de faux : Attaque de contact, uniquement en zone haute. Si pas de zone haute les lames n'ont pas d'effet. Les zones types mats ou voiles ont un modificateur de Svg de -1. Les lames ont 2 dés d'attaque.
Pour chaque raté lancer 1D6 :
1: Le Faucheur explose, tous navire dans un rayon de 7,5 cm subissent 1 touche en zone basse avec -1 de Svg. Placer un pion débris a l'endroit ou se trouvait le Faucheur.
2: Les lames d'immobilisent, placer un pion Dmg sur la zone des lames.
3-5: Les lames s'immoblisent pour ce tour, le Faucheur ne subit aucun Dmg
6: Relancez le dé d'attaque, vous pouvez tenter de toucher une zone basse.
Ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de Slaanesh

No ranged weapons

SLAANESH — NAVIRE DE LIGNE
FAUCHEUR HELLSLICER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
RAMES 15 cm
RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 7,5 cm
LAMES DE FAUX 4+
5,6 Première et seconde touches sans effet
La troisième touche détruits les Lames de Faux
PROUE 5+ | BANC DE NAGE 4+ | CHATEAU 4+
2
3 Rames détruites — Ne peut plus naviguer à la rame
4
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1
ARMEMENT
Lames de faux : Attaque de contact, uniquement en zone haute. Si pas de zone haute les lames n'ont pas d'effet. Les zones types mats ou voiles ont un modificateur de Svg de -1. Les lames ont 2 dés d'attaque.
Pour chaque raté lancer 1D6 :
1: Le Faucheur explose, tous navire dans un rayon de 7,5 cm subissent 1 touche en zone basse avec -1 de Svg. Placer un pion débris a l'endroit ou se trouvait le Faucheur.
2: Les lames d'immobilisent, placer un pion Dmg sur la zone des lames.
3-5: Les lames s'immoblisent pour ce tour, le Faucheur ne subit aucun Dmg
6: Relancez le dé d'attaque, vous pouvez tenter de toucher une zone basse.
Ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de Slaanesh
No ranged weapons

SLAANESH — NAVIRE DE LIGNE
FAUCHEUR HELLSLICER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
RAMES 15 cm
RAMES: Peut virer sur place, 1/2 mouvement pour virer à 90°, peut reculer jusqu'a 7,5 cm
LAMES DE FAUX 4+
5,6 Première et seconde touches sans effet
La troisième touche détruits les Lames de Faux
PROUE 5+ | BANC DE NAGE 4+ | CHATEAU 4+
2
3 Rames détruites — Ne peut plus naviguer à la rame
4
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1
ARMEMENT
Lames de faux : Attaque de contact, uniquement en zone haute. Si pas de zone haute les lames n'ont pas d'effet. Les zones types mats ou voiles ont un modificateur de Svg de -1. Les lames ont 2 dés d'attaque.
Pour chaque raté lancer 1D6 :
1: Le Faucheur explose, tous navire dans un rayon de 7,5 cm subissent 1 touche en zone basse avec -1 de Svg. Placer un pion débris a l'endroit ou se trouvait le Faucheur.
2: Les lames d'immobilisent, placer un pion Dmg sur la zone des lames.
3-5: Les lames s'immoblisent pour ce tour, le Faucheur ne subit aucun Dmg
6: Relancez le dé d'attaque, vous pouvez tenter de toucher une zone basse.
Ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de Slaanesh
No ranged weapons

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

C — Enfant du chaos : - 1 par pion de ce type présent

A — Adorateur du Chaos

H — Homme bête : relancez le premier mauvais jet de dés de l'abordage *

G — Guerrier du chaos : +1 par guerrier qui parcipe à l'abordage *

K — Chevalier du chaos : + 2 par chevalier ET +1 par guerrier qui participe à l'abordage *

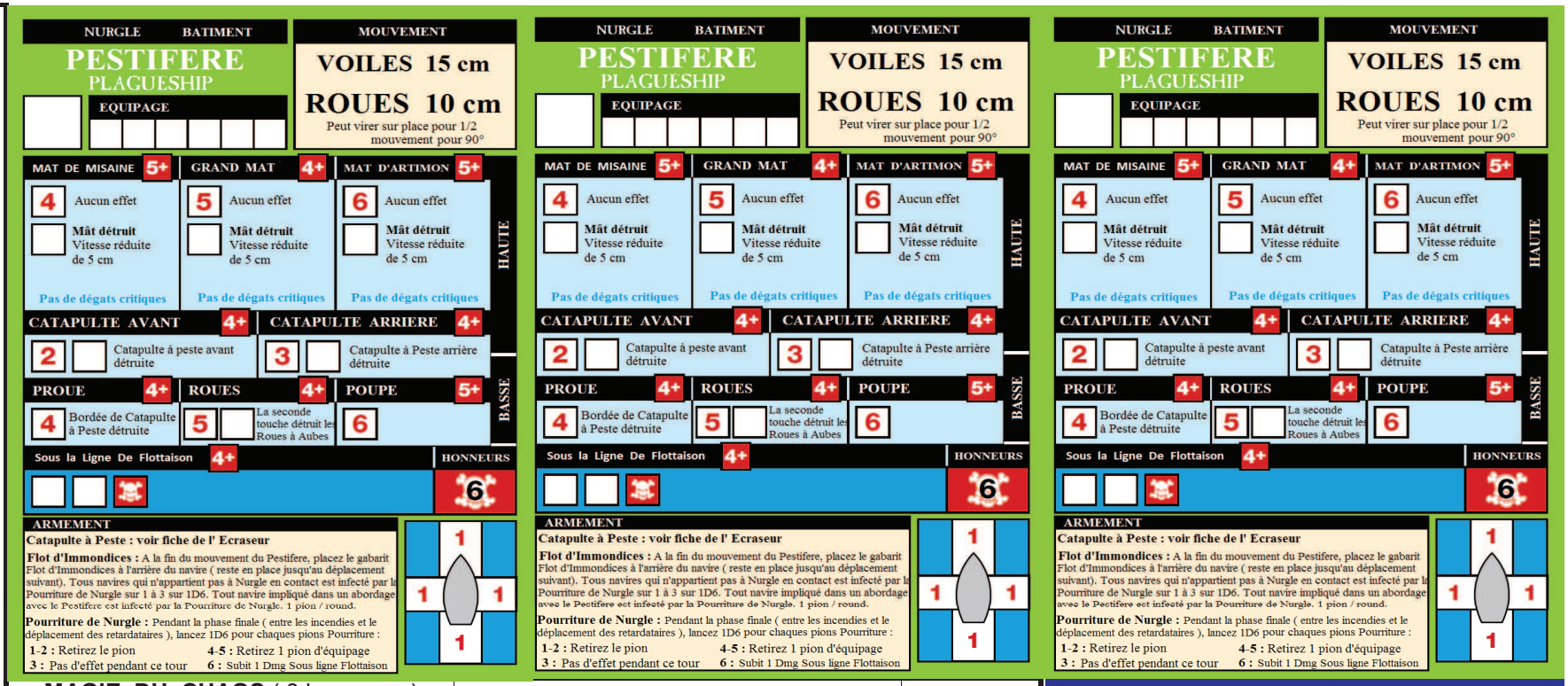
*** Uniquement si ce type d'équipage mene l'abordage**

En cas de perte d'un pion lors d'un round d'abordage, c'est le pion qui mene l'attaque, ou la défense, qui est perdu.

Un navire ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de la divinité qu'il sert. A raison d'une maxi par case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme.

Pestifere (sauf campagne) Commence la partie avec un équipage de 3 guerrier du chaos

Tour fleau (sauf campagne) Commence la partie avec un Equipage de 2 adorateurs et 1 sorcier du chaos



MAGIE DU CHAOS (3 honneurs)

Au début de la partir, mélangez les cartes de sort et de pouvoir. Le sorcier tire 6 cartes (c'est son maximum), et mettre son pouvoir à 6 (maxi)

Le sorcier a un bonus de +1 pour lancer ou dissiper un sort, il commence toujours le jeu dans la tour fléau.

Pour lancer un sort, il doit avoir un résultat égal ou supérieur à : 1D6 + nombre de carte de pouvoir qu'il veut utilisé + bonus de sorcier

Une fois lancer les cartes de sorts et pouvoir sont déffaussé (que le sort est réussi ou pas).
Un 1 au dé est toujours un échec.

Si le lancement rate (pas dissipé) lancez 1D6 par carte de pouvoir utilisée :

1 : le sorcier meurt
2-3 : niveau de pouvoir réduit de 1. Si il atteint 0 le sorcier meurt
4 + : Auncun effet

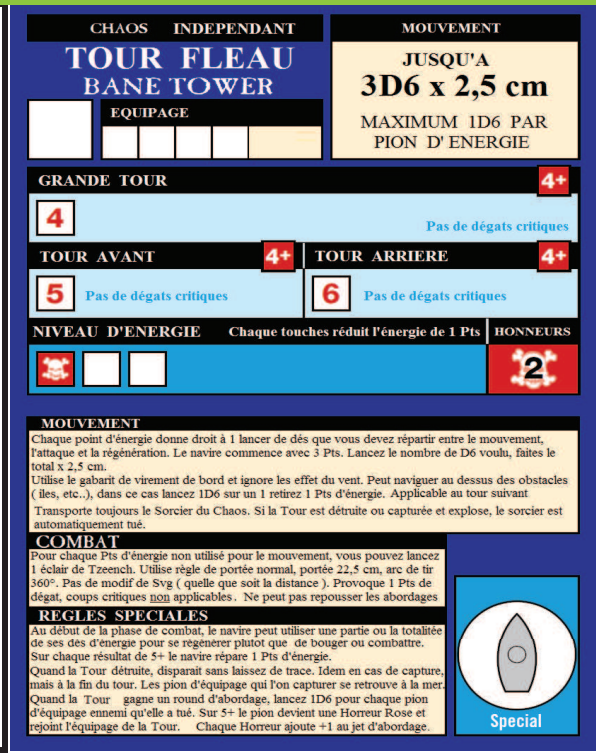
Pour dissiper la magie du Chaos, l'adversaire peut utiliser n'importe quel coolège de magie. Il doit obtenir sur 1D6 un résultat égale ou supérieur à la valeur de lancement du sort choisi - 1 par carte de pouvoir utilisé. Si il fait 6 au dé, il réussi automatiquement (un 1 est toujours un échec)

Le chaos peut dissiper tous les collège. Fonctionne comme pour lancer un sort du chaos avec les même effets en cas d'échec.

Au début de la phase de magie au lieu de lancer un sort (vouspouvez dissiper), pour chaque carte de pouvoir déffaussé, vous pouvez monter le niveau de pouvoir du sorcier de 1.

Récupère et déffausse ses cartes de magie à la phase finale (normalement), sauf qu'il ne peut tirer que sont niveau de pouvoir de carte (avec 3 de pouvoir il peut tirer 3 carte) et maxi 6 cartes.

6
5
4
3
2
1



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

☒ Zone détruite

⊞ Zone en feu

C — Enfant du chaos : - 1 par pion de ce type présent

A — Adorateur du Chaos

H — Homme bête : relancez le premier mauvais jet de dés de l'abordage *

G — Guerrier du chaos : +1 par guerrier qui parcipe à l'abordage *

K — Chevalier du chaos : + 2 par chevalier ET +1 par guerrier qui participe à l'abordage *

*** Uniquement si ce type d'équipage mene l'abordage**

En cas de perte d'un pion lors d'un round d'abordage, c'est le pion qui mene l'attaque, ou la défense, qui est perdu.

Un navire ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de la divinité qu'il sert. A raison d'une maxi par case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme.

