

Le Cathay

Auteur : Sebwalker

Check et corrections :

Sources :

Le Background vient du site : <http://bibliotheque-imperiale.com/index.php/Cat%C3%A9gorie:Cathay>

Les images viennent du livre d'armée Cathay disponible sur le même site, d'autres images ont simplement été trouvées sur le net.



Notes de l'auteur :

La flotte du Cathay est une flotte très expérimentale, elle nécessitera sûrement une grosse période d'apprentissage, mais elle peut être redoutable.

Bien entendu aucune flotte n'est jamais réellement terminée et des modifications peuvent être apportées à tout moment, pour cela contactez moi sur Warfo : <http://www.warhammer-forum.com/>

J'ai hâte d'avoir vos retours d'expérience, en attendant, bon jeu à toutes et à tous !

Le plus puissant des Empires d'Orient est le Grand Cathay, une immense terre étendue englobant de grandes montagnes, des plaines verdoyantes et des forêts denses. C'est un empire constitué de nombreuses provinces, chacune gouvernées par un puissant Seigneur de guerre, mais assujéti à la loi de l'Empereur Dragon. Cet Empereur, que certain considère être un Dragon ayant pris forme humaine, règne sur la plus grande nation au monde et ses millions de sujets. Mais c'est aussi un pays constamment en guerre, les Seigneurs de guerre provinciaux s'affrontant pour étendre leurs frontières ou jouir des bonnes grâces de l'Empereur. Cependant, malgré sa taille et sa force, Cathay reste un grand mystère pour les érudits de l'Empire, car même ceux qui s'y sont rendus n'ont finalement qu'une vague idée de sa taille et de sa puissance.

Cathay est la plus grande et la plus ancienne civilisation humaine (vivante) du monde. Les hommes de cette civilisation disposent de la plus longue histoire continue. Cependant, ce pays n'est pas ethniquement homogène. Contrairement au Vieux Monde, qui est divisé par des frontières ethniques ou nationales, Cathay accueille des centaines de petits clans familiaux. Ils habitent dans les villes, les fermes, les montagnes et dans les tribus nomades des steppes. Ils fonctionnent de manière autonome mais payent l'impôt et envoient des hommes sous le drapeau local lorsqu'un Seigneur de guerre ou, dans les moments les plus importants, l'Empereur, partent en guerre. Parfois, l'un de ces clans acquiert assez de puissance pour devenir une menace pour la bureaucratie Cathayenne. Cela se termine généralement par une guerre avec les forces impériales de la région, suivie éventuellement d'un assujettissement et d'un hommage rendu à l'Empereur pour des générations. Malgré tout cela, Cathay possède une étonnante unité culturelle, administrative et politique.

Les Cathayens

Les Cathayens ont une peau plus cuivrée que les hommes de l'Empire et de la Bretagne, bien qu'ils soient généralement de la même taille. Leurs cheveux sont noirs et raides, avec parfois des reflets marrons, et leurs yeux sont en amande, de couleur noirs ou marrons. Les hommes sont généralement proprement rasés et portent des vêtements amples et colorés. Le gilet et la calotte sont communs. Dans les steppes nomades du sud ouest de Cathay, les hommes favorisent comme coiffure le nœud supérieur, une longue queue de cheval attachée avec de la soie noire. En public, les femmes portent de longues robes, un maquillage blanc et un châle qui leur couvrent les cheveux. Dans le nord, les Cathayens sont plus conservateurs, les femmes portant des vêtements encore plus épais. Les Cathayens sont un peuple profondément spirituel et superstitieux. Un aspect de leur système de croyance implique la prédestination: tout ce qui arrive n'est pas dû au hasard, mais le fait du destin. Ce qui est difficile à déterminer, c'est de savoir quel est ce destin. En conséquence, la plupart des Cathayens sont tout à fait satisfaits de laisser les choses telles qu'elles sont.

En dehors des zones peuplées, au nord de Cathay voyagent dans les steppes inhospitalières les tribus de nomades d'un point d'eau à un autre. Ce sont des caravanes de commerce accueillant des familles nombreuses. Ces tribus et ces clans sont farouchement indépendants par rapport à leurs frères citadins, mais comme ces régions retirées abritent d'innombrables tribus humanoïdes (surtout des Hobgobelins), l'Empereur Dragon n'est pas trop regardant sur ce qu'ils font. Il existe peu de communautés non-humaines dans l'empire et l'Empereur est satisfait de cette situation. Les Hauts Elfes vivent ostracisés dans leur comptoir commercial, sur une île soigneusement contrôlée non loin de la côte, et tout contact avec eux est strictement interdit, sauf pour le commerce. Les Nains sont connus, surtout mais considérés comme étranges et exotiques. Les Ogres sont relativement nombreux, car leur lieu saint, La Gueule, se trouve près de Cathay.

Cathay pense être la nation la plus grande et la plus avancée du monde et ses citoyens sont très fiers d'eux-mêmes et de leurs armées victorieuses. Entièrement dévoués à l'Empereur Dragon, les soldats se jettent littéralement sur l'ennemi, heureux de se sacrifier pour la gloire de l'empire. Ainsi, les armées de Cathay sont extrêmement efficaces et le pays en a bien besoin pour se défendre des pillards Hobgobelins, des nomades des steppes, des sauvages de la jungle et surtout de la puissance insulaire voisine : le Nippon. La poudre noire est connue mais l'esprit conservateur et le manque d'esprit d'entreprise ont empêchés sa propagation et son usage intensif.

