

# LA TILÉE

Par Sebwalker

V 1.1



## Note de l'auteur :

Lors de l'écriture de ce « supplément » j'ai essayé de garder le même état d'esprit que dans le livre d'armée Mercenaire de Warhammer Battle. J'ai essayé d'imaginer un petit peu ce qu'aurait donné le film « de l'or pour les braves » mais en version nautique. J'espère que ce travail vous plaira.

Noter que tout ce qui concerne le background Tiléen a été pris à partir du Livre d'armée Warhammer Battle V7 Mercenaire. Je vous conseille vraiment de le lire.

J'espère que ça vous plaira, si vous remarquez des fautes d'orthographe ( et il y en a plein, ou de avis ou modification a apporté me contacter en MP sur <http://www.warhammer-forum.com>

**De tout temps, les marchands de Tilée ont loué les services de soldats pour protéger leurs navires des pirates et pour escorter leurs caravanes. Bien sûr, les propriétés et les entrepôts devaient aussi être gardés, et il devint habituel pour les marchands d'entretenir des troupes plus ou moins en permanence. Les familles marchandes utilisaient aussi leurs mercenaires pour assouvir leurs ambitions politiques dans leurs cités, soit pour y obtenir les pleins pouvoirs, soit pour renverser des tyrans et mettre une république en place ! En Tilée, la richesse est le pouvoir, et le pouvoir, la puissance militaire et le statut se valent tous à peu de choses près.**

Les tiléens s'intéressèrent au commerce très tôt, ils commencèrent peu après que les antiques ruines elfiques ne soient habitées par les tribus humaines puis reconstruites en cités tiléennes. De par sa situation la Tilée pouvait être atteinte par les navires des hauts elfes et les caravanes naines. Les tiléens se trouvaient donc dans une position idéale pour servir d'intermédiaires entre les deux races. L'animosité entre les elfes et les nains était telle depuis la guerre de la Barbe qu'ils préféraient éviter autant que possible de commercer directement.

Bien entendu les tiléens firent en sorte de tirer un bénéfice substantiel de cet état de fait ! Les marchands proliféraient dans toutes les cités états de Tilée et les profits commerciaux leur permirent de devenir de plus en plus puissants. Evidemment ils prirent une part active dans le gouvernement de leurs cités, soit comme monarques, soit comme membres du conseil.

Les dirigeants de la Tilée ne furent jamais des propriétaires terriens féodaux comme les grands nobles de la Bretagne ou de l'Empire. Au contraire, les tiléens les plus influents ont toujours par tradition vécu en ville, jamais dans des châteaux à la campagne. Le commerce est la principale source de revenus plutôt que les domaines et les champs exploités par les paysans.

La maison d'un Prince Marchand comprend sa famille et ses nombreux proches, qui le considèrent tous comme le chef de cette famille élargie. Il emploie d'innombrables artisans, artistes, marchands, capitaines de vaisseau, serviteurs, et bien d'autres encore. La fierté de tout marchand exige qu'il emploie le meilleur personnel possible, et les Princes Marchands d'une cité se doivent toujours d'engager les meilleurs des meilleurs pour ne pas perdre la face.

La plupart du temps, une seule famille marchande domine chaque cité. Dans les Républiques, le pouvoir est partagé plus ou moins équitablement entre plusieurs familles pour éviter les bains de sang dans les rues ! Souvent, lorsqu'une maison est plus puissante et respectée que les autres, le chef de famille devient le Prince de la cité. De tels personnages sont appelés les Princes Marchands.

Il n'existe pas de droit héréditaire au pouvoir, et chaque prince marchand doit prendre garde aux rivaux désirant son trône. Il est assez courant qu'un dirigeant soit détrôné par un rival d'une autre famille, ou même par un de ses parents. Ces luttes pour le pouvoir prennent généralement la forme de violents affrontements de rue entre guerriers engagés par chaque camp. Parfois, un prétendant ambitieux au trône princier ira jusqu'à engager une armée entière pour renverser son rival. En Tilée, c'est une coutume pour quiconque dont les ancêtres ont eu un pouvoir politique de réclamer le titre de Prince Marchand. Ce simple fait peut donner naissance à des rivalités politiques et à des vendettas sans fin.