Ecraseur (sauf campagne) Commence la partie avec un équipage de 2 Adorateurs

NURGLE NAVIRE DE LIGNE

ECRASEUR

PLAGUECRUSHER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VOILES 15 cm

ROUES 15 cm

Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90°
Peut reculer jusqu'à 7,5 cm

CATAPULTES 4+ — 5 Chaque touche détruit 1 Catapulte à Peste

MAT 5+ — 6 **Mat détruit** Ne peut plus naviguer à la voile

Pas de dégats critiques

TOUR DE SIEGE 4+ — 2 Si la Tour est détruite, l'équipage n'est plus protegé des canons ennemis pendant un abordage

ROUES A AUBES 4+ — 3 **Roues détruites** Ne peut plus naviguer avec les Roues à Aubes

CHATEAU ARRIERE 4+ — 4

Sous la Ligne De Flottaison 4+

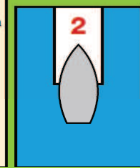
HONNEURS 2

ARMEMENT

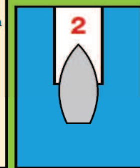
Catapulte à Peste : Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en courte portée, pas de bonus de Svg à longue portée. tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas repousser un abordage. Faire Svg classique, si elle échoue la cible subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée (si plusieurs choix possible lancer 1D6 : 1 à 3 zone gauche, 4+ zone de droite) et a +1 de Svg, la suivante +2, etc... jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison. Si le projectile traverse une zone dejà détruite il la traverse sans Dmg, mais pas de +1 à la Svg. Lancez 1D6 pour tous tirs réussis (même si aucun Dmg) sur 5+ le navire est infecté par la Pourriture de Nurgle.

Pourriture de Nurgle : Voir fiche du Pestifere.

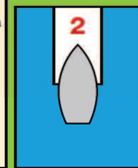
Abordage : Tous navires impliqués dans un abordage avec l'Ecraseur est infecté par la Pourriture de Nurgle (1 pion / round).
Les navires abordés par un Ecraseur n'ont pas droit au bonus des canons en défense.



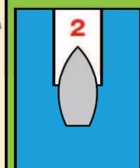
NURGLE NAVIRE DE LIGNE
ECRASEUR
PLAGUECRUSHER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
VOILES 15 cm
ROUES 15 cm
Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90°
Peut reculer jusqu'à 7,5 cm
CATAPULTES 4+ — 5 Chaque touche détruit 1 Catapulte à Peste
MAT 5+ — 6 Mat détruit Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques
TOUR DE SIEGE 4+ — 2 Si la Tour est détruite, l'équipage n'est plus protegé des canons ennemis pendant un abordage
ROUES A AUBES 4+ — 3 Roues détruites Ne peut plus naviguer avec les Roues à Aubes
CHATEAU ARRIERE 4+ — 4
Sous la Ligne De Flottaison 4+
HONNEURS 2
ARMEMENT
Catapulte à Peste : Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en courte portée, pas de bonus de Svg à longue portée. tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas repousser un abordage. Faire Svg classique, si elle échoue la cible subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée (si plusieurs choix possible lancer 1D6 : 1 à 3 zone gauche, 4+ zone de droite) et a +1 de Svg, la suivante +2, etc... jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison. Si le projectile traverse une zone dejà détruite il la traverse sans Dmg, mais pas de +1 à la Svg. Lancez 1D6 pour tous tirs réussis (même si aucun Dmg) sur 5+ le navire est infecté par la Pourriture de Nurgle.
Pourriture de Nurgle : Voir fiche du Pestifere.
Abordage : Tous navires impliqués dans un abordage avec l'Ecraseur est infecté par la Pourriture de Nurgle (1 pion / round).
Les navires abordés par un Ecraseur n'ont pas droit au bonus des canons en défense.



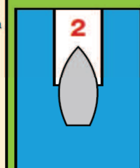
NURGLE NAVIRE DE LIGNE
ECRASEUR
PLAGUECRUSHER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
VOILES 15 cm
ROUES 15 cm
Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90°
Peut reculer jusqu'à 7,5 cm
CATAPULTES 4+ — 5 Chaque touche détruit 1 Catapulte à Peste
MAT 5+ — 6 Mat détruit Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques
TOUR DE SIEGE 4+ — 2 Si la Tour est détruite, l'équipage n'est plus protegé des canons ennemis pendant un abordage
ROUES A AUBES 4+ — 3 Roues détruites Ne peut plus naviguer avec les Roues à Aubes
CHATEAU ARRIERE 4+ — 4
Sous la Ligne De Flottaison 4+
HONNEURS 2
ARMEMENT
Catapulte à Peste : Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en courte portée, pas de bonus de Svg à longue portée. tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas repousser un abordage. Faire Svg classique, si elle échoue la cible subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée (si plusieurs choix possible lancer 1D6 : 1 à 3 zone gauche, 4+ zone de droite) et a +1 de Svg, la suivante +2, etc... jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison. Si le projectile traverse une zone dejà détruite il la traverse sans Dmg, mais pas de +1 à la Svg. Lancez 1D6 pour tous tirs réussis (même si aucun Dmg) sur 5+ le navire est infecté par la Pourriture de Nurgle.
Pourriture de Nurgle : Voir fiche du Pestifere.
Abordage : Tous navires impliqués dans un abordage avec l'Ecraseur est infecté par la Pourriture de Nurgle (1 pion / round).
Les navires abordés par un Ecraseur n'ont pas droit au bonus des canons en défense.



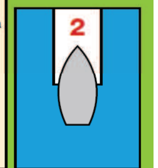
NURGLE NAVIRE DE LIGNE
ECRASEUR
PLAGUECRUSHER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
VOILES 15 cm
ROUES 15 cm
Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90°
Peut reculer jusqu'à 7,5 cm
CATAPULTES 4+ — 5 Chaque touche détruit 1 Catapulte à Peste
MAT 5+ — 6 Mat détruit Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques
TOUR DE SIEGE 4+ — 2 Si la Tour est détruite, l'équipage n'est plus protegé des canons ennemis pendant un abordage
ROUES A AUBES 4+ — 3 Roues détruites Ne peut plus naviguer avec les Roues à Aubes
CHATEAU ARRIERE 4+ — 4
Sous la Ligne De Flottaison 4+
HONNEURS 2
ARMEMENT
Catapulte à Peste : Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en courte portée, pas de bonus de Svg à longue portée. tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas repousser un abordage. Faire Svg classique, si elle échoue la cible subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée (si plusieurs choix possible lancer 1D6 : 1 à 3 zone gauche, 4+ zone de droite) et a +1 de Svg, la suivante +2, etc... jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison. Si le projectile traverse une zone dejà détruite il la traverse sans Dmg, mais pas de +1 à la Svg. Lancez 1D6 pour tous tirs réussis (même si aucun Dmg) sur 5+ le navire est infecté par la Pourriture de Nurgle.
Pourriture de Nurgle : Voir fiche du Pestifere.
Abordage : Tous navires impliqués dans un abordage avec l'Ecraseur est infecté par la Pourriture de Nurgle (1 pion / round).
Les navires abordés par un Ecraseur n'ont pas droit au bonus des canons en défense.



NURGLE NAVIRE DE LIGNE
ECRASEUR
PLAGUECRUSHER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
VOILES 15 cm
ROUES 15 cm
Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90°
Peut reculer jusqu'à 7,5 cm
CATAPULTES 4+ — 5 Chaque touche détruit 1 Catapulte à Peste
MAT 5+ — 6 Mat détruit Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques
TOUR DE SIEGE 4+ — 2 Si la Tour est détruite, l'équipage n'est plus protegé des canons ennemis pendant un abordage
ROUES A AUBES 4+ — 3 Roues détruites Ne peut plus naviguer avec les Roues à Aubes
CHATEAU ARRIERE 4+ — 4
Sous la Ligne De Flottaison 4+
HONNEURS 2
ARMEMENT
Catapulte à Peste : Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en courte portée, pas de bonus de Svg à longue portée. tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas repousser un abordage. Faire Svg classique, si elle échoue la cible subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée (si plusieurs choix possible lancer 1D6 : 1 à 3 zone gauche, 4+ zone de droite) et a +1 de Svg, la suivante +2, etc... jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison. Si le projectile traverse une zone dejà détruite il la traverse sans Dmg, mais pas de +1 à la Svg. Lancez 1D6 pour tous tirs réussis (même si aucun Dmg) sur 5+ le navire est infecté par la Pourriture de Nurgle.
Pourriture de Nurgle : Voir fiche du Pestifere.
Abordage : Tous navires impliqués dans un abordage avec l'Ecraseur est infecté par la Pourriture de Nurgle (1 pion / round).
Les navires abordés par un Ecraseur n'ont pas droit au bonus des canons en défense.



NURGLE NAVIRE DE LIGNE
ECRASEUR
PLAGUECRUSHER
EQUIPAGE
MOUVEMENT
VOILES 15 cm
ROUES 15 cm
Peut virer sur place pour 1/2 mouvement pour 90°
Peut reculer jusqu'à 7,5 cm
CATAPULTES 4+ — 5 Chaque touche détruit 1 Catapulte à Peste
MAT 5+ — 6 Mat détruit Ne peut plus naviguer à la voile
Pas de dégats critiques
TOUR DE SIEGE 4+ — 2 Si la Tour est détruite, l'équipage n'est plus protegé des canons ennemis pendant un abordage
ROUES A AUBES 4+ — 3 Roues détruites Ne peut plus naviguer avec les Roues à Aubes
CHATEAU ARRIERE 4+ — 4
Sous la Ligne De Flottaison 4+
HONNEURS 2
ARMEMENT
Catapulte à Peste : Ligne de vue normale, ne peut pas tirer en courte portée, pas de bonus de Svg à longue portée. tire toujours en zone haute si il y en a une. Ne peut pas repousser un abordage. Faire Svg classique, si elle échoue la cible subit 1 Dmg, la zone juste en dessous est touchée (si plusieurs choix possible lancer 1D6 : 1 à 3 zone gauche, 4+ zone de droite) et a +1 de Svg, la suivante +2, etc... jusqu'à la zone sous la ligne de flottaison. Si le projectile traverse une zone dejà détruite il la traverse sans Dmg, mais pas de +1 à la Svg. Lancez 1D6 pour tous tirs réussis (même si aucun Dmg) sur 5+ le navire est infecté par la Pourriture de Nurgle.
Pourriture de Nurgle : Voir fiche du Pestifere.
Abordage : Tous navires impliqués dans un abordage avec l'Ecraseur est infecté par la Pourriture de Nurgle (1 pion / round).
Les navires abordés par un Ecraseur n'ont pas droit au bonus des canons en défense.