La base sociale la plus importante est la famille. Les Cathayens accordent une grande importance à la position de l'individu dans la famille et à l'interdépendance entre ses membres. La famille cathayenne est généralement un groupe étendu, composé de dizaines ou de centaines de frères, d'oncles, de cousins, de demi-cousins, de grandes tantes, et plus loin encore. Chaque Cathayen a une connaissance très détaillée des membres de sa famille et des relations qu'elle entretient avec les autres. Ces membres vivent à proximité de la même ville ou village, ou si c'est une famille plus petite, dans la même maison. L'aîné, habituellement le père ou le grand-père, est considéré comme le patriarche, prenant les décisions et est respecté par les plus jeunes.

La classe militaire, qui produit des lignées d'officiers pour commander la Grande Armée, ne prend pas en compte tous les soldats. Seuls ceux qui sont nés au sein d'une famille militaire ou qui se sont mariés à un de leurs membres, sont inclus dans cette classe. Dans de nombreux cas, ces familles seront des membres de l'ancienne noblesse. Quant aux soldats communs, ils sont composés de paysans et de citoyens.

La Bureaucratie

Après des débuts timides, la complexe et baroque bureaucratie de Cathay s'est développée. Elle est le résultat de la forte croyance en une approche autoritaire et organisée de toutes choses. Sur un plan plus pratique, l'empire est géré par une solide administration centrale, comprenant différents départements et ministères, dont les sièges se trouvent dans la capitale, Weijin. Ils sont hiérarchiquement organisés autour du Trône du Dragon. C'est une bureaucratie vaste et instruite, gérant des provinces autonomes avec une immense paysannerie locale. Pour obtenir une nomination au service impérial, il faut d'abord passer des examens rigoureux. Cela nécessite au minimum quinze années d'étude, bien que les sages peuvent y parvenir en seulement dix.

Les généraux de la Grande Armée sont considérés comme des serviteurs de confiance qui ne sont responsables que devant le Trône du Dragon, leur permettant de se comporter comme de petits potentats dans leurs provinces, avec les troupes de la Grande Armée qui leur sont loyales. Cela crée des tensions politiques et engendrent des luttes de pouvoir entre les gouverneurs de provinces désignés localement et les chefs militaires nommés par Weijin, la capitale ; le tout avec des magistrats impartiaux gardant un œil sur tout le monde pour éviter une escalade des hostilités. Le peuple de Cathay reçoit un enseignement qui lui permet de savoir lire et écrire. Tous ceux qui démontrent une maîtrise particulière dans ces matières peuvent être autorisés à recevoir des leçons supplémentaires, dans la calligraphie et des formes d'art comme la peinture et la poésie.

Par contre, les questions militaires ne concernent que le Trône du Dragon, et les paysans, par décret divin, ne sont pas autorisés à porter des armes. Les Cathayens n'ont donc pas les moyens de se défendre s'ils sont attaqués. Ce décret vise à entraver le risque d'un soulèvement paysan contre un souverain impopulaire, comme cela arrive en Bretonnie.

Affaires et Commerce

L'économie du Cathay est gigantesque et très développée. Elle est comparable à l'ensemble du Vieux Monde réunie. Pendant des siècles, l'empire a été impliqué dans différents types d'importation et d'exportation, le commerce se développant le long des routes terrestres établies telles que la Vieille route des Épices, ou le long des voies fluviales ou maritimes. L'Empereur et les bureaucrates locaux imposent une taxe sur la plupart des échanges. Cela prend habituellement la forme d'un péage forfaitaire ou un pourcentage sur la valeur des marchandises. Le commerce est la pierre angulaire du Cathay occidental.

Les marchands cathayens naviguent aussi loin vers le nord que les grands ports de Marienburg et Erengrad, et aussi loin vers l'ouest qu'Ulthuan mais s'interdisant la Lustrie. Les caravanes des tribus nomades des steppes traversent les dangereux déserts pour aller plus loin. La plupart du commerce cathayen vient des pays du Sud. Les Elfes protègent efficacement leurs routes de commerce, mais les Cathayens ont peu de concurrence dans les pays du Sud, la région étant assez isolée du reste du monde et peu civilisée permettant d'être facilement exploitée par des commerçants impitoyables.

La plus grande exportation de Cathay est la soie. Au nord d'Anlo existe une vallée où vivent de gigantesques araignées. Chaque jour, les habitants des villages à proximité entrent dans cette vallée pour y récolter ses toiles magnifiques, tout en essayant d'éviter les monstres arachnides et leur progéniture.