Quiconque accède au pouvoir, que ce soit par l'intrigue, l'assassinat ou la force des armes, est certain de se faire des ennemis en chemin. En Tilée, la tradition de rendre coup pour coup à ses ennemis est forte. Cela a donné naissance à la fameuse tradition de la vendetta. Contrairement aux rancunes naines, qui sont rayées du livre lorsqu'elles sont réglées, les vendettas sont permanentes. Elles ne sont pas écrites, mais plutôt soigneusement gardées en mémoire de génération en génération au sein d'une famille. Ainsi elles peuvent être mises de côté ou rappelées suivant le besoin. Quiconque cherche une excuse pour renverser un dirigeant et usurper le trône, ou n'importe quel Prince Marchand qui cherche une raison pour faire la guerre à une principauté rivale, n'a qu'à déterrer une vieille vendetta. D'un autre côté, pour une réconciliation ou une alliance, une vendetta peut être commodément mise de côté.



Carte de la Tilée et de ses principales cités-état. A noté que Monte Castello, n'est pas une cité mais une forteresse portuaire destinée à empêcher les Orks de s'en prendre à toute la Tilée. Pour cela toutes les cités envoient des troupes pour la protéger.

## Les mercenaires

La demande de soldats donna naissance à de nombreuses bandes de mercenaires : des soldats qui se mettaient au service de tout banquier qui pouvait avoir besoin d'eux. Ceux-ci recrutèrent parfois des troupes de manière plus ou moins permanente, mais la plupart ne recrutèrent qu'en cas de besoin. De plus, les soldes des meilleurs combattants étaient bien trop élevées pour la bourse de marchands ordinaires.

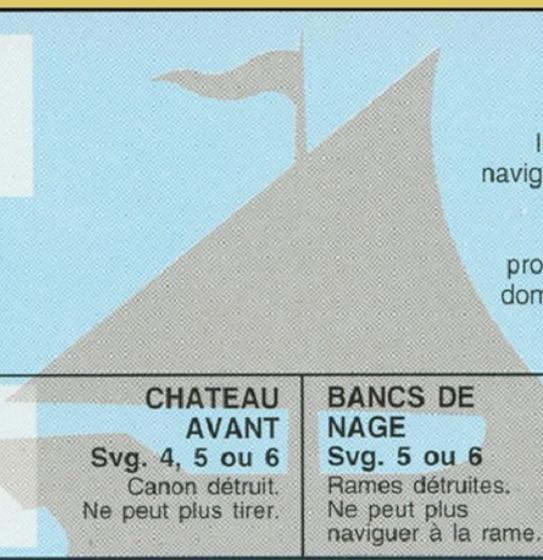
Les capitaines mercenaires les plus doués devinrent eux-mêmes riches et influents, et leurs services furent bientôt demandés dans toute la Tilée. Les rivalités entre marchands donnèrent inévitablement lieu à des raids et même à des guerres ouvertes. Ce sont les mercenaires qui réglaient ces problèmes, et le camp qui avait pu amasser assez d'or gagnait souvent assez vite ! Les marchands dépensaient parfois des fortunes pour que des mercenaires gagnent leurs guerres, tandis que les usuriers n'étaient que trop contents de leur prêter plus d'or. C'est ainsi que les armées de Tilée devinrent des armées de mercenaires. Bien des guerriers talentueux sont ainsi devenus riches, et des combattants venus du Vieux Monde entier gravitent autour de la Tilée ou leurs talents sont payés à leur juste valeur.

## Explorateurs

Avides de découvrir de nouvelles routes commerciales, les marchands tiléens ont souvent financé des missions d'exploration. Elles peuvent non seulement donner lieu à des découvertes et augmenter les profits, mais éloignent aussi les nombreuses bandes de mercenaires désœuvrées de la Tilée. Ainsi en temps de paix les mercenaires sans emploi, qui passeraient autrement leur temps à vagabonder dans les cites tiléennes et à chercher des ennuis, sont occupés de manière plus profitable.

Les tiléens n'ont jamais rechigné à dépenser de l'argent pour en gagner davantage, et peuvent financer et équiper des expéditions que d'autres trouveraient irréalisables. En conséquence, la Tilée est devenue le pays des navigateurs, des cartographes, des découvreurs. Il ne se passe pas un mois sans qu'une expédition ne parte pour la Lustrie, les pays du sud ou Cathay.