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

☒ Zone détruite

⊞ Zone en feu

C Enfant du chaos : - 1 par pion de ce type présent

A Adorateur du Chaos

H Homme bête : relancez le premier mauvais jet de dés de l'abordage *

G Guerrier du chaos : +1 par guerrier qui parcipe à l'abordage *

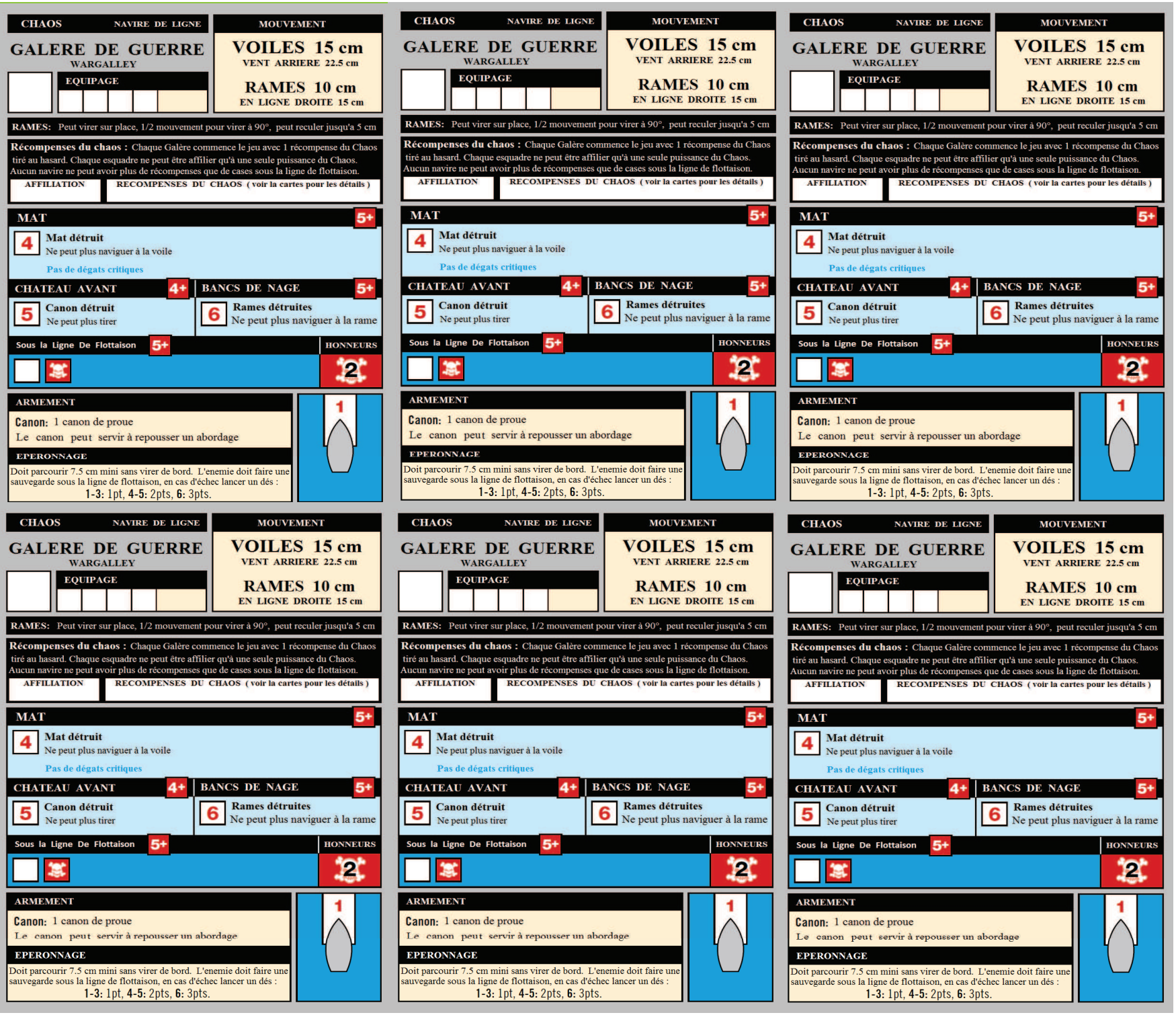
K Chevalier du chaos : + 2 par chevalier ET +1 par guerrier qui participe à l'abordage *

*** Uniquement si ce type d'équipage mene l'abordage**

En cas de perte d'un pion lors d'un round d'abordage, c'est le pion qui mene l'attaque, ou la défense, qui est perdu.

Un navire ne peut recevoir que des récompenses du Chaos de la divinité qu'il sert. A raison d'une maxi par case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme.

Galère (sauf campagne) Commence la partie avec un équipage de 2 Adorateurs et 1 recompense du chaos tiré au hasard



Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 +

niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordag

Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

Peut recevoir des récompenses du chaos. A raison d'1 maxi par

case sous la ligne de flottaison. Pas 2 fois la même. Pas de cartes batiments. Règles maison : Récompense d'Hashut

NAINS DU CHAOS BATIMENT

VAISSEAU ORGUE

THUNDERFIRE BATTLEBARGE

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 5 cm

LANCE-ROQUETTES 4+	PONT 5+	CHEMINEE 5+	
3,4 — 1 et 2 touches : Aucun effet 3 touche : Nombre de touches /2 4 touche : Lance-Roquettes détruit	5	6	HAUTE

PROUE 4+	MUNITIONS 3+	MACHINES 4+	MACHINES 4+	POUPE 4+	
2	3 — La première touche est un coup critique automatique	4 — Vitesse - 7,5 cm	5 — Vitesse - 7,5 cm	6	BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 6

ARMEMENT

Lance-Roquettes: Portée 30 cm, utilise dé d'artillerie (résultat = nombre de touches). Vise zone haute ou basse. 1 Svg normal par touche (règle portée Elfe). En cas de MISFIRE, lancez 1D6 :

1 : Lancez dé d'artillerie = Nombre de touches sur zone Lance-Roquettes du navire. Svg normal. Si encore MISFIRE le navire explose (pion débris).
2 : Lancez dé d'artillerie = Nombre de touches aléatoire sur le navire (zone haute ou basse choisi par adversaire). Svg normal. Si encore MISFIRE le navire explose (pion débris).
3 : Lancez 1D6 = Nombre de touches aléatoire sur le navire (zone haute ou basse choisi par adversaire). Svg normal.
4 : 1 Pts de Dmg dans la zone Lance-Roquettes.
5 : Le Lance-Roquettes ne peut pas tirer ce tour ni le suivant.
6 : Le Lance-Roquettes ne peut pas tirer ce tour.

Special

NAINS DU CHAOS BATIMENT

VAISSEAU ORGUE

THUNDERFIRE BATTLEBARGE

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 5 cm

LANCE-ROQUETTES 4+	PONT 5+	CHEMINEE 5+	
3,4 — 1 et 2 touches : Aucun effet 3 touche : Nombre de touches /2 4 touche : Lance-Roquettes détruit	5	6	HAUTE

PROUE 4+	MUNITIONS 3+	MACHINES 4+	MACHINES 4+	POUPE 4+	
2	3 — La première touche est un coup critique automatique	4 — Vitesse - 7,5 cm	5 — Vitesse - 7,5 cm	6	BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 6

ARMEMENT

Lance-Roquettes: Portée 30 cm, utilise dé d'artillerie (résultat = nombre de touches). Vise zone haute ou basse. 1 Svg normal par touche (règle portée Elfe). En cas de MISFIRE, lancez 1D6 :

1 : Lancez dé d'artillerie = Nombre de touches sur zone Lance-Roquettes du navire. Svg normal. Si encore MISFIRE le navire explose (pion débris).
2 : Lancez dé d'artillerie = Nombre de touches aléatoire sur le navire (zone haute ou basse choisi par adversaire). Svg normal. Si encore MISFIRE le navire explose (pion débris).
3 : Lancez 1D6 = Nombre de touches aléatoire sur le navire (zone haute ou basse choisi par adversaire). Svg normal.
4 : 1 Pts de Dmg dans la zone Lance-Roquettes.
5 : Le Lance-Roquettes ne peut pas tirer ce tour ni le suivant.
6 : Le Lance-Roquettes ne peut pas tirer ce tour.

Special

NAINS DU CHAOS VOLANT

GRAND TAURUS

GREAT TAURUS RIDER

MOUVEMENT **45 cm**

HONNEURS 2

CAVALIER 5+

6 — Si le cavalier est touché, retirer la figurine de la table de jeu.

1

BLESSURES

GRAND TAURUS -

4,5 — Chaque touche cause 1 blessure. Les touches suivantes ne causent aucun dégat critique.

ATTAQUE A DISTANCE

Tromblon :

Contre les navires lancez 1D6, sur un résultat de 6 retirez 1 pion d'équipage.

Contre les troupes aérienne, faire un jet pour touche classique (1 dé). Une attaque réussi inflige 1 blessure.

Le tromblon peut être utilisé en tir défensif contre d'autre troupes aériennes qui attaqueraient le Grand Taurus.

CORPS A CORPS

Bonus de +3 au corps à corps

MAGIE DU CHAOS (3 honneurs)

Au début de la partir, mélangez les cartes de sort et de pouvoir. Le sorcier tire 6 cartes (c'est son maximum), et mettre son pouvoir à 6 (maxi)

Le sorcier a un bonus de +1 pour lancer ou dissiper un sort, il commence toujours le navire amiral.

Pour lancer un sort, il doit avoir un résultat égal ou supérieur à : 1D6 + nombre de carte de pouvoir qu'il veut utilisé + bonus de sorcier

Une fois lancer les cartes de sorts et pouvoir sont déffaussé (que le sort est réussi ou pas).
Un 1 au dé est toujours un échec.

Si le lancement rate (pas dissipé) lancez 1D6 par carte de pouvoir utilisée :

1 : le sorcier meurt
2-3 : niveau de pouvoir réduit de 1. Si il atteint 0 le sorcier meurt
4 + : Auncun effet

Pour dissiper la magie du Chaos, l'adversaire peut utiliser n'importe quel collège de magie. Il doit obtenir sur 1D6 un résultat égale ou supérieur

à la valeur de lancement du sort choisi - 1 par carte de pouvoir utilisé. Si il fait 6 au dé, il réussi automatiquement (un 1 est toujours un échec)

Le chaos peut dissiper tous les collège. Fonctionne comme pour lancer un sort du chaos avec les même effets en cas d'échec.

Au début de la phase de magie au lieu de lancer un sort (vous pouvez dissiper), pour chaque carte de pouvoir déffaussé, vous pouvez

monter le niveau de pouvoir du sorcier de 1.

Récupère et déffausse ses cartes de magie à la phase finale (normalement), sauf qu'il ne peut tirer que sont niveau de pouvoir de carte (avec 3 de pouvoir il peut tirer 3 carte) et maxi 6 cartes.

6
5
4
3
2
1

NAINS DU CHAOS BATIMENT

BARGE TREMBLEMER

GREAT LEVELLER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 10 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 5 cm

TREMBLEMER 4+	PONT 5+	CHEMINEE 5+	
3,4 — 1st & 2nd Aucun effet 3rd Tremblemer détruit	5	6	HAUTE

PROUE 5+	MUNITIONS 3+	MACHINES 4+	MACHINES 4+	POUPE 5+	
2	3 — La première touche est un coup critique automatique	4 — Vitesse - 5 cm	5 — Vitesse - 5 cm	6	BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 6

ARMEMENT

Tremblemer : Portée min 15 cm, portée max 60 cm. Ne peut pas viser une zone vide. Peut tirer sur cible non visible et par dessus navires et obstacles. Vérifier la portée après le choix de cible (si hors de portée le navire ne tir pas pendant ce tour), puis lancer les dés de dispersion et d'artillerie. Toutes cible sous le Gabarit, même partiellement et subit 4 touches, Svg normal. Zone haute ou basse au choix du joueur Nain du Chaos. Relancez tous jet de localisation raté.
HIT = Placer le gabarit Tremblemer sur la cible.
Flèche = Déplacer le gabarit de dé d'artillerie x 2,5 cm. Direction de la flèche
MISFIRE = Lancez 1D6 et appliquez le résultat suivant :

1 : Placez le gabarit Tremblemer sur la barge.
2 : Lancez 2 dégats critiques, appliquez le résultat le plus grave au navire.
3 : Lancez 1 dégat critique, appliquez le résultat au navire.
4 : La zone " Tremblemer " subit 2 touches, Svg normales.
5 : La zone " Tremblemer " subit 1 touche, Svg normale.
6 : Le navire ne peut pas tirer durand ce tour.

Special

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

équipage niveau 0

M équipage lvl 1 (marin)

V équipage lvl 2 (Vétérant)

L équipage lvl 3 (Loup de mer)

F équipage lvl 4 (Forban)

E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage

Peut recevoir des récompenses du chaos. A raison d'1 maxi par case sous la ligne de flottaison. Pas 2 fois la même. Pas de cartes batiments.

Règles maison : Il est possible d'utiliser les récomp. d'Hashut

NAINS DU CHAOS NAVIRE DE LIGNE

ROULETONNERRE

THUNDER-ROLLER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

EN LIGNE DROITE 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 7,5 cm

CANON 4+	CHEMINEE 5+
5 Canon détruit	6

ROULETONNERRE 4+	SUPERSTRUCTURE 4+	MACHINES 5+
2 Rouleau détruit	3	4 1st touche Aucun effet 2nd touche Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Canon: 1 canon de proue

Le canon peut servir à repousser un abordage

REGLES SPECIALES

Pour chaque 2,5 cm complet de mouvement effectué en ligne droite avant d'éperonner sa cible, le Rouletonerre inflige 1 attaque en zone basse. Sans modif de Svg.