Les terres du Cathay

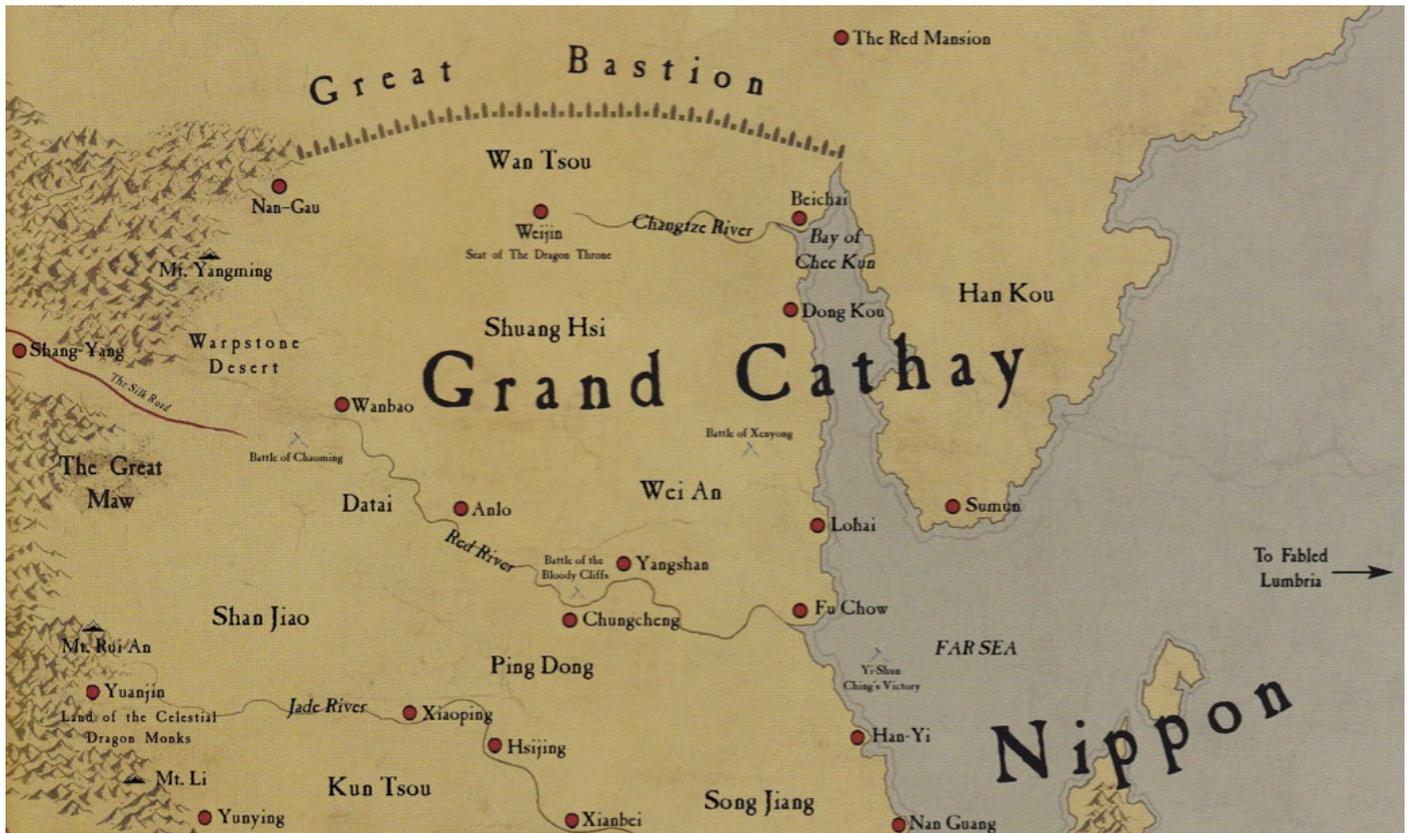
Le Cathay est une terre de forêts de bambous, de montagnes escarpées couvertes de nuages, de rizières en terrasses, de déserts, de marécages, de steppes et de plateaux. Les animaux et les plantes sont abondants. Les clans Cathayens à l'origine de cette civilisation se sont naturellement installés dans le sud verdoyant, où se trouve un bassin entre les deux grands fleuves : le Jade et le Changtze. Ce bassin fertile est divisé en parcelles rectangulaires. Dans les régions montagneuses ou vallonnées, les pentes sont en terrasses avec des rizières, couvrant parfois des montagnes entières.

Cathay est un cas unique parmi les grandes nations du Monde Connu car il est presque complètement coupé de ses voisins, tout en profitant de terres riches et fécondes. Ses frontières sont délimitées par les Désolations du Chaos au nord, les inhospitalières Montagnes des Larmes à l'ouest, la Mer de Cathay à l'est et les Terres Reculées de Khuresh au sud.

Il y a trois grands fleuves qui traversent Cathay, il s'agit du Fleuve Changtze, le Fleuve de Jade et le Fleuve Rouge. Ils coulent tous d'ouest en est, fertilisant la terre avant de se jeter dans la mer de l'Extrême-Orient. D'innombrables villages et terres agricoles suivent ces fleuves tout au long de Cathay, tandis que les petits bateaux naviguent sur ces eaux calmes.

Cathay est entouré par d'énormes chaînes de montagnes à l'ouest, servant de frontières naturelles. Les plus célèbres sont les Kamalayans et les Montagnes du Ciel. Les Dragons Célestes viennent des Kamalayans, où ils hibernent dans de grandes cavernes autour des pics. Le terrain est infranchissable à pied, mais cela n'empêche pas certains des adorateurs les plus dévoués de tenter de rencontrer les Dragons Célestes en personne.

Les Montagnes du Ciel, au sud-ouest de Cathay, sont habitées par de nombreuses créatures extraordinaires. Les plus étranges d'entre elles sont les Guerriers Singes qui vivent dans les grandes forêts qui poussent aux pieds des montagnes. Ils préfèrent vivre isolés, mais quand le mal s'éveille dans les provinces du nord, les Guerriers Singes lutteront avec les hommes pour protéger leur forêt natale de la destruction.



La merveille du Grand Cathay est Weijin, la capitale de l'empire. Réputée pour être la plus grande ville du monde. C'est également ici que se trouve le siège du Trône du Dragon, la maison de son Empereur divin et la cour impériale de Grand Cathay.