Les grandes expéditions requièrent des armées entières de mercenaires, dont la plupart sont destinées à mourir de manière horrible dans la jungle ou le désert de quelque contrée lointaine, en supposant qu'ils ne fassent pas naufrage avant d'arriver. Pour les chanceux qui réussissent, les récompenses sont grandes. Les généraux rentrent au pays en héros, leurs navires chargés de trésors et leurs journaux de bord pleins de descriptions imaginatives de nouvelles terres, de tribus exotiques et de leurs propres actes héroïques. D'autres ne reviennent pas du tout et deviennent les rois des cites des pays qu'ils ont découverts pour y vivre dans l'opulence.

	<b>TILÉE</b> <b>GALÈRE</b> VAISSEAU DE LIGNE		<b>EQUIPAGE</b> <b>2</b>
<b>4</b>			<b>MAT</b> Svg. 5 ou 6 Perte du mât. Impossibilité de naviguer sous voile. Les touches suivantes ne provoquent aucun dommage critique.
<b>5</b>	<b>CHATEAU AVANT</b> Svg. 4, 5 ou 6 Canon détruit. Ne peut plus tirer.	<b>BANCS DE NAGE</b> Svg. 5 ou 6 Rames détruites. Ne peut plus naviguer à la rame.	<b>6</b>
<b>AUCUN EFFET</b>	<b>COULE</b>	<b>SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON</b> Sauvegarde 5 ou 6 La première touche n'a aucun effet, la seconde coule le navire.	
<b>RAMES : 10 cm (15 cm) / VOILES : 15 cm (22,5 cm) HONNEURS : 2</b>			

## Relations entre les cites

Les paysans tiléens exploitent de grands champs fertiles à l'extérieur des murs des cites. Certaines fermes appartiennent à des familles qui y vivent depuis des années. D'autres sont la propriété de marchands qui y produisent des denrées afin de les vendre.

Bien sûr, les contestations de frontières sont monnaie courante entre les cites tiléennes. Elles sont parfois réglées par des échauffourées, ou par une forte contrepartie sonnante et trébuchante ! Certaines cites contrôlent d'immenses domaines tandis que d'autres sont assez réduites pour qu'un garde dans une tour de guet puisse voir toutes les frontières. Les marchands les plus puissants se font habituellement construire de splendides villas à la campagne.

Etrangement malgré les cité-état indépendante, l'identité Tiléenne est très importante pour ses habitants. Ainsi si un ennemi vient de l'extérieur, les cites n'hésiteront pas à mettre leur rancune de côté pour s'unir. C'est particulièrement le cas contre les Skavens et les elfes noirs ( suite à la mise à sac du Pont de Remas par ces derniers ).

Les régions côtières de Tilée ont toujours été victimes de ravages de pillards venus de la mer comme les sauvages nordiques,

les corsaires d'Arabie et bien d'autres. De même, les maraudeurs des montagnes de l'est et les hordes de vils skavens sortant de terre ont souvent menacé l'intérieur du pays.

Dans de telles situations, le peuple tiléen abandonne ses fermes et se met à l'abri derrière les remparts des cites pour grossir les rangs des défenseurs. Ils brûlent souvent les champs plutôt que de permettre à l'ennemi de s'en nourrir. Confrontés à un siège, les pillards préfèrent habituellement reprendre la mer et repartir les mains vides. De cette façon, les cites ont perduré pendant de nombreux siècles de malheur, abritant en leurs murs la lumière de la civilisation et de la finance prudente.

## *Les navires de la flotte Tiléenne*

### *Les Galères*

Tout comme dans l'Empire, la galère s'est imposée comme navire passe-partout en Tilée. Utilisée principalement pour protéger les ports, sa taille lui permet aussi de remonter les fleuves. Son coût assez modique permet d'être acheté même par les capitaines mercenaires les moins riches, et dans le pire des cas il peut être assez facile d'en aborder une pour la volée. Parfois des impériaux déserte et viennent offrir leur service à des citées état.

Ainsi au fil du temps, un certain nombre de galères impériales se sont retrouvés comme par enchantement en Tilée, parfois aux mains de capitaines mercenaires, parfois encore dirigés par leur équipage d'origine. Beaucoup ont même gardé leur ancien pavillon. Enfin d'autres Galères ont tout simplement été construites dans une citée état. Elle porte des couleurs et pavillons dans un pur style Tiléen.

