

SANG & ACIER

Par Gavin Thorpe | Traduit par Jake Desbordes | Relecture, édition et mise en page par Dreadaxe et pOp |
Mise à jour le 18 janvier 2019.

Parfois, une flotte naine est accompagnée d'un Maître des Runes, qui grâce à ses pouvoirs aide les membres de son clan durant la bataille. Avant son inauguration, un Maître des Runes peut forger des canons spéciaux ou des plaques de blindage gravé de puissantes runes pour équiper le navire. Les puissants Cuirassiers et Dreadnoughts qui sont la fierté des flottes naines sont quelquefois le lieu d'habitation de leur constructeur, un ingénieux et talentueux Maître Ingénieur. Ses talents de mécanicien et son habileté lui permettent de réparer des dégâts qui dérouteraient des techniciens moins compétents. Le Maître Ingénieur est toujours en train d'améliorer les capacités de combat du navire.

MAÎTRE DES RUNES

Le Maître des Runes est l'équivalent nain d'un Mage Elfe ou d'un Sorcier du Chaos. Utilisant d'anciens symboles appelés Runes, ils peuvent insuffler aux objets un peu de pouvoir magique. Les tunnels et salles de Barak Varr résonnent du bruit des marteaux sur les enclumes, et parfois ce bruit est couvert par la sonorité profonde du chant d'un Maître des Runes en train de créer un artefact de pouvoir pour un nouveau navire. Les Maîtres des Runes sont sollicités par les Amiraux pour leur service et accompagnent la flotte en paiement de leur service. L'opportunité de rencontrer de nouvelles races et de voir de nouvelles choses est parfois suffisante pour motiver les plus vieux et plus vénérables Maîtres des Runes.

Tous les navires nains embarquent des Ingénieurs mais seuls quelques vaisseaux embarquent un puissant Maître des Runes. Les Maîtres des Runes peuvent créer des Runes sur les armes et le blindage d'un navire, le rendant plus puissant que ses frères de classe. Le Maître des Runes a des compétences particulières qui permettent d'augmenter la puissance de la flotte qu'il accompagne.

En plus d'utiliser la magie pour eux-mêmes, les Maîtres des Runes sont capables de diminuer les capacités des races magiquement douées comme les elfes et les humains. Une flotte accompagnée par un Maître des Runes **dissipe** un sort **sur 5+** (au lieu de 6+). Un Maître des Runes peut aussi posséder des objets permettant de contrôler les forces naturelles. La présence d'un Maître des Runes permet de modifier de **+1** les chances d' **invoquer un monstre marin**. Un Maître des Runes a une valeur de **2 Honneurs de Bataille**. De plus la présence d'un Maître des Runes permet au joueur nain d'acheter des capacités particulières pour ses Bâtiments, choisies parmi les Runes ci-dessous. Vous pouvez acheter jusqu'à 2 Runes de chaque catégorie par navires. Certaines Runes peuvent être achetées plus d'une fois, leurs effets sont alors cumulatifs.

Par exemple : une Rune de Pénétration achetée deux fois inflige un modificateur de -2 à la sauvegarde.

Le prix de chaque Rune est donné sur la carte appropriée. Chaque Rune modifie la valeur d'Honneur de Bataille du navire comme indiqué sur la carte.

Il y a trois types de Runes comme présentées ci-dessous. Les Runes de Canons et les Munitions Runiques sont aussi connues comme les Runes d'Arme.

Runes de Canons

Les Runes de Canon sont achetées pour une tourelle ou une bordée particulière et s'appliquent à tous les tirs effectués depuis cette zone. Le terme "tourelles" est utilisé dans la plupart des cas mais la carte s'applique aussi aux batteries de canon. Une seule bordée (1 **dé** de chaque côté) utilisera les effets de Rune. Placez un pion sur la zone de la carte du navire. Si la localisation est détruite, la Rune est inutilisable tant que la localisation n'est pas réparée.