Le nord de Cathay s'arrête lui-même au niveau du Grand Mur (ou Échine du Dragon), construit plusieurs siècles auparavant pour protéger l'Empire des raids menés par les tribus nomades Hungs qui errent dans les Steppes orientales. Ce rempart infranchissable presque sans fin, de cent mètres de haut s'étend le long de la frontière nord sur des milliers de kilomètres et traverse les collines ou même les montagnes sur son chemin. À l'extrémité occidentale du Grand Bastion se trouve Nan-Gau, la ville concentrant le plus important personnel militaire de Cathay.

Fu-Chow est une ville portuaire située à l'embouchure de la Rivière Rouge, surtout habitée par des pêcheurs et des marchands. Lorsque les représentants du Roi Phénix sont venus en Cathay, ils sont arrivés à Fu Chow, et depuis ce jour, on peut clairement voir les signes d'influence elfique dans la ville. Fu-Chow est le seul endroit en Cathay, à l'exception de Shang-Yang, qui tolère la présence d'étrangers, car c'est dans ce port qu'un certain nombre de navires viennent commercer.

Shang-Yang est la ville la plus occidentale de Cathay, et c'est aussi la capitale économique de l'Empire, depuis l'ouverture de la Route de l'Ivoire par les Tiléens Ricco et Robbio. La Route de la Soie serpente, telle une promesse brillante, à travers les désolations entre le Vieux Monde et l'Extrême-Orient. Les caravanes marchandes empruntent cette route très rarement et seules quelques-unes atteignent leur destination. Démarrant à partir de la Vieille Route des Nains, dans l'Empire, avant de rejoindre la Route de l'Argent dans les Montagnes du Bord du Monde, la Route de la Soie est encore le moyen terrestre le plus sûr pour voyager de l'Ouest à l'Est.

La deuxième plus grande concentration de troupes militaires est au sud, aux frontières avec Khuresh, un pays sauvage montagneux, désertique, avec des jungles et des marais. Pas totalement civilisé, Khuresh représente une grande menace pour Cathay. Situé au pied des Montagnes du Ciel, Yuanjin tire sa richesse des mines de fer et d'argent situées dans les montagnes.

La province maritime du Han Kou est située près de la baie de Chee Kun et les Désolations du Chaos du nord. Le climat est froid et la saison des plantations est courte. La Maison Rouge est proche, et les raids des bandes de guerre du Chaos sont relativement communs, faisant des autochtones des provinces Nord un peuple dur et prudent.

Flotte du Grand Cathay

Les Barges de combats

Il s'agit d'immenses navires bien plus grands que les Galions Bretonnien ou les Caraques Impérial. On raconte que les plus grande peuvent transporter plus d'un millier d'homme, cependant la Barge standard en transporte beaucoup moins.

En réalité ont peut dire qu'il existe deux type de Barge : Celles des hauts dignitaires qui sont fabriquées en bois « noble » et équipé de mats et de voile, ce sont les plus grande mais elles ne sont pas spécialement conçue pour le combat mais plutôt pour transporter les dirigeant locaux avec leur cours. Et celles qui nous intéressent, construites principalement en bambou et légèrement plus petite que celles des nobles.



Une Barge d'un haut dignitaire du Cathay de taille assez modeste, mais qui correspond à la taille des Barges de Combats. A coté d'elle se trouve un Corsaire Bretonnien standard.

Il y a plusieurs avantage de construire ces navires en bambou, déjà c'est un matériau très commun et peu cher au Cathay, il repousse vite et surtout il permet de construire un Barge en 3 mois alors qu'il faut pratiquement 1 an (et souvent plus) pour fabriquer un Galion. Mais il y a aussi des inconvénients, il est impossible de mettre des mat sur un navire en bambou, cela oblige l'emploi de nombreux marin pour ramer, mais la encore le manque de population n'est pas un problème au Cathay.

Le véritable problème est la solidité des navires, n'importe quel capitaine du vieux monde trouverait que c'est déjà un miracle si le navire ne coule pas. En réalité les Barge flotte très bien, mais reste très fragile, en particulier en cas de forte tempête ou pendant un combat.

De par la nature très conformiste du Cathay, les canons sont très peu utiliser dans la marine. La flotte de Dragon Céleste préfère encore utiliser des Balistes, dérivée des balistes Stormhurler, cependant elles restent de redoutables armes. Celles-ci sont montées en batterie et sur des grandes tours à la poupe et la proue du navire. Les munitions sont stockées dans les cales dans les zones plus solides du navire.

Les Barques Souffle du Dragon

De la taille d'une Galère les Barques Souffle du Dragon serait un adversaire ridicule si elle n'était pas équiper d'un lanceur souffle du dragon. La barque en elle-même n'est qu'une structure de bambou ou des rameurs s'entassent pour faire avancer leur navire le plus rapidement possible au contact de l'ennemi.

Une fois au contact le lanceur Souffle du Dragon est utiliser, il s'agit d'un réservoir de cuivre ou de l'huile de terre (du pétrole) est maintenue sous pression et chauffée. Un tuyau de cuivre relie le réservoir à un tube le lancement, le tireur libère l'huile de terre par le tube et l'enflamme, cela crée une flamme qui réduit tout ce qu'elle touche en cendre.

Le pire est que l'huile de terre met longtemps a se consumée entièrement et colle à la coque des navires comme sur la peau des marins, même ce jeter dans l'eau ne garanti pas d'éteindre le feu.

Ceci fait que les Souffle du Dragon sont souvent prise pour cible en premier dans une flotte du Cathay, par conséquent les amiraux les considèrent souvent comme sacrificiables.

Les Jonques



La Jonque est le navire le plus commun du Cathay, il en existe 1001 types, du navire de la taille d'une grosse barque jusqu'à la version militaire de la taille d'un Loup Impérial, en passant par celles utilisées par les marchands pour le transport des marchandises.