### *Les Brigantines*

En réalité le terme Brigantine ne désigne pas un type de navire, mais plutôt des navires d'un même tonnage. En effet de par la nature même du système politique Tiléen, chaque chantier naval construit son propre type de navire, sur la demande de capitaine ayant leur propre exigence ( c'est eux les propriétaires après tout ), de plus les navires sont modifiés au fil du temps. Par exemple, la dernière amélioration en date vient de Léonardo da Miragliano, il s'agit de l'ajout d'un mat à l'avant du navire : le Beupré, et de voile à celui-ci : la Civadière et le Foc. Ceci donne au navire un petit boost de vitesse et a donc été copié rapidement par tous les capitaines et chantiers navals de Tilée.

Lorsqu'un noble, ou un marchand a besoin de réunir une flotte, il engage simplement le capitaine et son navire. Les brigantines sont alors regroupées en escadron de trois suivant leur vitesse, maniabilité et puissance de feu. Cela donne une force assez hétéroclite ou des trois mats côtoie des deux mats dans la même unité.

Lorsque les citées état sont en guerre, elles fournissent des lettres de marque aux capitaines de ces vaisseaux faisant d'eux des corsaires. Cela permet d'occuper les équipages de brigantine, d'affaiblir l'ennemi, et d'enrichir la citée. Lorsque trop de citées sont en paix, les capitaines peuvent aussi se lancer dans le commerce grâce aux grandes cales de leur navire. Mais ceci sert surtout à couvrir des activités de piratage, bien plus lucratives. Le tout est qu'il n'y est pas de témoins.

Une chose qui surprend toujours lorsque l'on les voit naviguer pour la première fois est la maniabilité de ces navires, sans égal celle des vaisseaux Haut-elfes, elle est supérieure à leur équivalent Bretonniens.

### *Les Frégates*

Appelé aussi Galion Tiléen, les Frégates n'appartiennent pas à des capitaines mercenaires, mais aux riches marchands et aux nobles des citées-état. Chaque famille très riche en possède au moins une, c'est avant tout un symbole de puissance, mais il est aussi très bien vu politiquement de montrer que la famille s'investit dans la défense et l'expansion de la citée.

Cependant, dans de rares cas les Frégates appartiennent à un capitaine mercenaire ayant réussi à en capturer une. Dans ce cas la famille qui est propriétaire à l'origine paie une fortune pour éviter le déshonneur d'une telle perte, et si l'on refuse de leur rendre une prime astronomique sera versé pour la capture du navire et la mort du capitaine. Encore plus rare un capitaine devient parfois assez riche pour en acheter une.

De la même manière que les Brigantines, chaque Frégate est différente des autres, souvent décorée aux armoiries d'une citée ou d'une famille noble, elles sont le navire amiral des flottes Tiléennes. L'amiral commandant la flotte fait souvent partie de la famille ayant financé la construction de la Frégate. Ces derniers étant le plus souvent des incapables, ils sont secondés dans leur tâche par un amiral mercenaire expérimenté. Bien sûr dans les faits c'est lui qui commande la flotte.

Les familles dirigeantes des citées état utilisent aussi les Frégates pour montrer leur puissance aux autres familles de la même citée. Si bien que petit à petit les Galions Tiléens se sont vu affublés de toutes sortes de gadgets plus ou moins efficaces qui sont ajoutés ou retirés au fil du temps, tel que des tourelles ou des canons de Vulcains, parfois même des tours penchées. Cependant la dernière mode,

plutôt efficace, ( venant aussi de Léonardo) est un canon de poing de fer rotatif à l'avant du navire. Bien que la mise au point fut difficile, tiré sur le coté a failli entrainer la chavirage d'une Frégate, une système de butée permet de tiré vers l'avant en sécurité ( et accessoirement évité de tiré au mortier dans ses propres voiles ).

La Frégate est aussi le lieu ou l'on garde le trésor qui permettra de payé les mercenaire à la fin de la bataille. Celui-ci est gardé par un régiment d'élite dirigé par un trésorier-payeur dont c'est la seule tâche à bord du navire. Le trésor est gardé dans une salle blindée sur l'un des ponts inférieurs du navire. De plus pour évité la perte malencontreuse d'un trésor, un système de canot de secours se situe dans cette salle. Si la Frégate venait a coulé, le canot peut être déployé en quelques secondes, sauvant le trésor et le trésorier ( et parfois même quelques gardes ). Ce système a été mis en place car trop de flotte se sont dispersé en pleine bataille suite a la perte d'une Frégate.