Munitions Runiques

Le pouvoir de ces Runes ne peut être utilisé qu'une seule fois car elles sont gravées sur les munitions, celles-ci devant être chargées pour être utilisées. Au début du tour vous devez spécifier si une Munition Runique est utilisée. Quand des Munitions Runiques sont utilisées tous les tirs effectués par le navire lors de ce tour utiliseront ces munitions spéciales. Si vous achetez 2 cartes de la même munition, leurs effets ne sont pas cumulatifs mais cela représente deux phases de tir séparées.

Runes de Coque

Les Runes de Coque sont gravées sur les plaques de blindage du navire. Elles peuvent augmenter la protection contre les attaques physiques ou magiques. Leurs effets durent toute la bataille.

Rappelez-vous qu'un résultat non modifié de 1 est toujours un échec et qu'un 6 est toujours un succès quelque soient les modificateurs (magiques, runiques ou autres).

FLOTTE NAINE

Maître des Runes : 0-1

La flotte peut comprendre jusqu'à un Maître des Runes situé sur le Navire Amiral.

Coût : 50 points pour un Maître des Runes.

Maître Ingénieur : 0+

Vous pouvez acheter un Maître Ingénieur pour chaque Bâtiment de votre flotte. Il est placé sur le Bâtiment et permet d'acheter jusqu'à un maximum de 2 cartes d'Invention pour ce navire.

Coût : 25 points par Maître Ingénieur.

Tueurs : 0-1

Vous pouvez acheter un contingent de Tueurs pour votre Navire Amiral.

Coût : 50 points pour un contingent.



MAÎTRE INGÉNIEUR

Les Maîtres Ingénieurs sont réputés dans tout le Vieux Monde pour leur ingéniosité et leur habileté. Les dirigeants des Guildes des Ingénieurs sont les Maîtres Ingénieurs, leurs connaissances techniques ne sont surpassées que par leurs sombres cousins Nains du Chaos.

Un Amiral peut engager un Maître Ingénieur pour chaque Bâtiment de sa flotte. Un Maître Ingénieur vous permet de **relancer le dé lors d'une tentative de réparation** d'une zone. Le second jet de dé doit toujours être appliqué. Un Maître Ingénieur **peut réparer des dégâts subis sous la ligne de flottaison sur un 6+** et le dé ne peut pas être relancé.

En plus des bonus ci-dessus, un Maître Ingénieur peut équiper son navire d'amélioration et autres gadgets technologiques pris dans les cartes Inventions ci-dessous. Seules 2 améliorations peuvent être achetées pour son navire, si plusieurs navires ont un Maître Ingénieur ils peuvent recevoir les mêmes améliorations. Les effets des cartes "Invention" ne sont pas cumulatifs, il est donc inutile d'acheter deux fois la même pour un navire. Les cartes modifient la valeur d'Honneurs de Bataille du navire comme indiqué sur la carte.

RÉCUPÉRER LES SURVIVANTS

Des pions sont disponibles pour vos Maîtres des Runes et vos Maîtres Ingénieurs. Ils doivent être placés sur le navire approprié. Si le navire est coulé, les pions seront placés sur l'épave comme en ce qui concerne le pion Amiral ou le Sorcier. Ils peuvent être sauvés de la même manière qu'un Amiral ou un Sorcier.

TUEURS NAINS

Pour 50 points, l'Amiral nain peut enrôler un contingent de Tueurs de Trolls, de Géants ou de Démons pour son Navire Amiral. Ces guerriers sans-peur ne comptent pas dans la limitation du nombre d'équipage et apportent un modificateur de +1D3 en plus du bonus normal de +1 lors d'abordage.

Au cœur du combat, les Tueurs sont les plus exposés des guerriers. Quand le navire subit une perte lors d'un abordage lancez un D6, sur 4+ ce sont les Tueurs qui sont considérés comme perdus.

Les Tueurs ne sont jamais tués par une autre méthode, à moins qu'ils ne soient le dernier pion d'équipage.

Les Tueurs ne sont pas des marins, un navire n'ayant plus que des Tueurs à son bord, se déplace comme s'il était retardataire.