Les Jonques sont construites pour durée, par conséquent le bambou n'est jamais utilisé pour la fabrication de la coque. Cela les rend très solides et leur permet l'utilisation de mats et de voiles. Cela en fait le navire le plus polyvalent de la flotte du Cathay. C'est souvent à cause de cette polyvalence et de cette solidité que les amiraux et sorciers préfèrent embarquer sur ce type de navire.

Autre particularité, du fait de l'absence de rameur, l'équipage d'une Jonque est assez réduit, du moins dans les standards du Cathay. Mais cela est compensé par l'expérience de l'équipage.

Aériens : Les Dragons Célestes

Les dragons de Cathay sont souvent activement impliqués dans les avancé et recul de la société humaine. En effet, ce sont les dragons qui gouvernent, et ils sont fondamentalement liés au destin lui-même. Pour les Cathayens, les dragons sont l'incarnation vivante de la sagesse et de la divinité. Les Cathayens voient les dragons avec terreur et crainte, mais contrairement à ceux de l'Ancien Monde, ils les considèrent également avec un profond respect et leur voue presque un culte.



L'étendue et la nature de l'implication d'un Dragon Céleste avec la société peuvent varier suivant les régions. Quoi qu'il en soit, les dragons célestes ont tendance à être plus actifs en période de grand bouleversement - bien qu'ils puissent être lents à réagir à de tels changements.

Les dragons célestes de Cathay sont assurément l'image qui représente le mieux le Cathay aux yeux des autres nations. Le Dragon Céleste est vénéré comme une créature secrète, adorée par les paysans et les nobles. Les Dragons eux-mêmes sont en effet des êtres puissants et des alliés puissants pour les cathayens. Ils montent en flèche au-dessus des champs de bataille et

des villes de Cathay, satisfaits de la haute position qu'ils possèdent dans la hiérarchie Cathayenne. Ils vivent hauts dans les Montagnes du Ciel, où ils dorment dans de grandes grottes. Les Cathayens cherchent souvent à faire un pèlerinage dans leur lieu de repos, leur apportant des offrandes et des cadeaux.

Les dragons célestes diffèrent des autres dragons du monde, ressemblant plus à un serpent et ont une crinière sauvage de cheveux. La plus grande différence cependant, est leur manque d'ailes. Au lieu de cela, les Dragons céleste flottent gracieusement par magie dans les nuages. Contrairement aux Dragons du Vieux Monde, les Dragons Célestes possèdent leur propre magie, ce qui leur permet de voler sans ailes. Ils peuvent aussi communiquer par télépathie et souvent offrent de puissants conseils aux armées de Cathay.

Déplacement	Blessures	Sauvegarde	Cout	Honneurs de bataille
40 cm	4	4, 5, ou 6	75 pts	3

Attaques spéciales :

Le dragon céleste possède 2 attaques spéciales, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule de votre choix par tour :

Souffle enflammé : Lancer 1 dé sur une zone haute ou basse d'un navire, la cible doit réussir 1 sauvegarde sans malus ou être incendiée.

Constriction : Utilisable uniquement sur les zones de type « mat ». Le joueur choisi la zone a attaqué, le propriétaire du navire à droit à une sauvegarde normale sur la zone. Si la sauvegarde échoue la zone subis 2 points de dégâts. Cependant, le Dragon est vulnérable durant cette attaque. Après l'attaque du dragon, chaque pion d'équipage du navire encore en vie lance pour toucher le dragon. Celui-ci ne peut pas riposter, il a droit a sa sauvegarde normale.

Le dragon céleste a un bonus de +4 au corps à corps car il a 4 blessures.

Anti-aériens : Les lanceurs Flèches de feu

Depuis des siècles au Cathay, les feux d'artifice ont été utilisés fréquemment pour des célébrations. Le grand feu d'artifice quand un nouvel empereur est couronné rivalise tout ce que la magie peut faire. Les Cathayens ont été la première nation civilisée dans le monde à développer et à utiliser des explosifs. Même aujourd'hui, leur utilisation de divers types de fusées, feux d'artifice et canons rivalise avec celle des nations du Vieux Monde. En raison de cette longue histoire, l'artillerie cathayenne est peut-être la plus redoutée dans le monde de Warhammer.



La première documentation sur les feux d'artifice de Cathayen remonte à la dynastie des Tong, où ils ont d'abord été utilisés pour effrayer les mauvais esprits avec leur fort sonore, et aussi pour accompagner les prières pour le bonheur et la prospérité.

Finalement, l'art et la science du feu d'artifice devint une profession indépendante. Les pyrotechniciens cathayens sont toujours respectés pour leurs connaissances et leur habileté à monter des éblouissants spectacles de lumière et de son. Les feux d'artifice ont peut-être aussi mené à l'utilisation de fusées militaires au Cathay, mais leurs véritables origines sont enveloppées de mystère.

La Flèche de feu se compose d'un chariot à deux roues portant une rampe de lancement ou de planche, rempli de trous dans lequel les munitions est insérée. Il s'agit d'environ deux cents petites roquettes attachées à de longs bâtons, qui sont ensuite allumés et tirés. Les roquettes explosent sur les impacts, causant des dégâts massifs. Beaucoup d'ennemis qui ont été tués par un barrage d'artillerie de ces armes redoutables.

