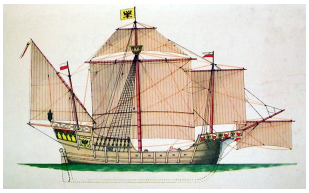
Flotte des coalisés



➢ Navires

- Navires de Medoere
  4 caravelles armées d'un mangonneau à l'avant et d'une baliste en bordée (Lune d'argent, Magie des eaux, le Prince, Vif argent)
  Lune d'argent transporte une unité d'archers (3 pions)
- Navires de Roesone
  2 caravelles armées d'une baliste à l'avant, a l'arrière et en bordée (Briénde, Noeva).
  Noeva transporte une unité d'infanterie (4 pions)
  1 caboteur armée d'un lance feu à l'avant (Laera)
- Corsaires de Mieres
  3 galères armées de mangonneau (Briseur, Fracasseur, Indomptable)
- Galion du capitaine ilien Onwen de Talenwe
  Navire amiral (le Magnifique) armé d'une catapulte et d'une baliste en bordée et d'une baliste à l'avant et à l'arrière , transporte la magicienne Hermedhie (seigneur sorcier : 6 sorts, +1 au jet), maître artilleur à bord
- Crabe titan
  La magicienne Hermedie a une orbe lui permettant d'appeler un crabe titan des profondeurs.

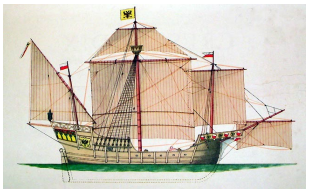
➢ Armement

- Baliste : sauvegarde +1, bonus contre un abordage
- Mangonneau : ne peut viser que les parties hautes, ne peut pas tirer à portée courte
- lance-feu : arme à gabarit, 2 dés de dommages sous le gabarit avec sauvegarde à -1, incendie si jet de sauvegarde loupé, sur un double le navire armé du lance-feu prend feu à l'avant.
- Catapulte : ne peut viser que les parties hautes, sauvegarde à -1, si sauvegarde loupé le projectile continue vers le bas avec un modificateur à la sauvegarde cumulatif de +1 (0, +1, +2, etc...), ne peut pas tirer à portée courte

➢ Objectif

En plus des honneurs de bataille normaux, chaque navire transportant une troupe qui sort par le bord nord rapporte 6 honneurs de bataille. Si tous les pions d'une troupe sont perdus, cela rapporte 6 honneurs à chaque fois à l'adversaire.
La partie se termine quand il n'y a plus de troupes des coalisés en jeu, quand la flotte de Diemed s'est retirée ou au bout de 12 tours (la nuit tombe).

Flotte de Diemed



➢ Navires

- Navire amiral
  Galion (Aerele) armé d'une catapulte et d'une baliste en bordée, et d'une baliste à l'avant et à l'arrière , transporte un magicien (sorcier 2 cartes) ainsi que le baron Hierl Diem véritable chef de guerre (+1 à l'abordage ou relance du dé mais dans ce cas plus de bonus pour la bataille) et une compagnie d'archers (4 pions)
- Galion
  Galion (Arnienbe) armé d'une catapulte et d'une baliste en bordée, et d'une baliste à l'avant et à l'arrière, coque renforcée (+1 en sauvegarde pour parties basses)
- Caravelles
  3 caravelles armées d'un mangonneau à l'avant et d'une baliste en bordée (Moerel, Tier et Ciliene) et 3 caravelles armées d'une baliste à l'avant, a l'arrière et en bordée (Bliene, Maesil et Suidemiere)
- Caboteurs
  3 caboteurs (Lauriél, Morwe et Darnae) armés d'un mangonneau à l'avant.

➢ Armement

- Baliste : sauvegarde +1, bonus contre un abordage
- Mangonneau : ne peut viser que les parties hautes, ne peut pas tirer à portée courte
- Catapulte : ne peut viser que les parties hautes, sauvegarde à -1, si sauvegarde loupé le projectile continue vers le bas avec un modificateur à la sauvegarde cumulatif de +1 (0, +1, +2, etc...), ne peut pas tirer à portée courte

➢ Objectif

En plus des honneurs de bataille normaux, les pions de troupe des coalisés éliminés rapportent chacun 6 honneurs de bataille. Chaque navire coalisé transportant une troupe qui sort par le bord nord rapporte 6 honneurs à l'adversaire.
La partie se termine quand il n'y a plus de troupes des coalisés en jeu, quand la flotte de Diemed s'est retirée ou au bout de 7 tours (la nuit tombe).