+0 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

RUNE DE FORTUNE

Les boulets marqués de ce sceau ont leur propre volonté. Ils grondent et vibrent quand ils sont tirés et peuvent corriger leur trajectoire vers l'ennemi.

Quand vous tirez avec ce type de munition, vous pouvez ajouter ou soustraire 1 au jet pour toucher. Un jet de 1 est toujours un échec.

**MUNITION RUNIQUE :
UNE SEULE UTILISATION**

**RUNES
D'ARME**

+1 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

RUNE DE PÉNÉTRATION

Les canons marqués de cette Rune voient la dureté de tous les boulets envoyés augmentées, causant des touches qui traversent les blindages comme du beurre.

Les tirs de ces canons donnent un modificateur de -1 à la sauvegarde. Le tir reste soumis à d'autres modificateurs comme les cartes Bâtiments et la portée.

**RUNES
D'ARME**

+0 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

RUNE DE FORGE

Cette munition runique a été forgée à partir d'un métal bouillant au cœur d'un volcan. Lorsqu'elle heurte un navire adverse, elle explose et projette débris et hommes par-dessus bord dans une tempête de métal enchanté.

Si une zone rate sa sauvegarde contre ce type de munitions, elle prend 2 pions *Domages* au lieu d'un seul. Les Coups Critiques et les autres règles de dommages multiples s'appliquent.

**MUNITION RUNIQUE :
UNE SEULE UTILISATION**

**RUNES
D'ARME**

+1 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

RUNE DE FEU

Quand ces munitions sont chargées dans un canon portant cette rune, elles se mettent à fumer. En quelques secondes, elles sont chauffées à blanc mais la poudre est protégée magiquement ce qui lui permet de s'enflammer le moment voulu.

Les tirs de cette tourelle mettent le feu à la zone du vaisseau ciblé. En cas de dommages placer un pion *Incendie* au lieu d'un pion *Domage*.

**RUNES
D'ARME**

+2 HONNEURS DE BATAILLE 50 POINTS

RUNE MAJEURE DE RAPIDITÉ

Cette rune provoque une distorsion de l'espace-temps. Quand elle est associée à un canon elle permet à l'équipage de tirer avec une rapidité inégalée même avec l'expérience et le meilleur entraînement possible.

Un canon portant cette Rune gagne un tir supplémentaire lors de la phase de Bataille. Ce tir peut être effectué n'importe quand, même quand votre adversaire utilise un navire. Déclarez simplement votre tir et suivez la procédure normale. Vous ne pouvez pas interrompre une action dès que les dés sont lancés et que le résultat de l'action n'est pas encore déterminé. Par exemple : Vous ne pouvez pas interrompre un tir si les jets pour toucher ont été lancés mais pas les jets de sauvegarde.

+2 HONNEURS DE BATAILLE 50 POINTS

RUNE MAJEURE DE GROMRIL

La coque de ce bateau se reconstruit elle-même sous l'influence de cette Rune. Où se trouvaient plus tôt des trous béants, étaient apparurent de nouvelles plaques et poutres grandissant pour réparer les dommages.

Vous pouvez ajouter un modificateur de +1 à tout jet de tentative de réparation des zones au-dessus de la ligne de flottaison.

RUNES D'ARME

+2 HONNEURS DE BATAILLE 50 POINTS

RUNE MAJEURE D'INFLEXIBILITÉ

Un navire portant cette Rune a son blindage renforcé au-delà de toute imagination. Tirant sa force du cœur des montagnes, il résiste aux attaques qui briseraient des plus petits vaisseaux.

Le navire peut relancer toutes ses sauvegardes ratées. Si la seconde sauvegarde est ratée la touche est subie normalement. Aucune sauvegarde ne peut être relancée plus d'une fois, quel que soit la raison. Cette rune ne s'applique pas aux sauvegardes sous la ligne de flottaison.