Type	Cout	Portée	Nombre de dés
Anti-aérien	25 pts	22,5 cm	Lancez 1D6 : 1-2 = 1 dé 3- 4 = 2 dés 5-6 = 3 dés

Magie

La magie du Cathay est basée sur les 5 éléments du Cathay (l'eau, le feu, le bois, le métal, la terre). En terme de jeu cela est équivalent à la magie collégiale (comme l'Empire et la Bretonnie).

Monstres marins

La flotte Cathayenne utilise les monstres marins comme habituellement, elle a accès au Triton.

Alliés

Les Cathayens sont très protectionnistes et n'ont donc aucuns alliés.

Cependant ils s'allieront peut-être au Tiléens et aux Nordiques.

Règles Spéciales

Mouvement

Les Barges de combats possède un mouvement de 15 cm à la rame, il s'agit de leur mouvement maximum (il n'est pas de 20 cm en ligne droite). Elles peuvent utiliser la moitié de leur mouvement pour virer sur place de 90° ou faire demi-tour sur place pour la totalité de leur mouvement.

La jonque à un mouvement de 15 cm à la voile et de 22,5 cm par vent arrière.

Les Barques Souffle du Dragon possède un mouvement de 15 cm à la rame (20 cm en ligne droite). Elles peuvent utiliser la moitié de leur mouvement pour virer sur place de 90° ou faire demi-tour sur place pour la totalité de leur mouvement.

Armement et Projectiles :

Les flottes du Cathay n'utilisent pas de canons, même si ceux-ci sont connus de l'empire, ils sont produit en trop petite quantité pour équiper un flotte. A la place une flotte du Cathay utilise des balistes copiés sur celles utilisé par les Haut-Elfes. Vous devez donc utiliser la règle de tir des Haut-Elfes.

De plus avant chaque tir, vous devez déterminer quelle type de munition vous allez utiliser lors de ce tir :

- Munition standard, il s'agit simplement d'une grosse flèche copié sur celle des Hauts-Elfes mais dans des matériaux de moindre qualité. De 0 à 15 cm, aucun modificateur de sauvegarde ne s'applique. De 15 à 30 cm, la cible a un bonus de sauvegarde de +1.
- Munition explosive, il s'agit d'une grande flèche de bambou creuse remplie de poudre noire. De 0 à 15 cm, la cible a un malus de sauvegarde de -1. De 15 à 30 cm, aucun modificateur de sauvegarde ne s'applique.
- Munition incendiaire, il s'agit d'une grande flèche en terre cuite renforcée de bambous et remplis d'huile de terre et bien sur enflammé. Il n'y a aucun modificateur de sauvegarde quelle que soit la distance. Si la sauvegarde échoue lancer 1D6, sur 4+ la zone s'enflamme (si la zone à plusieurs cases, une seule case devient en feu).

Amiral et Sorcier

De par la nature explosive des navires du Cathay, vous n'êtes pas obligé le placer tous les personnages sur le même navire, amiral et sorcier compris. De plus vous pouvez placer les personnages sur les Barges et les Jonques, mais pas sur les Barques. Le navire amiral devient celui ou se trouve l'amiral.

Explosions

Les munitions explosives et incendiaires sont très instables, pour éviter tout accident malheureux, elles sont stockées dans des zones réservées des navires. Cependant durant les combats ces zones deviennent de vraies poudrières.

Lors du premier dégât non sauvegarder ou incendie dans les zones Réserves et Souffle du Dragon (c'est-à-dire zone basse 3 et 5 sur la Barge, zone basse 5 sur la Jonque, et zone 4 sur la Barque). Lancer immédiatement sur le tableau des dégâts critique et appliquer le résultat. Si le navire coule à cause du résultat obtenu, celui-ci est purement et simplement vaporisé. Les règles suivantes s'appliquent :

- Ne placé pas de pion épave mais directement le pion débris, celui-ci disparaîtra au tour suivant comme habituellement.
- Tous personnages sur le navire (Amiral, sorcier, etc) est tué sur le coup. Distribuer les Honneurs normalement.
- Tous navires en contact avec le navire qui explose subit 2 touches en zone basse pour une Barge, ou 1 touche en zone basse pour une Jonque ou une Barque sans modificateur de sauvegarde. Relancez les dés jusqu'à qu'une zone soit toucher (par exemple pour une galère relancez les dés jusqu'à obtenir 4, 5, ou 6 ; un 1 doit aussi être relancé).
- Lancez 1D6 pour chaque pion d'équipage sur les navires en contact avec le navire qui explose. C'est le propriétaire du navire qui lance le dé. Sur 1 les débris fauchent une partie de l'équipage, retirez le pion. Ne lancez rien pour les personnages.

Sabotage

Les soldats de l'Empereur Dragon sont des fanatique qui sont près a tout pour éliminé l'ennemis. Tous navires du Cathay n'ayant plus qu'un seul point de dommage libre sous la ligne de flottaison (c'est-à-dire que le prochain dégât sous la ligne de flottaison fera couler le navire) ET qui possède encore au moins une zone Réserve ou Souffle du Dragon (c'est-à-dire zone basse 3 et 5 sur la Barge, zone basse 5 sur la Jonque, et zone 4 sur la Barque), peut décider de saborder son navire.

Le sabotage à lieu durant la phase de tir à la place du tir. Appliquer les mêmes règles que durant une explosion (voir règle explosion). Les Honneurs sont distribués normalement.

Souffle du Dragon

Le Souffle du Dragon lance un jet d'huile de terre enflammée sur les navires ennemis, le jet en lui-même n'est pas très précis a cause de la pression nécessaire pour qu'il aille loin.