Par exemple si il avance de 11 cm en ligne droite avant d'atteindre sa cible il inflige 4 attaques en zone basse.

1 Special

NAINS DU CHAOS NAVIRE DE LIGNE

ROULETONNERRE

THUNDER-ROLLER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

EN LIGNE DROITE 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 7,5 cm

CANON 4+	CHEMINEE 5+
5 Canon détruit	6

ROULETONNERRE 4+	SUPERSTRUCTURE 4+	MACHINES 5+
2 Rouleau détruit	3	4 1st touche Aucun effet 2nd touche Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Canon: 1 canon de proue

Le canon peut servir à repousser un abordage

REGLES SPECIALES

Pour chaque 2,5 cm complet de mouvement effectué en ligne droite avant d'éperonner sa cible, le Rouletonerre inflige 1 attaque en zone basse. Sans modif de Svg.

Par exemple si il avance de 11 cm en ligne droite avant d'atteindre sa cible il inflige 4 attaques en zone basse.

1 Special

NAINS DU CHAOS NAVIRE DE LIGNE

ROULETONNERRE

THUNDER-ROLLER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

EN LIGNE DROITE 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 7,5 cm

CANON 4+	CHEMINEE 5+
5 Canon détruit	6

ROULETONNERRE 4+	SUPERSTRUCTURE 4+	MACHINES 5+
2 Rouleau détruit	3	4 1st touche Aucun effet 2nd touche Navire immobilisé

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Canon: 1 canon de proue

Le canon peut servir à repousser un abordage

REGLES SPECIALES

Pour chaque 2,5 cm complet de mouvement effectué en ligne droite avant d'éperonner sa cible, le Rouletonerre inflige 1 attaque en zone basse. Sans modif de Svg.

Par exemple si il avance de 11 cm en ligne droite avant d'atteindre sa cible il inflige 4 attaques en zone basse.

1 Special

NAINS DU CHAOS NAVIRE DE LIGNE

BRISE-COQUE

HULL DESTROYER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 5 cm

BELIER 4+	PROUE 5+	POTENCE 4+	MACHINES 5+
2 1st touche Aucun effet 2nd touche Belier détruit	3	5 Les cibles font leurs Svg a -1 au lieu de -2 CHAUDIERE 4+ 4 Vitesse réduite de 7,5 cm	6 Vitesse réduite de 7,5 cm

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Pas d'armes à distance.

EPERONNAGE

Lorsque le Brise-coques arrive au contact de l'enemi. Il peut utiliser son belier pour 1 touche en zone basse avec modif de Svg de -2 qui fait 1 Dmg.
Si la cible rate sa Svg, elle est repoussé de 7.5 cm en direction opposé au Brise-coque. Le Brise-coque peut rester en contact avec la cible si il le veut.
Si la cible est repoussé vers un autre navire, les deux subissent 1 touche aléatoire en zone basse et stop tous mouvements. Si elle est repoussé vers une ile, elle s'échoue.

No Ranged Weapons

NAINS DU CHAOS NAVIRE DE LIGNE

BRISE-COQUE

HULL DESTROYER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 5 cm

BELIER 4+	PROUE 5+	POTENCE 4+	MACHINES 5+
2 1st touche Aucun effet 2nd touche Belier détruit	3	5 Les cibles font leurs Svg a -1 au lieu de -2 CHAUDIERE 4+ 4 Vitesse réduite de 7,5 cm	6 Vitesse réduite de 7,5 cm

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Pas d'armes à distance.

EPERONNAGE

Lorsque le Brise-coques arrive au contact de l'enemi. Il peut utiliser son belier pour 1 touche en zone basse avec modif de Svg de -2 qui fait 1 Dmg.
Si la cible rate sa Svg, elle est repoussé de 7.5 cm en direction opposé au Brise-coque. Le Brise-coque peut rester en contact avec la cible si il le veut.
Si la cible est repoussé vers un autre navire, les deux subissent 1 touche aléatoire en zone basse et stop tous mouvements. Si elle est repoussé vers une ile, elle s'échoue.

No Ranged Weapons

NAINS DU CHAOS NAVIRE DE LIGNE

BRISE-COQUE

HULL DESTROYER

EQUIPAGE

MOUVEMENT

VAPEUR 15 cm

Peut virer sur place de 90° pour 1/2 mouvement

Peut reculer jusqu'à 5 cm

BELIER 4+	PROUE 5+	POTENCE 4+	MACHINES 5+
2 1st touche Aucun effet 2nd touche Belier détruit	3	5 Les cibles font leurs Svg a -1 au lieu de -2 CHAUDIERE 4+ 4 Vitesse réduite de 7,5 cm	6 Vitesse réduite de 7,5 cm

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — HONNEURS 2

ARMEMENT

Pas d'armes à distance.

EPERONNAGE

Lorsque le Brise-coques arrive au contact de l'enemi. Il peut utiliser son belier pour 1 touche en zone basse avec modif de Svg de -2 qui fait 1 Dmg.
Si la cible rate sa Svg, elle est repoussé de 7.5 cm en direction opposé au Brise-coque. Le Brise-coque peut rester en contact avec la cible si il le veut.
Si la cible est repoussé vers un autre navire, les deux subissent 1 touche aléatoire en zone basse et stop tous mouvements. Si elle est repoussé vers une ile, elle s'échoue.

No Ranged Weapons

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

Seul les Brulepeste peuvent avoir des recompenses du chaos de Nurgle uniquement (maxi 1 case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme). Pas de carte batiments

TEST DE MORAL : A chaque coup critique lancez 1D6 :

0-1 : Le navire perd 1D6 pion d'équipage
2 : Le navire perd 2 pions d'équip,
3 : Le navire perd 1 pion d'équip,
4-8 : Auncun effet

modificateurs : +1 si Maleneff
+ 1 si vermines de choc
- 1 si Esclave

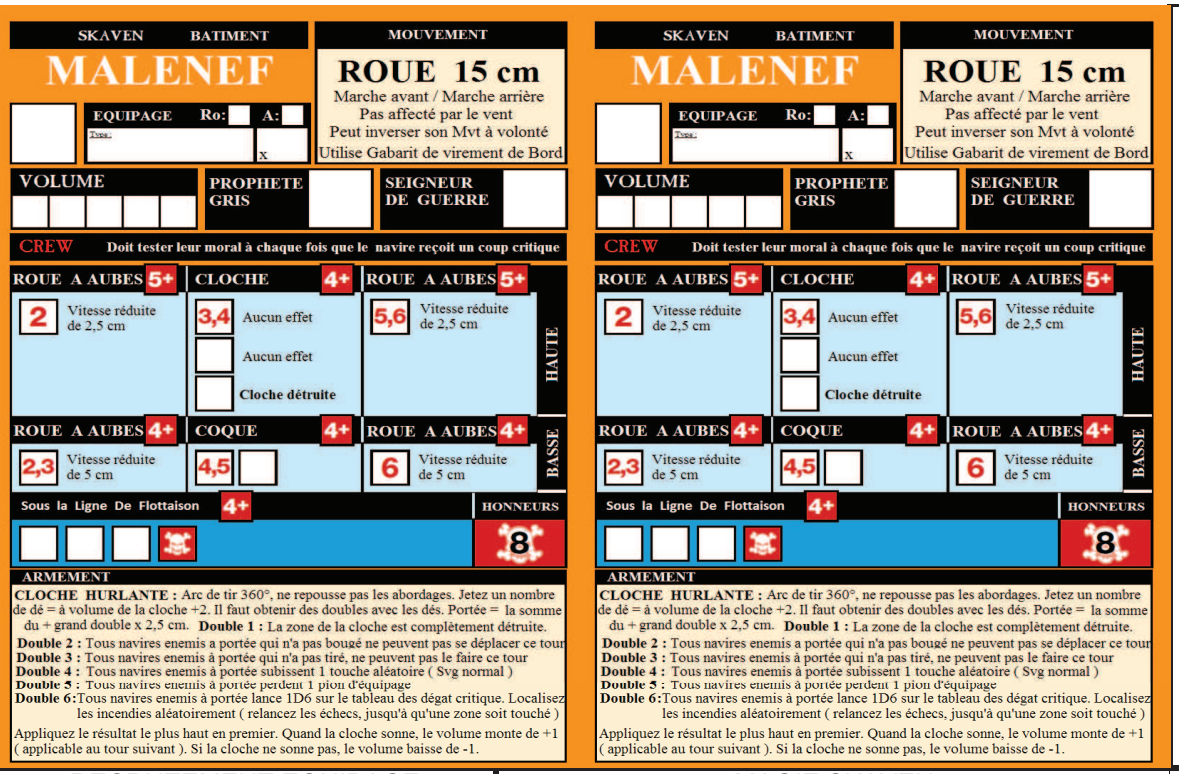
Esclave : Un equipage constitué d'esclave à -1 en abordage

Guerriers du clan : Aucun effet

Vermines de choc : +1 en abord.

Rat ogre : donne +2 en abordage
En cas de perte de pion c'est le Ro qui est détruit en premier

Assassin : Permet de tuer un pion "personnage" (ex : amiral, sorcier…) sur 5+ sur 1D6. Ce jet est fait avant la résolution de l'abordage. Déffaussez après usage que l'attaque est réussi ou non.



SKAVEN BATIMENT
MALENEF
MOUVEMENT
ROUE 15 cm
Marche avant / Marche arrière
Pas affecté par le vent
Peut inverser son Mvt à volonté
Utilise Gabarit de virement de Bord
EQUIPAGE Ro: A:
VOLUME
PROPHETE GRIS
SEIGNEUR DE GUERRE
CREW Doit tester leur moral à chaque fois que le navire reçoit un coup critique
ROUE A AUBES 5+
CLOCHE 4+
ROUE A AUBES 5+
2 Vitesse réduite de 2,5 cm
3,4 Aucun effet
Aucun effet
Cloche détruite
5,6 Vitesse réduite de 2,5 cm
HAUTE
ROUE A AUBES 4+
COQUE 4+
ROUE A AUBES 4+
2,3 Vitesse réduite de 5 cm
4,5
6 Vitesse réduite de 5 cm
BASSE
Sous la Ligne De Flottaison 4+
HONNEURS
8
ARMEMENT
CLOCHE HURLANTE : Arc de tir 360°, ne repousse pas les abordages. Jetez un nombre de dé = à volume de la cloche +2. Il faut obtenir des doubles avec les dés. Portée = la somme du + grand double x 2,5 cm. Double 1 : La zone de la cloche est complètement détruite.
Double 2 : Tous navires enemis a portée qui n'a pas bougé ne peuvent pas se déplacer ce tour
Double 3 : Tous navires enemis à portée qui n'a pas tiré, ne peuvent pas le faire ce tour
Double 4 : Tous navires enemis à portée subissent 1 touche aléatoire (Svg normal)
Double 5 : Tous navires enemis à portée perdent 1 pion d'équipage
Double 6: Tous navires enemis à portée lance 1D6 sur le tableau des dégat critique. Localisez les incendies aléatoirement (relancez les échecs, jusqu'à qu'une zone soit touché)
Appliquez le résultat le plus haut en premier. Quand la cloche sonne, le volume monte de +1 (applicable au tour suivant). Si la cloche ne sonne pas, le volume baisse de -1.

NOTES

RECRUTEMENT EQUIPAGE

Points Dépenses	Esclaves	Guerriers des clans	Vermines de choc
100**	2	2	0
200**	4	4	1
1000**	20	20	5

Un seul type d'équipage par navire

Un seul type d'équipage par navire d'une même escadre.