RUNE DE COQUE

+2 HONNEURS DE BATAILLE 50 POINTS

RUNE MANGE-SORT

La coque du navire est couverte d'un scintillant écran d'énergie. Les sorts lancés contre ce bateau sont aisément réfléchis vers les cieux, loin de la flotte naine.

Le navire avec cette Rune peut relancer une tentative de dissipation d'un sort dirigé contre lui. Si la dissipation échoue, le sort fonctionne normalement.

RUNE DE COQUE

RUNE DE COQUE

+1 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

RUNE PERFORANTE

Cette Rune brille d'une menaçante lueur rouge recouvrant la proue du navire et l'enveloppant d'une aura mystique. Quand le vaisseau éperonne un autre navire, l'aura s'amplifie en une explosion multicolore tandis que la proue éventre sans difficulté le navire ennemi.

Lorsque le navire éperonne sa cible un modificateur de -1 s'applique aux sauvegardes sous la ligne de flottaison.

RUNE
DE
COQUE

+2 HONNEURS DE BATAILLE 50 POINTS

MOTEUR SURBOOSTER

Le Maître Ingénieur du navire a installé un Thrumrocks à triple jauges de pression, une double came et d'autre innovation augmentant ainsi le rendement du moteur.

Un vaisseau avec un Moteur Surbooster ajoute 5 cm à tous ses mouvements. Si le vaisseau se déplace en ligne droite sans tourner, il ajoute 10 cm à son mouvement.

INVENTIONS



+1 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

RUNE TRANCHANTE

Le navire est capable d'éperonner un navire adverse même à faible vitesse. L'éperon du navire luit d'un éclat menaçant. Quand il rentre en contact avec un vaisseau ennemi il se met à chauffer à blanc et taille son chemin à travers les planches et l'acier sans pouvoir être stoppé.

Un navire nain avec cette Rune peut éperonner un navire adverse même s'il a effectué un virage de bord dans son tour. Le navire doit toujours avoir parcouru 7,5 cm mais pas obligatoirement en ligne droite.

RUNE
DE
COQUE

+2 HONNEURS DE BATAILLE 50 POINTS

CHAUDIÈRE DE SECOURS

Le Maître Ingénieur a installé une chaudière de secours en cas de dysfonctionnement.

Un navire avec cette carte ayant sa chaudière détruite place le pion chaufferie de secours sur le navire au lieu d'un pion *Domage*. Cette chaudière remplace la chaudière normale mais sans ses améliorations éventuelles, le navire se déplaçant à sa vitesse normale. Si la chaudière de secours est détruite, le navire est immobilisé. La chaudière de secours peut être réparée et compte comme une localisation supplémentaire dans ce cas.

INVENTIONS



+1 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

CANON À FLAMMES

Monté à l'avant du navire, un mortel Canon à Flammes pointe sa gueule menaçante vers la flotte ennemie.

Le Canon à Flammes est une arme additionnelle montée sur la proue et pouvant tirer à 180° depuis l'avant du vaisseau. Si la proue est détruite, le Canon à Flammes l'est aussi. Le Canon à Flammes est réparé en même temps que la proue. Il donne un dé d'attaque à maximum portée moyenne sans modificateur de sauvegarde. Si la cible rate sa sauvegarde d'armure un pion *Incendie* remplace le pion *Domage* de zone en question.

INVENTIONS



+1 HONNEURS DE BATAILLE 25 POINTS

DIRECTION AMÉLIORÉE

Le gouvernail et les autres systèmes interconnectant les deux moteurs et qui permettent au navire de tourner, ont été améliorés à la suite d'une expérimentation appliquée du Maître Ingénieur.

Le navire peut tourner entre 90° et 180° pour la moitié de son mouvement, soit avec la même pénalité que pour un tour de 0 et 90°.

INVENTIONS



Maître Ingénieur	Maître Ingénieur	Maître Ingénieur	Maître Ingénieur
Maître des Runes	TUEURS	RUNE DE CANON	RUNE DE CANON
CHAUFFERIE DE SECOURS	CHAUFFERIE DE SECOURS	RUNE DE CANON	RUNE DE CANON