Utiliser le gabarit Flots d'Immondices, et placé le devant le navire. Tout navire touché même partiellement par le gabarit subit 1 touche en zone basse, lancer jusqu'à qu'une zone soit toucher, cependant un 1 reste un échec (par exemple pour une galère lancer jusqu'à obtenir 4, 5, ou 6 ; cependant si vous obtenez 1 vous ne la touchez pas).

La zone touchée doit réussir 2 jet de sauvegarde sans modificateur, sinon elle devient en feu (si la zone possède plusieurs case, une seule case devient en feu).

CATHAY

#HONNEURS : 3

COUT : 75 POUR 1 DRAGON

DRAGON CIELESTE

ATTAQUES (1 au choix par tour)

Souffle enflammé : Lancer 1 dé sur une zone haute ou basse, la cible doit réussir 1 svg sans malus ou être en feu.

Constriction : Uniquement sur les zones de type « mat ». Choisissez la zone a attaquer, lenavire à droit à une svg normale. Si elle échoue la zone subis 2 points de dégâts. Après l'attaque, chaque pion d'équipage du navire lance pour toucher le dragon. Celui-ci ne peut pas riposter, il a droit a sa sauvegarde normale.

CORPS À CORPS

Possède un modificateur de +4 en corps à corps.

MOUVEMENT : 40 cm

MORT

AUCUN EFFET

AUCUN EFFET

AUCUN EFFET



4, 5 ou 6

Svg. 4, 5 ou 6

A la quatrième blessure retiré la figurine du jeu

FLOTTE DU CATHAY

Une flotte Catayenne peut comprendre les navires suivant :

Bâtiments : 1+

La flotte doit posséder au moins un bâtiment. Il peut être le navire amiral.

La flotte ne peut pas posséder plus de Bâtiment que d'escadre de navire de ligne. Le navire amiral n'est pas comptabilisé dans ce total.

Cout : 175 points par Barge de combat.

Escadre de vaisseaux de ligne : 1+

>Au moins une escadre de trois Jonques. Une Jonque peut être le navire amiral.

Cout : 250 points par escadre

> Escadre de trois Souffle du dragon.

Pour chaque Barge de combat, vous avez droit à 2 escadres de Souffle du dragon. Pour chaque escadre de Jonques vous avez droit à 2 escadres de Souffle du dragon.

Cout : 75 points par escadre

Sorcier : 0-1

Cout : variable – Voir sorcier et magie

Amiral : 1

Cout : Gratuits

Carte de bâtiments : 1+

Cout : La première carte est gratuite et revient au navire amiral, les cartes suivantes coute 25 pts chacune.

— FLOTTE DU CATHAY —

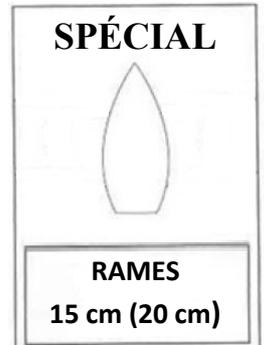
La flotte Cathayenne est celle des extrêmes, à la fois forte en attaques et faible en défense. Le Cathay considère quasiment ses navires, même les plus gros, et ses marins comme sacrificiables.



SOUFFLE DU DRAGON

Equipage : 4

La Barque Souffle du dragon est un navire très spécialisé. Se déplacent en escadre de 3 elle cherche à atteindre les navires ennemis le plus rapidement possible. Cependant beaucoup n'arrive jamais suffisamment près étant une cible privilégiée des capitaines adverses.



MOUVEMENT

Rames 15 cm en vitesse normale, 20 cm sans virement de bord

ARMES

Souffle du Dragon : Gabarit flots d'immondices, voir règles

RÈGLES SPÉCIALES

Explosion et sabordage : Voir règles



JONQUE

Equipage : 4

La Jonque est la navire le plus polyvalent de la flotte Cathayenne. Capable de naviguer en haute mer comme dans les fleuves, c'est un navire fiable et solide très utiliser par les marchand et la marine.

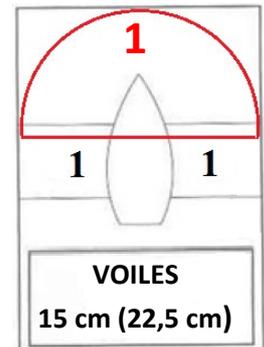
MOUVEMENT

Voiles 15 cm en vitesse normale, 22,5 cm par vent arrière.

ARMES

1 Bordée de baliste. Ne peut pas repousser un abordage.

1 Tour de baliste tirant à 180° vers l'avant. Ne peut pas repousser un abordage.



REGLES SPECIALES

Explosion et sabordage : Voir règles



BARGE DE COMBAT

Equipage : 11

La Barge de combat est le navire le plus gros employé dans les flottes du Cathay. Il est aussi le plus solide bien qu'il soit vulnérable. Le plus impressionnant reste le nombre de marin qu'elle peut embarquer.

MOUVEMENT

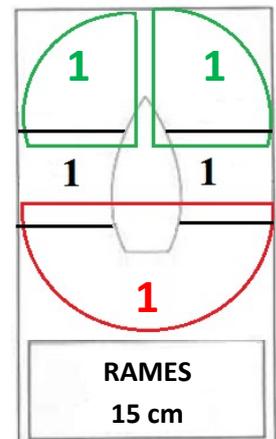
Rames 15 cm en vitesse normale.