Les rats Ogre et les assassins peuvent être placer sur n'inporte quel navire quel que soit l'équipage, à raison d'un maximum par navire pour le rat ogre, et d'un maximum par escadre pour l'assassin. Vous ne pouvez avoir qu'un seul assassin par tranche de 500 pts

MAGIE SKAVEN

2 types de sorcier : Champion prophete (2 honneurs)
Maitre prophete (3 honneurs) (+1 pour lancer/dissiper)

Ne peut avoir qu'un seul sorcier placé sur la Malenef amirale. Commence la partie avec 24 pions malepierre et ses 8 cartes de magie en main.

Doit obtenir un résultat égal ou supérieur à la valeur de lancement du sort sur 1D6 + 1 par pion malepierre utilisé. Un 1 au dé est toujours un echec. Après le lancement, le sort et la malepierre sont défaussés que le lancement est réussi ou non.

En cas d'échec au lancement (pas dissipé) lancer 1D6 par pion malepierre utilisé, effet cumulatif :

Double 1: Tous les sorts encore en main se déclenche sur le navire et le prophete est mort.
Double 2 à 4 : Vous perdez 1D6 pion malepierre
Double 5 à 6 : Bonus de +1 au prochain lancer de sort

Quand il n'y a plus de malepierre retirez du jeu tous les sorts que le sorcier ne peu plus lancer (7+ ou 8+ suivant le sorcier).

Pour dissiper la magie skaven. Pour chaque paire carte de magie (quel que soit la couleur) défausser l'adversaire a +1 (ex : 2 carte dissipe sur 6, 4 carte sur 5+, etc) + bonus niveau sorcier Les cartes sont renouvelablent a la fin du tour normalement. Les sorcier du chaos dissipent normalement, mais un 6 au dé n'est pas une réussite automatique.

Pour dissiper le joueur skaven doit obtenir 7+ sur 1D6 + bonus du sorcier + Nb de pion de malepierre utilisé (a définir avant de lancer le dé). Jetez 1D6 par pion de malepierre consommé sur le tableau des échecs de lancement de sort, et appliquer les effet (la dissipation peut réussir quand même)

Un prophete gris ne recupere pas ses cartes de magie en phase finale, mais uniquement lorsque sa main est vide, il les récupère alors toutes.

24

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

Seul les Brulepeste peuvent avoir des recompenses du chaos de Nurgle uniquement (maxi 1 case sous la ligne de flottaison, pas 2 fois la meme). Pas de carte batiments

TEST DE MORAL : A chaque coup critique lancez 1D6 :

0-1 : Le navire perd 1D6 pion d'équipage
2 : Le navire perd 2 pions d'équip,
3 : Le navire perd 1 pion d'équip,
4-8 : Auncun effet

modificateurs : +1 si Maleneff
+ 1 si vermines de choc
- 1 si Esclave

Esclave : Un equipage constitué d'esclave à -1 en abordage

Guerriers du clan : Aucun effet

Vermines de choc : +1 en abord.

Rat ogre : donne +2 en abordage
En cas de perte de pion c'est le Ro qui est détruit en premier

Assassin : Permet de tuer un pion "personnage" (ex : amiral, sorcier…) sur 5+ sur 1D6. Ce jet est fait avant la résolution de l'abordage. Déffaussez après usage que l'attaque est réussi ou non.

SKAVEN NAVIRE DE LIGNE

BRULEPESTE
DEATHBURNER

EQUIPAGE Ro: A:
Type :
x

MOUVEMENT
ROUE 20 cm
Marche avant / Marche arrière
Pas affecté par le vent
Peut inverser son Mvt à volonté
Utilise Gabarit de virement de Bord

CREW Doit tester leur moral à chaque fois que le navire reçoit un coup critique

ENCENSOIR 4+	POTENCE 5+	MACHINES 4+	ROUE 5+
3 Aucun effet	4	5 Vitesse réduite de 10 cm	6 Vitesse réduite de 10 cm
Encensoir détruit			

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT

Encensoir : Après déplacement du navire placez le Gabarit Brulepeste à l'avant du navire. Tous navires (amis même Skaven, enemis) touché même partiellement est touché, lancez 1D6 :
1 - 4 : Aucun effet.
5 - 6 : Retirez 1 pion d'équipage au navire.

Permet également d'attaquer un navire en contact, et qui se trouve sous le gabarit, avec le Brulepeste.
Provoque 1 touche en zone haute ou basse, Svg classique.
Aucun effet durant un abordage, ne peut pas repousser un abordage.

Special

SKAVEN NAVIRE DE LIGNE

BRULEPESTE
DEATHBURNER

EQUIPAGE Ro: A:
Type :
x

MOUVEMENT
ROUE 20 cm
Marche avant / Marche arrière
Pas affecté par le vent
Peut inverser son Mvt à volonté
Utilise Gabarit de virement de Bord

CREW Doit tester leur moral à chaque fois que le navire reçoit un coup critique

ENCENSOIR 4+	POTENCE 5+	MACHINES 4+	ROUE 5+
3 Aucun effet	4	5 Vitesse réduite de 10 cm	6 Vitesse réduite de 10 cm
Encensoir détruit			

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT

Encensoir : Après déplacement du navire placez le Gabarit Brulepeste à l'avant du navire. Tous navires (amis même Skaven, enemis) touché même partiellement est touché, lancez 1D6 :
1 - 4 : Aucun effet.
5 - 6 : Retirez 1 pion d'équipage au navire.

Permet également d'attaquer un navire en contact, et qui se trouve sous le gabarit, avec le Brulepeste.
Provoque 1 touche en zone haute ou basse, Svg classique.
Aucun effet durant un abordage, ne peut pas repousser un abordage.

Special

SKAVEN NAVIRE DE LIGNE

BRULEPESTE
DEATHBURNER

EQUIPAGE Ro: A:
Type :
x

MOUVEMENT
ROUE 20 cm
Marche avant / Marche arrière
Pas affecté par le vent
Peut inverser son Mvt à volonté
Utilise Gabarit de virement de Bord

CREW Doit tester leur moral à chaque fois que le navire reçoit un coup critique

ENCENSOIR 4+	POTENCE 5+	MACHINES 4+	ROUE 5+
3 Aucun effet	4	5 Vitesse réduite de 10 cm	6 Vitesse réduite de 10 cm
Encensoir détruit			

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT

Encensoir : Après déplacement du navire placez le Gabarit Brulepeste à l'avant du navire. Tous navires (amis même Skaven, enemis) touché même partiellement est touché, lancez 1D6 :
1 - 4 : Aucun effet.
5 - 6 : Retirez 1 pion d'équipage au navire.

Permet également d'attaquer un navire en contact, et qui se trouve sous le gabarit, avec le Brulepeste.
Provoque 1 touche en zone haute ou basse, Svg classique.
Aucun effet durant un abordage, ne peut pas repousser un abordage.

Special

SKAVEN NAVIRE DE LIGNE

CRACHEFEU
WARP-RAIDER

EQUIPAGE Ro: A:
Type :
x

MOUVEMENT
ROUE 2D6 x 2,5 cm
Marche avant / Marche arrière
Pas affecté par le vent
Peut inverser son Mvt à volonté
Utilise Gabarit de virement de Bord

MOVEMENT En cas de double, le navire ne peut ni se déplacer, ni tirer pour ce tour
CREW Doit tester leur moral à chaque fois que le navire reçoit un coup critique

PROUE 5+	TOURELLE 4+	MALEFLAMME 5+
3	4 Lance-Feu détruit	6 La première touche est un coup critique automatique
	ROUE A AUBES 4+	
	5 Immobilisé	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1

ARMEMENT

Lance-Feu : 1 tirant vers l'avant, ne peut pas repousser les abordages
Utilise le gabarit Lance-Feu . La première figurine sous le gabarit, même partiellement, est touchée.

3 attaques avec modif de Svg de -1. Si la Svg rate, placer un incendie dans la zone. Pas de coups critiques.

En cas de double sur les 3 attaques, le Crache-Feu explose et coule. Placer 1 pion débris. Résoudre l'attaque avant l'explosion.

Special

SKAVEN NAVIRE DE LIGNE

CRACHEFEU
WARP-RAIDER

EQUIPAGE Ro: A:
Type :
x

MOUVEMENT
ROUE 2D6 x 2,5 cm
Marche avant / Marche arrière
Pas affecté par le vent
Peut inverser son Mvt à volonté
Utilise Gabarit de virement de Bord

MOVEMENT En cas de double, le navire ne peut ni se déplacer, ni tirer pour ce tour
CREW Doit tester leur moral à chaque fois que le navire reçoit un coup critique

PROUE 5+	TOURELLE 4+	MALEFLAMME 5+
3	4 Lance-Feu détruit	6 La première touche est un coup critique automatique
	ROUE A AUBES 4+	
	5 Immobilisé	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1

ARMEMENT

Lance-Feu : 1 tirant vers l'avant, ne peut pas repousser les abordages
Utilise le gabarit Lance-Feu . La première figurine sous le gabarit, même partiellement, est touchée.

3 attaques avec modif de Svg de -1. Si la Svg rate, placer un incendie dans la zone. Pas de coups critiques.

En cas de double sur les 3 attaques, le Crache-Feu explose et coule. Placer 1 pion débris. Résoudre l'attaque avant l'explosion.

Special

SKAVEN NAVIRE DE LIGNE

CRACHEFEU
WARP-RAIDER

EQUIPAGE Ro: A:
Type :
x

MOUVEMENT
ROUE 2D6 x 2,5 cm
Marche avant / Marche arrière
Pas affecté par le vent
Peut inverser son Mvt à volonté
Utilise Gabarit de virement de Bord

MOVEMENT En cas de double, le navire ne peut ni se déplacer, ni tirer pour ce tour
CREW Doit tester leur moral à chaque fois que le navire reçoit un coup critique

PROUE 5+	TOURELLE 4+	MALEFLAMME 5+
3	4 Lance-Feu détruit	6 La première touche est un coup critique automatique
	ROUE A AUBES 4+	
	5 Immobilisé	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 1

ARMEMENT

Lance-Feu : 1 tirant vers l'avant, ne peut pas repousser les abordages
Utilise le gabarit Lance-Feu . La première figurine sous le gabarit, même partiellement, est touchée.

3 attaques avec modif de Svg de -1. Si la Svg rate, placer un incendie dans la zone. Pas de coups critiques.

En cas de double sur les 3 attaques, le Crache-Feu explose et coule. Placer 1 pion débris. Résoudre l'attaque avant l'explosion.

Special

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

Vous pouvez mélanger tous type d'équipage sur un navire.

Le pion d'équipage le plus à droite menera l'attaque ou la défense en cas d'abordage. C'est ce pion la que vous perdrez en cas de défaite.

Si vous perdez un pion d'équipage d'une autre manière. Déterminé le aléatoirement.

Z Zombie : Malus de -1 si il mene le combat

S Squelette : Aucun effet

R Revenant : Bonus de +1 si il mene le combat

Si utillisation de la necro, à la fin de chaque abordage lancez 1D6 par pion d'équipage eniemis tué. Sur 5+ il devient squelette et placé sur son nav. d'origine.

Si sorcier/liche/necro sont tués ou capturé chaque navire MV subit 1D6 touches sous la ligne de flottaison Sans Svg

Si pas nécromantie, le sorcier a droit à une des actions suivantes par phase de combat, tant que le sorcier est vivant

* 1 navire à 15 cm maxi peut bouger de nouveau (ni tir, ni abordage)
* 1 navire à 15 cm maxi peut tirer 1 fois de nouveau (tous les canons)
* 1 navire à 15 cm maxi lance +1D6 en abordage

MORT-VIVANTS BATIMENT

NECROPOLE FLOTTANTE

FLOATING NECROPOLIS

EQUIPAGE

MOUVEMENT

MAGIE 15 cm

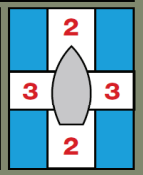
Toutes directions
Toutes orientations

CRANE 4+	TOURS 4+	TOURS ARRIERES 4+	HAUTE
4 : 1 catapulte à crânes hurlants avant détruite	5	6 : 1 Catapulte à crânes hurlants arrière détruite	
PONT AVANT 3+	PONT SUPERIEUR 3+		
2 : 1 catapulte à crânes hurlants avant détruite	3 : Chaque touche détruit une bordée de Catapulte à crânes hurlants		
BASTION 4+	DONJON 4+	CHATEAU ARRIERE 4+	BASSE
4	5 : 1 bordée de Catapulte à crânes hurlants détruite	6 : 1 Catapulte à crânes hurlants arrière détruite	

Sous la Ligne De Flottaison 4+ — Vitesse réduite de 2.5 cm pour chaques touches subies — HONNEURS 12

ARMEMENT

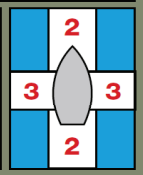
Catapultes à crânes hurlants: 2 tirant vers l'avant, 2 vers l'arrières, 3 bordées (voir la Neff mortuaire pour les règles)



REGLES SPECIALES

Un sorcier situé sur la Nécropole peut avoir 1 carte de magie en plus.
Chaque fois que la nécropole flottante perd 1 pion d'équipage, quelqu'en soit la raison, lancé 1D6, sur 5+ il survit.

MORT-VIVANTS BATIMENT
NECROPOLE FLOTTANTE
FLOATING NECROPOLIS
EQUIPAGE
MOUVEMENT
MAGIE 15 cm
Toutes directions
Toutes orientations
CRANE 4+ | TOURS 4+ | TOURS ARRIERES 4+ | HAUTE
4 : 1 catapulte à crânes hurlants avant détruite
5
6 : 1 Catapulte à crânes hurlants arrière détruite
PONT AVANT 3+ | PONT SUPERIEUR 3+
2 : 1 catapulte à crânes hurlants avant détruite
3 : Chaque touche détruit une bordée de Catapulte à crânes hurlants
BASTION 4+ | DONJON 4+ | CHATEAU ARRIERE 4+ | BASSE
4
5 : 1 bordée de Catapulte à crânes hurlants détruite
6 : 1 Catapulte à crânes hurlants arrière détruite
Sous la Ligne De Flottaison 4+ — Vitesse réduite de 2.5 cm pour chaques touches subies — HONNEURS 12
ARMEMENT
Catapultes à crânes hurlants: 2 tirant vers l'avant, 2 vers l'arrières, 3 bordées (voir la Neff mortuaire pour les règles)
REGLES SPECIALES
Un sorcier situé sur la Nécropole peut avoir 1 carte de magie en plus.
Chaque fois que la nécropole flottante perd 1 pion d'équipage, quelqu'en soit la raison, lancé 1D6, sur 5+ il survit.



MORT-VIVANTS VOLANT

CHAROGNARD

CARRION

MOUVEMENT 45 cm

HONNEURS 1 Par Carrion

CARRION 5+

4+ : Chaque touche cause 1 blessure. Les touches suivantes ne causent aucun dégat critique.

1	BLESSURES
2	BLESSURES
3	BLESSURES

ATTAQUE A DISTANCE

CORPS A CORPS

Bonus de +2 en abordage et au corps à corps.

Lorsqu'il gagne un round de combat (abordage ou combat au corps à corps), il gagne un bonus de +1 pour le round suivant. Ceci est cumulatif (2 round +2, 3 round +3, etc).

S'il est battu, il ne gagne aucun bonus avant qu'il ne remporte un autre round.

Ceci s'applique à chaque abordage, ou combat, individuellement. Le bonus repasse donc a +0 lors d'un nouvel abordage ou combat.

NECROMANTIE

Un joueur mort-vivant à 2 possibiltés de magie :

Soit il utilise un sorcier collégiale normal qui utilise les règles de magies de base à 2 exeptions :
- Seul leGrand seigneur sorcier a un bonus de +1 pour lancer et dissiper un sort.
- Il n'appartient à aucun collège spécifique et ne bénéficie donc pas des avantage de relance

Soit il prend une Liche ou un Nécromantien qui utilise les cartes de magies Nécromantique. La Liche a un bonus +1 pour lancer/dissiper un sort.

Il commence la partie avec les 12 cartes de Necromantie et doit obtenir un résulat supérieur ou égale a la valeur de lancement + bonus de sorcier. Après le lancement du sort lancez 1D6 :

- 1 ou 2 : Défaussez la carte normalement
- 3 à 5 : Défaussez la carte de votre choix
- 6 : Ne défaussez aucune carte de magie

Si le sort est dissipé, ce jet n'est pas a faire et la carte est automatiquement défaussée.

Un sorcier ne peut utiliser qu'un sort de son propre collège de magie pour dissipé la nécromantie. La magie Skaven, Chaos, Haut-elfe, et Waaaagh dissipe de leur manière habituelle.

Pour dissipé, un nécromantien fait comme pour lancer un sort mais défaussez la carte automatiquement. Il doit utilisé 2 cartes pour dissipé la magie skaven et chaos (lancer le dé sur le résultat le plus bas des deux cartes)
Il récupère ses cartes de magie quand il les a toutes utilisés

EQUIPAGE

Vous avez un nombre de Pts d'équipage utilisable par tranche de 500 Pts de votre flotte (ex : 650 Pts donne 2 tranches)

	Lance/dissipe	Pts d'équipage	Honneurs
Liche	+1	15	12
Necromantien	0	12	10
Roi tombe	NA	10	7

Type d'Équipage	Bonus s'il mène l'attaque	Points d'Équipage
Zombies	-1	1
Squelettes	0	2
Revenants	+1	3

MORT-VIVANTS VOLANT

ZOMBIE DRAGON

MOUVEMENT 37,5 cm

HONNEURS 3

CAVALIER 4+

6 : Si le cavalier est touché, retirer la figurine de la table de jeu.

1	BLESSURES

DRAGON 4+

4,5 : Chaque touche cause 1 blessure. Les touches suivantes ne causent aucun dégat critique.

ATTAQUE A DISTANCE

Attaque par **Souffle de Dragon** de 1D

Le souffle touche sur un 5+ sur 1D6. En cas de succès, tue un pion d'équipage.

CORPS A CORPS

Bonus de +4 au corps à corps

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

Vous pouvez mélanger tous type d'équipage sur un navire.

Le pion d'équipage le plus à droite menera l'attaque ou la défense en cas d'abordage. C'est ce pion la que vous perdrez en cas de défaite.

Si vous perdez un pion d'équipage d'une autre manière. Déterminé le aléatoirement.

Z Zombie : Malus de -1 si il mene le combat

S Squelette : Aucun effet

R Revenant : Bonus de +1 si il mene le combat

Si utillisation de la necro, à la fin de chaque abordage lancez 1D6 par pion d'équipage eniemis tué. Sur 5+ il devient squelette et placé sur son nav. d'origine.

Si sorcier/liche/necro sont tués ou capturé chaque navire MV subit 1D6 touches sous la ligne de flottaison Sans Svg

Si pas nécromantie, le sorcier a droit à une des actions suivantes par phase de combat, tant que le sorcier est vivant

* 1 navire à 15 cm maxi peut bouger de nouveau (ni tir, ni abordage)
* 1 navire à 15 cm maxi peut tirer 1 fois de nouveau (tous les canons)
* 1 navire à 15 cm maxi lance +1D6 en abordage

MORT-VIVANTS BATIMENT

VAISSEAU FANTOME
GHOSTSHIP

EQUIPAGE

MOUVEMENT: VOILES 15 cm

MAT DE MISAINE 5+	MAT D'ARTIMON 5+
4 Vitesse réduite de 5 cm	5,6 Vitesse réduite de 5 cm
Pas de dégats critiques	Vitesse réduite de 5 cm
	Pas de dégats critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+	CHATEAU ARRIERE 4+
2 Perte d'un pion d'équipage tiré au hasard	3 1 bordée de catapultes à crânes hurlants détruite

PROUE 4+	PONT 4+	POUPE 4+
4 Catapultes à crânes hurlants avant perdue	5 1 bordée de catapultes à crânes hurlants détruite	6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+

HONNEURS 5

ARMEMENT

Catapultes à crânes hurlants: 1 tirant vers l'avant, 2 bordées

REGLES SPECIALES

A chaque tentative d'attaque, abordage, éperonnage contre le Vaisseau Famtome, l'attaquant lance 1D6. Sur un résultat de 1 l'attaque est sans effet et le navire attaquant ne peut plus rien faire, excepter se défendre contre un abordage, jusqu'à la fin du tour. Ceci ne s'applique pas aux attaques magiques.

1 / 2 2

MORT-VIVANTS BATIMENT

VAISSEAU FANTOME
GHOSTSHIP

EQUIPAGE

MOUVEMENT: VOILES 15 cm

MAT DE MISAINE 5+ | MAT D'ARTIMON 5+
4 Vitesse réduite de 5 cm | 5,6 Vitesse réduite de 5 cm
Pas de dégats critiques | Vitesse réduite de 5 cm
Pas de dégats critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+ | CHATEAU ARRIERE 4+
2 Perte d'un pion d'équipage tiré au hasard | 3 1 bordée de catapultes à crânes hurlants détruite

PROUE 4+ | PONT 4+ | POUPE 4+
4 Catapultes à crânes hurlants avant perdue | 5 1 bordée de catapultes à crânes hurlants détruite | 6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+

HONNEURS 5

ARMEMENT

Catapultes à crânes hurlants: 1 tirant vers l'avant, 2 bordées

REGLES SPECIALES

A chaque tentative d'attaque, abordage, éperonnage contre le Vaisseau Famtome, l'attaquant lance 1D6. Sur un résultat de 1 l'attaque est sans effet et le navire attaquant ne peut plus rien faire, excepter se défendre contre un abordage, jusqu'à la fin du tour. Ceci ne s'applique pas aux attaques magiques.

1 / 2 2

MORT-VIVANTS BATIMENT

VAISSEAU FANTOME
GHOSTSHIP

EQUIPAGE

MOUVEMENT: VOILES 15 cm

MAT DE MISAINE 5+ | MAT D'ARTIMON 5+
4 Vitesse réduite de 5 cm | 5,6 Vitesse réduite de 5 cm
Pas de dégats critiques | Vitesse réduite de 5 cm
Pas de dégats critiques

HAUTE

CHATEAU AVANT 4+ | CHATEAU ARRIERE 4+
2 Perte d'un pion d'équipage tiré au hasard | 3 1 bordée de catapultes à crânes hurlants détruite

PROUE 4+ | PONT 4+ | POUPE 4+
4 Catapultes à crânes hurlants avant perdue | 5 1 bordée de catapultes à crânes hurlants détruite | 6

BASSE

Sous la Ligne De Flottaison 4+

HONNEURS 5

ARMEMENT

Catapultes à crânes hurlants: 1 tirant vers l'avant, 2 bordées

REGLES SPECIALES

A chaque tentative d'attaque, abordage, éperonnage contre le Vaisseau Famtome, l'attaquant lance 1D6. Sur un résultat de 1 l'attaque est sans effet et le navire attaquant ne peut plus rien faire, excepter se défendre contre un abordage, jusqu'à la fin du tour. Ceci ne s'applique pas aux attaques magiques.

1 / 2 2

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

DESOSSEUR
SKULLRAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT: MAGIE 15 cm
BOUGE ET TOURNE NORMALEMENT

EPERON 3+	TOUR 4+	POUPE 4+
3 Aucun effet	4 Vitesse réduite de 5 cm	5 Vitesse réduite de 5 cm
Eperon détruit	COQUE 4+	
	6 Vitesse réduite de 5 cm	

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 2

ARMEMENT

Aucune attaque à distance

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord, la cible doit réussir une Svg Sous la ligne de flottaison, sinon lancer 1D6:
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

Lancer 1D6 : **1-2:** 1 touche **3-5:** 2 touches **6:** 3 touches

C'est le nombre de touches supplémentaires en zone basse. Tous ratés doit être relancer jusqu'à qu'une zone soit touchée ou qu'un 1 soit obtenue. Pas de modificateur de Svg, pas de coup critique. Provoque un incendie si la Svg est raté.