ARMES

1 Bordée de baliste. Ne peut pas repousser un abordage.

1 Tour de baliste tirant à 180° vers l'arrière. Ne peut pas repousser un abordage.

2 Tour de baliste tirant à 90°, une à droite et une à gauche. Ne peut pas repousser un abordage.



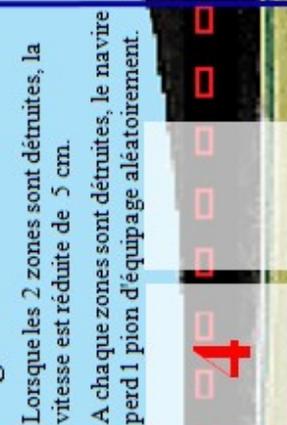
REGLES SPECIALES

Explosion et sabordage : Voir règles



CATHAY BARGE DE COMBAT BATIMENT

ÉQUIPAGE
11

BALISTES AVANT Svg. 4, 5, ou 6 Au choix de l'attaquant: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 2 Baliste droite détruite </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 3 Baliste gauche détruite </div> </div> <p>Lorsque les 2 zones sont détruites, le navire perd 1 pion d'équipage aléatoirement</p>		BANC DE NAGE Svg. 5 ou 6 La vitesse est réduite de 5 cm. Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.		BALISTES Svg. 5 ou 6 1 bordée de baliste perdue Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.		BANC DE NAGE Svg. 5 ou 6 La vitesse est réduite de 5 cm. Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.		BALISTE ARRIÈRE Svg. 4, 5, ou 6 Baliste détruite. Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.	
PROUE Svg. 5, ou 6 		RÉSERVES Svg. 4, 5 ou 6 Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement. Subit un dégat critique dès la première touche non Svg. <i>Vous ne pouvez pas utiliser les munitions restantes pour ce bâtiment</i>		BANC DE NAGE Svg. 5 ou 6 Lorsque les 2 zones sont détruites, la vitesse est réduite de 5 cm. A chaque zone détruite, le navire perd 1 pion d'équipage aléatoirement.		RÉSERVES Svg. 4, 5 ou 6  Lorsque le navire est détruit retire 1 pion d'équipage aléatoirement Subit un dégat critique dès la première touche non Svg. <i>Vous ne pouvez pas utiliser les munitions restantes pour ce bâtiment</i>		POUPE Svg. 5, ou 6 	
AUCUN EFFET		AUCUN EFFET		COULÉ		Sous la ligne de flottaison Svg. 5 ou 6 Les première, deuxième, troisième, et quatrième touches n'ont aucun effet. La cinquième coule le bâtiment.			

RAMES : 15 cm

HONNEURS : 6

NOM :

CATHAY
JONQUE
 VAISSEAU DE LIGNE

ÉQUIPAGE

4

<p>MAT DE MISAINÉ Svg. 5 ou 6 Perte du mât. La vitesse est réduite de 5 cm (7,5 cm). Les touches suivantes ne causent aucun dommage critique.</p>		<p>MAT D'ARTIMON Svg. 5 ou 6 La première touche réduit la vitesse de 5 cm (7,5 cm). La seconde touche réduit la vitesse de 5 cm (7,5 cm) de plus. Les touches suivantes ne causent aucun dommage critique.</p>	
<p>2</p>	<p>BALISTE AVANT Svg. 4, 5, ou 6 Baliste détruite.</p>	<p>PONT Svg. 5, ou 6 1 bordée de baliste détruite.</p>	<p>3</p>
<p>4</p>	<p>RÉSERVES Svg. 4, 5 ou 6 Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement. Subit un dégât critique dès la première touche non Svg. Vous ne pouvez plus utiliser les munitions explosives, et incendiaires pour ce navire</p>	<p>6</p>	<p>POUPE Svg. 4, 5, ou 6</p>
<p>AUCUN EFFET</p>	<p>AUCUN EFFET</p>	<p>COULÉ</p>	<p>SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON Svg. 4, 5 ou 6 Les première et deuxième touches n'ont aucun effet. La troisième coule le navire.</p>
<p>VOILES : 15 cm (22,5 cm)</p>		<p>HONNEURS : 4</p>	

HAUT

BAS

CATHAY
SOUFFLE DU DRAGON
 VAISSEAU DE LIGNE

ÉQUIPAGE

4

4

SOUFFLE DU DRAGON
 Svg. 5 ou 6

Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.

Subit un dégat critique dès la première touche non Svg.

5

BANC DE NAGE

Svg. 5 ou 6

La vitesse est réduite de 7,5 cm (10 cm).

Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.

6

BANC DE NAGE

Svg. 5 ou 6

La vitesse est réduite de 7,5 cm (10 cm).

Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.



AUCUN
 EFFET

COULÉ

SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON

Svg. 5 ou 6

La première touche n'a aucun effet.
 La seconde coule le navire.

RAMES : 15 cm (20 cm)

HONNEURS : 2

CATHAY
SOUFFLE DU DRAGON
 VAISSEAU DE LIGNE

ÉQUIPAGE

4

4

SOUFFLE DU DRAGON
 Svg. 5 ou 6

Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.

Subit un dégat critique dès la première touche non Svg.

5

BANC DE NAGE

Svg. 5 ou 6

La vitesse est réduite de 7,5 cm (10 cm).

Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.

6

BANC DE NAGE

Svg. 5 ou 6

La vitesse est réduite de 7,5 cm (10 cm).

Lorsque la zone est détruite retiré 1 pion d'équipage aléatoirement.



AUCUN
 EFFET

COULÉ

SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON

Svg. 5 ou 6

La première touche n'a aucun effet.
 La seconde coule le navire.

RAMES : 15 cm (20 cm)

HONNEURS : 2