Special

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

DESOSSEUR
SKULLRAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT: MAGIE 15 cm
BOUGE ET TOURNE NORMALEMENT

EPERON 3+ | TOUR 4+ | POUPE 4+
3 Aucun effet | 4 Vitesse réduite de 5 cm | 5 Vitesse réduite de 5 cm
Eperon détruit | COQUE 4+
6 Vitesse réduite de 5 cm

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 2

ARMEMENT

Aucune attaque à distance

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord, la cible doit réussir une Svg Sous la ligne de flottaison, sinon lancer 1D6:
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

Lancer 1D6 : **1-2:** 1 touche **3-5:** 2 touches **6:** 3 touches

C'est le nombre de touches supplémentaires en zone basse. Tous ratés doit être relancer jusqu'à qu'une zone soit touchée ou qu'un 1 soit obtenue. Pas de modificateur de Svg, pas de coup critique. Provoque un incendie si la Svg est raté.

Special

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

DESOSSEUR
SKULLRAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT: MAGIE 15 cm
BOUGE ET TOURNE NORMALEMENT

EPERON 3+ | TOUR 4+ | POUPE 4+
3 Aucun effet | 4 Vitesse réduite de 5 cm | 5 Vitesse réduite de 5 cm
Eperon détruit | COQUE 4+
6 Vitesse réduite de 5 cm

Sous la Ligne De Flottaison 5+

HONNEURS 2

ARMEMENT

Aucune attaque à distance

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord, la cible doit réussir une Svg Sous la ligne de flottaison, sinon lancer 1D6:
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

Lancer 1D6 : **1-2:** 1 touche **3-5:** 2 touches **6:** 3 touches

C'est le nombre de touches supplémentaires en zone basse. Tous ratés doit être relancer jusqu'à qu'une zone soit touchée ou qu'un 1 soit obtenue. Pas de modificateur de Svg, pas de coup critique. Provoque un incendie si la Svg est raté.

Special

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

Vous pouvez mélanger tous type d'équipage sur un navire.

Le pion d'équipage le plus à droite menera l'attaque ou la défense en cas d'abordage. C'est ce pion la que vous perdrez en cas de défaite.

Si vous perdez un pion d'équipage d'une autre manière. Déterminé le aléatoirement.

Z Zombie : Malus de -1 si il mene le combat

S Squelette : Aucun effet

R Revenant : Bonus de +1 si il mene le combat

Si utillisation de la necro, à la fin de chaque abordage lancez 1D6 par pion d'équipage eniemis tué. Sur 5+ il devient squelette et placé sur son nav. d'origine.

Si sorcier/liche/necro sont tués ou capturé chaque navire MV subit 1D6 touches sous la ligne de flottaison Sans Svg

Si pas nécromantie, le sorcier a droit à une des actions suivantes par phase de combat, tant que le sorcier est vivant

* 1 navire à 15 cm maxi peut bouger de nouveau (ni tir, ni abordage)
* 1 navire à 15 cm maxi peut tirer 1 fois de nouveau (tous les canons)
* 1 navire à 15 cm maxi lance +1D6 en abordage

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

NEF MORTUAIRE
DEATHSHIP

EQUIPAGE

MOUVEMENT: VOILES 15 cm

PROUE 4+	MAT 4+	POUPE 4+
3 Batterie de catapultes à crânes hurlants détruite	4 Mat détruit. Ne peut plus se déplacer. Pas de dégats critiques	5
	COQUE 4+: 6	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT

Catapulte à crânes hurlants: 1 batterie tirant vers l'avant
Ne peut pas tirer à courte portée, Pas de bonus de Svg à longue portée. Tire toujours en zone haute si il y en a une.
Faire une Svg classique. Si elle échoue, la zone subie 1 Dmg. Le projectile continue sa chute juste en dessous (si plusieurs possibilitée lancer 1D), la zone a +1 de Svg, la suivante +2, etc. Le projectile s'arrete dès qu'une Svg réussi.
A la fin de la phase de combat, lancer 1D6 pour chaque navire endommagé par une catapulte à crânes hurlants durant le tour. Sur un résultat de 1 il perd un pion d'équipage

1

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

NEF MORTUAIRE
DEATHSHIP

EQUIPAGE

MOUVEMENT: VOILES 15 cm

PROUE 4+ | MAT 4+ | POUPE 4+
3 Batterie de catapultes à crânes hurlants détruite
4 Mat détruit. Ne peut plus se déplacer. Pas de dégats critiques
COQUE 4+: 6
5
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT
Catapulte à crânes hurlants: 1 batterie tirant vers l'avant
Ne peut pas tirer à courte portée, Pas de bonus de Svg à longue portée. Tire toujours en zone haute si il y en a une.
Faire une Svg classique. Si elle échoue, la zone subie 1 Dmg. Le projectile continue sa chute juste en dessous (si plusieurs possibilitée lancer 1D), la zone a +1 de Svg, la suivante +2, etc. Le projectile s'arrete dès qu'une Svg réussi.
A la fin de la phase de combat, lancer 1D6 pour chaque navire endommagé par une catapulte à crânes hurlants durant le tour. Sur un résultat de 1 il perd un pion d'équipage
1

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

NEF MORTUAIRE
DEATHSHIP

EQUIPAGE

MOUVEMENT: VOILES 15 cm

PROUE 4+ | MAT 4+ | POUPE 4+
3 Batterie de catapultes à crânes hurlants détruite
4 Mat détruit. Ne peut plus se déplacer. Pas de dégats critiques
COQUE 4+: 6
5
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT
Catapulte à crânes hurlants: 1 batterie tirant vers l'avant
Ne peut pas tirer à courte portée, Pas de bonus de Svg à longue portée. Tire toujours en zone haute si il y en a une.
Faire une Svg classique. Si elle échoue, la zone subie 1 Dmg. Le projectile continue sa chute juste en dessous (si plusieurs possibilitée lancer 1D), la zone a +1 de Svg, la suivante +2, etc. Le projectile s'arrete dès qu'une Svg réussi.
A la fin de la phase de combat, lancer 1D6 pour chaque navire endommagé par une catapulte à crânes hurlants durant le tour. Sur un résultat de 1 il perd un pion d'équipage
1

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

DESOSSEUR
SKULLRAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT: MAGIE 15 cm
BOUGE ET TOURNE NORMALEMENT

EPERON 3+	TOUR 4+	POUPE 4+
3 Aucun effet. Eperon détruit	4 Vitesse réduite de 5 cm	5 Vitesse réduite de 5 cm
	COQUE 4+: 6 Vitesse réduite de 5 cm	

Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT

Aucune attaque à distance

EPERONNAGE

Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord, la cible doit réussir une Svg Sous la ligne de flottaison, sinon lancer 1D6:
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.

Lancer 1D6 : **1-2.** 1 touche **3-5:** 2 touches **6:** 3 touches
C'est le nombre de touches supplémentaires en zone basse. Tous ratés doit être relancer jusqu'à qu'une zone soit touchée ou qu'un 1 soit obtenue. Pas de modificateur de Svg, pas de coup critique. Provoque un incendie si la Svg est raté.

Special

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

DESOSSEUR
SKULLRAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT: MAGIE 15 cm
BOUGE ET TOURNE NORMALEMENT

EPERON 3+ | TOUR 4+ | POUPE 4+
3 Aucun effet. Eperon détruit
4 Vitesse réduite de 5 cm
COQUE 4+: 6 Vitesse réduite de 5 cm
5 Vitesse réduite de 5 cm
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT
Aucune attaque à distance
EPERONNAGE
Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord, la cible doit réussir une Svg Sous la ligne de flottaison, sinon lancer 1D6:
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.
Lancer 1D6 : **1-2.** 1 touche **3-5:** 2 touches **6:** 3 touches
C'est le nombre de touches supplémentaires en zone basse. Tous ratés doit être relancer jusqu'à qu'une zone soit touchée ou qu'un 1 soit obtenue. Pas de modificateur de Svg, pas de coup critique. Provoque un incendie si la Svg est raté.
Special

MORT-VIVANTS NAVIRE DE LIGNE

DESOSSEUR
SKULLRAMMER

EQUIPAGE

MOUVEMENT: MAGIE 15 cm
BOUGE ET TOURNE NORMALEMENT

EPERON 3+ | TOUR 4+ | POUPE 4+
3 Aucun effet. Eperon détruit
4 Vitesse réduite de 5 cm
COQUE 4+: 6 Vitesse réduite de 5 cm
5 Vitesse réduite de 5 cm
Sous la Ligne De Flottaison 5+ | HONNEURS 2

ARMEMENT
Aucune attaque à distance
EPERONNAGE
Doit parcourir 7.5 cm mini sans virer de bord, la cible doit réussir une Svg Sous la ligne de flottaison, sinon lancer 1D6:
1-2: 1pt, **3-4:** 2pts, **5-6:** 3pts.
Lancer 1D6 : **1-2.** 1 touche **3-5:** 2 touches **6:** 3 touches
C'est le nombre de touches supplémentaires en zone basse. Tous ratés doit être relancer jusqu'à qu'une zone soit touchée ou qu'un 1 soit obtenue. Pas de modificateur de Svg, pas de coup critique. Provoque un incendie si la Svg est raté.
Special

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

Zone détruite

Zone en feu

EQUIPAGE DRAKKAR

- ☐ équipage niveau 0
- M équipage lvl 1 (marin)
- V équipage lvl 2 (Vétérant)
- L équipage lvl 3 (Loup de mer)
- F équipage lvl 4 (Forban)
- E équipage lvl 5 (élite)

MOUVEMENT

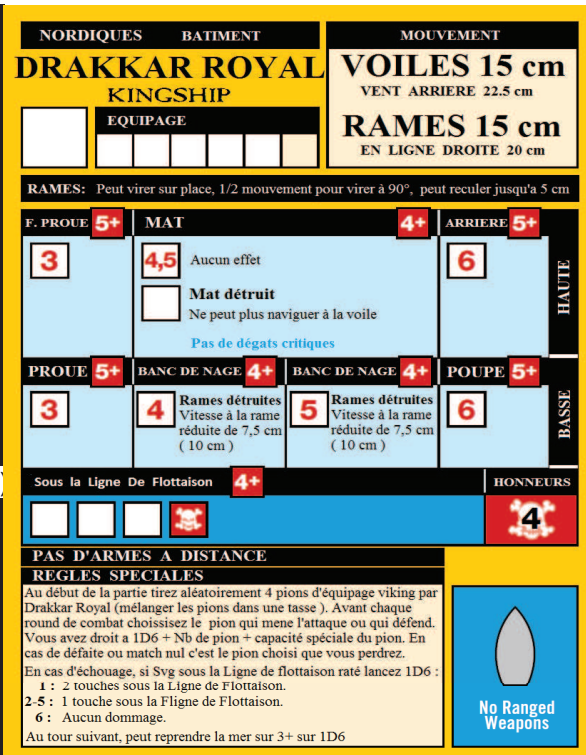
Sur navire retardataire, lancez 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ il se déplace normalement

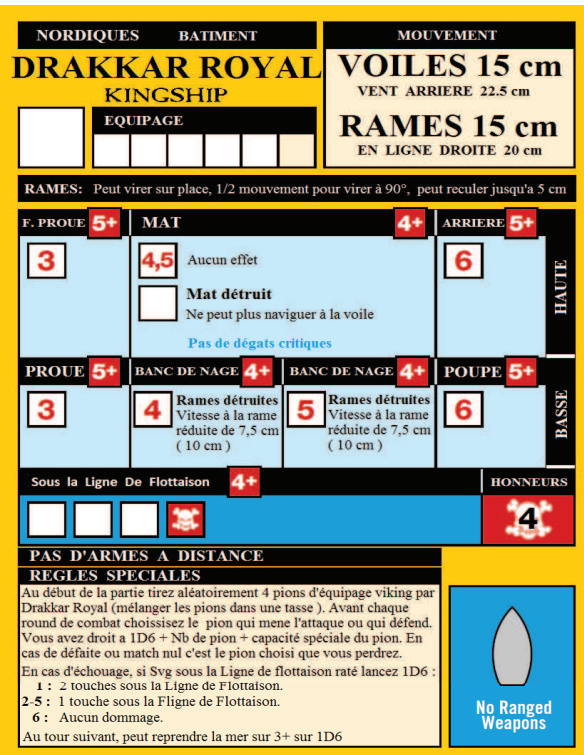
TIR

Quand vous tirez lancer 1D6 + niveau d'équipage, sur 7+ vous pouvez tirez 2 fois dans cette phase

ABORDAGE

Ajoute son niveau au jet d'abordage
Ne fonctionne que sur le navire d'origine de l'équipage





EQUIPAGE DRAKKAR ROYAUX

U Ulfwereners : lancez 1D6
Sur 1 à 3 : aucun effet
Sur 4+ ajoute +1 en abordage ET l'adversaire lance 1D6 par pion d'équipage qu'il possède sur 1 il est défaussé

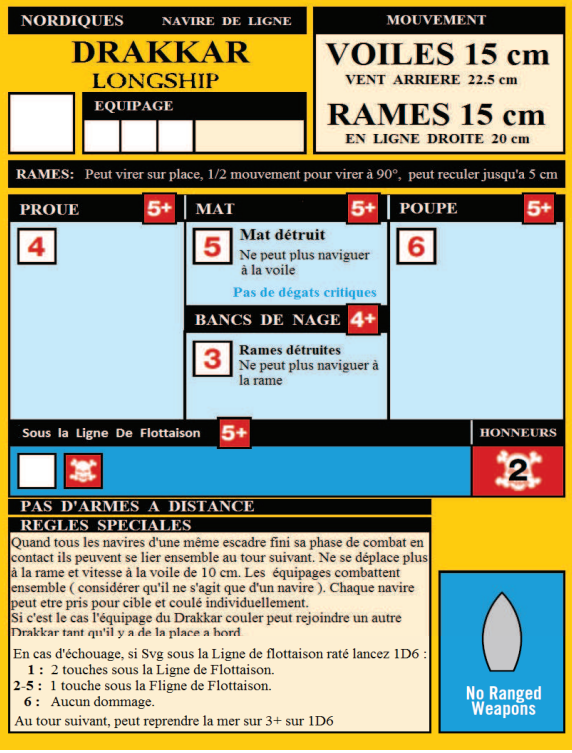
B Berserk : lancer 1D6 avant l'abordage :
1-2 : Malus de -1 en abordage
3-4 : Bonus +1 en abordage
5 : Bonus +2 en abordage
6 : Bonus +1D6 en abordage

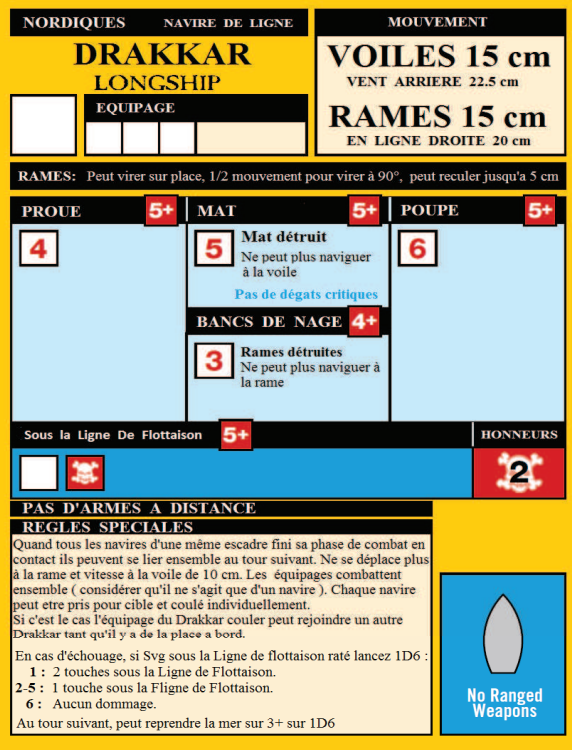
I Viking : Bonus +1 en abord.

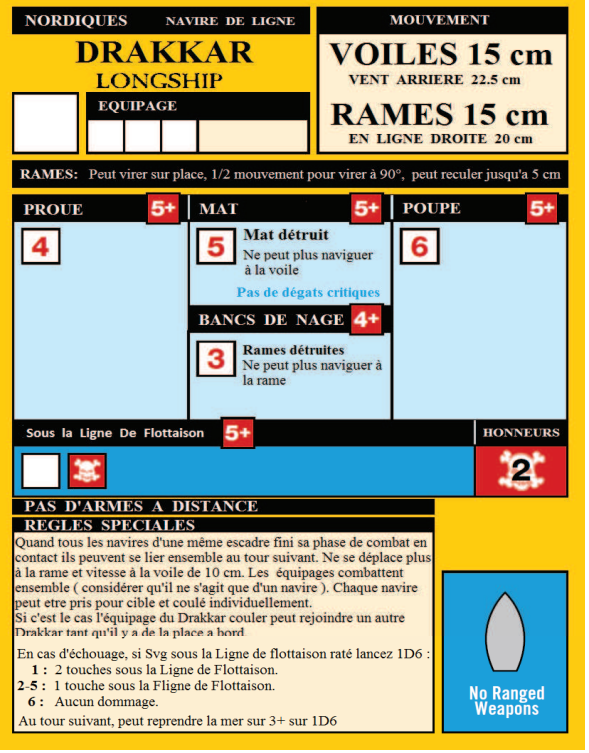
C Huscarl :

Bonus +1 en abodage en attaque
Bonus +3 en abodage en défense

Bonus de +1 par pion présent en plus de celui qui mene l'abordage (comme normalement)







Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker

MONSTRE MARIN

DRAGON DES MERS

SEA DRAGON

MOUVEMENT

2D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

Toutes portées : 4, 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

Lance 2D6 attaques. Toutes zones touchées qui rate sa Svg est incendiée.

BLESSURES 4+ | **HONNEURS** 3

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

TRITON

Il n'y a qu'un seul Triton par partie. Si les 2 joueurs l'ont choisi, le résultat le plus haut sur 1D6 le garde. L'autre joueur peut redistribuer ses Pts.

MOUVEMENT

2D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

Toutes portées : 4, 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

Choissisez 1 zone de la cible, lancez 1D6, sur 3+ la cible doit réussir 1 Svg normal ou prendre 2 pts de Dmg dans cette zone.

MAGIE

En début de partie le Triton tire 1 carte de sort aléatoire (le premier tirage peut être défausser, le second doit être garder).
Durant n'importe quelle phase de magie, après les sorciers, le Triton peut lancer le sort. Réussite automatique, aucune Svg, ne peut être dissiper. Une fois jeter le sort est défausser.

CAPACITE SPECIALE

Les flottes du Chaos, Skaven, Nains du Chaos, Orques, Elfes Noirs, Mort-vivant ne peuvent pas acheter le Triton. Si le Triton combat les Elfes Noir, il peut ajouter +1 à tous ses jets sur le tableau de Réaction des Monstres Marins.

Vous pouvez, au début de chaque phase de combat, choisir 1 monstre marin. Lancez 1D6, sur un résultat de 5+ le monstre retourne dans son antre. Il pourra de nouveau être invoquer au prochain tour.

BLESSURES 5+ | **HONNEURS** 4

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

CRABE TITAN

PROMETHEAN

MOUVEMENT

3D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

Toutes portées : 4, 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

4 dés d'attaques seulement en zone haute

BLESSURES 4+ | **HONNEURS** 3

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

BEHEMOTH

MOUVEMENT

3D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

A toutes les portées : 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

La cible doit faire une Svg Sous la Ligne de Flottaison avec modif de Svg de -1. En cas d'échec lancez 1D6 :

1-2 : La cible reçoit 1 Dmg Sous la Ligne de Flottaison.
3-5 : La cible reçoit 2 Dmg Sous la Ligne de Flottaison.
6 : La cible reçoit 1D6 Dmg Sous la Ligne de Flottaison.

BLESSURES 6+ | **HONNEURS** 2

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

ELEMENTAIRE MARIN

SEA ELEMENTAL

MOUVEMENT

3D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

A toutes les portées : 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

Après son mouvement, il peut soit lancer une **Lame de Fond**, soit **Chg la direction du vent**

Lame de Fond : Un seul navire, portée 22,5 cm. Lancez 4D6, sur un double le navire subit une attaque de 4 dés, de plus tous les incendies à bord sont éteint.

Direction du vent : Lancez 1D6, sur un 5+ vous pouvez orienter le vent dans la direction que vous souhaitez

BLESSURES 5+ | **HONNEURS** 4

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

LEVIATHAN NOIR

BLACK LEVIATHAN

MOUVEMENT

3D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

Courte portée : 3+
Moyenne portée : 5+
Longue portée : 6

ATTAQUE SPECIALE

Lance 3D6 attaques uniquement en zone basse. Modif de Svg de -1

Si **toutes** les attaques provoquent des Dmg, le cible doit réussir 1 Svg Sous la Ligne de Flottaison sinon elle prend 1 Dmg a cet endroit.

BLESSURES 4+ | **HONNEURS** 4

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

KRAKEN

MOUVEMENT

2D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

Toutes portées : 4, 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

Lance 2D6 attaques soit contre l'équipage, soit contre le navire (choisissez la cible avant de lancer les dés)

Equipage : Le résultat des 2D6 doit etre supérieur au total des Pts restants Sous la Ligne de Flottaison pour retirez 1 pion d'équipage (les navires Nain doivent d'abord être endommagés)

Navire : Résultat des 2D6 attaques uniquement en zone Haute, modif de Svg de -1

BLESSURES 5+ | **HONNEURS** 2

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

SERPENT DE MER GARGANTUAN

MOUVEMENT

2D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

A toutes les portées : 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

Lance 2D6 attaques.
Si au moins une des attaques provoque des Dmg, le navire ennemi ne peut plus bouger jusqu'à ce que le serpent soit tué ou qu'il ne lache prise.
Lors d'un abordage le navire ennemi reçoit un malus de -1

BLESSURES 5+ | **HONNEURS** 3

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

MONSTRE MARIN

MEGALODON

MEGALADON

MOUVEMENT

2D6 x 2,5 cm

Toutes orientations
Toutes directions.
En cas de double lancer 1D6 sur la table de réaction des Monstres

POUR TOUCHER

Toutes portées : 4, 5 ou 6

ATTAQUE SPECIALE

Lancez 1D6 :
1 : L'adversaire le déplace de 15 cm vers n'importe quel autre navire. S'il entre en contact, faites un nouveau jet sur ce tableau.
2 : N'attaque pas pendant ce tour
3 : Attaque 1 seule zone de votre choix. Svg normal
4 : Attaque 2 zones différentes de votre choix. Svg normal (1 par zone)
5 : Attaque 2 fois la même zone de votre choix. Svg normal (1 par attaque)
6 : Fait 1D6+1 attaques en zone basse. Modif de Svg de -1

Après l'attaque lancez 1D6. Sur un 1 retirez le Mégalodon de la partie.

BLESSURES 5+ | **HONNEURS** 3

Jamais de coups critiques, jamais en feu (subit des blessures à la place). Si blessé par une unité volante, il plonge pour 1 tour. En cas d'éperonnage avec Svg raté, il subit autant de Dmg qu'il aurait eu de dégat Sous la ligne de Flottaison.

Source: http://www.orderofgamers.com/games/man-o-war/
Traduction et modification : Sebwalker