TILEE  
**FREGATE**  
Batiment

Garde  
du trésor  
**1**

EQUIPAGE  
**4**

**4** **MAT DE MISAIN**  
Svg. 5 ou 6  
La première touche n'a aucun effet.  
La seconde touche réduit la vitesse du vaisseau de 5 cm (5 cm).  
Les touches suivantes ne causent aucun dommage critique.

**5** **GRAND MAT**  
Svg. 5 ou 6  
La première touche n'a aucun effet.  
La seconde touche réduit la vitesse du vaisseau de 5 cm (7,5 cm).  
Les touches suivantes ne causent aucun dommage critique.

**6** **MAT D'ARTIMON**  
Svg. 5 ou 6  
La première touche n'a aucun effet.  
La seconde touche réduit la vitesse du vaisseau de 5 cm (5 cm).  
Les touches suivantes ne causent aucun dommage critique.

**2** **CHATEAU AVANT** Svg. 4,5 ou 6  
AU CHOIX DE L'ATTAQUANT  
**Mortier détruit**  
Mortier détruit.  
Ne peut plus attaqué au mortier  
**Mât détruit**  
Mât détruit  
Vitesse réduite de 2,5 cm (5 cm).

**3** **CHATEAU ARRIERE** Svg. 4, 5 ou 6  
1 bordée de canons perdue

**4** **PROUE** Svg. 4,5 ou 6

**5** **PONT** Svg. 4, 5 ou 6  
La première touche ne cause aucun dégat  
La seconde détruit 1 bordée de canons

**6** **POUPE** Svg. 4, 5 ou 6  
1 bordée de canons perdue

**AUCUN EFFET**   **AUCUN EFFET**   **AUCUN EFFET**   **COULE**

**SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON** Svg. 4, 5 ou 6  
Les première, deuxième et troisième touches n'ont aucun effet.  
La quatrième touche coule le vaisseau.

VOILES : 17,5 cm (22,5 cm)

HONNEURS : 6

NOM :

## Magie

La Tilée utilise la magie collégiale, comme l'Empire ou la Bretagne (Voir règle de la sorcellerie).

## Antiaériens

D'une manière générale, les Tiléens préfèrent les arbalétriers aux archers. C'est aussi le cas sur mer, cependant contrairement aux batailles terrestres ou la mobilité des troupes est importante, sur mer c'est le navire qui bouge. Les arbalétriers sont donc équipés d'arbalètes presque aussi grandes qu'un homme, pouvant traverser une armure comme du papier.

Type	Cout	Portée	Nombre de dés
Arbalétriers	25 points	15 cm	3

## Troupes aériennes

La aussi les armées Tiléennes utilisent des mercenaires, cependant ce genre de troupe étant plutôt rare, les marchands ne sont pas très regardants de qui ils engagent.

Une flotte Tiléenne peut engager des Griffons Impériaux, Pégases Bretonniens, Gyrocoptères Nain, Ballons de Guerre Nain, Wyvern Ork, Chevaucheurs d'Aigles Elfes et Dragon Elfes.

Cependant la flotte ne peut engager au maximum qu'une seule unité ( escadrons de 3 ou unité individuelle ) de chaque type. Le profil et le cout reste le même que d'habitude.

## Monstre marins

La flottes Tiléenne utilise les monstre marins comme habituellement, elle a accès au Triton et ce même si elle engagent des troupes Ork ( la majorité de la flotte se composent de toute façon d'humains )

## Alliés

Les Tiléens peuvent s'allier sans difficulté à l'Empire, la Bretagne, Les Elfes, les Nains, les Nordiques.

Peut-être aux Orks, et pirates.

Les Tiléens ne s'allieront pas aux Chaos, les Nains du Chaos, Skavens, Elfes-Noirs, et Mort-vivants, et Homme-lézards.

# Règles Spéciales

## Mouvement :

A la voile les navires Tiléens avance de 22,5 cm par vent arrière. La Brigantine et la Frégate avance de 17,5 cm par vent de travers. La galère avance de 15 cm par vent de travers. Naviguer vent debout affecte leur déplacement normalement.

La galère peut naviguer à la rame de 10 cm. Elle peut utiliser la moitié de ce mouvement pour virer de bord sur place de 90°, ou la totalité pour faire demi-tour. Elle peut aussi naviguer de 15 cm en ligne droite sans aucun virement de bord.

## FLOTTE TILÉENNE

Une flotte Tiléenne peut comprendre les navires suivant :

### Bâtiments : 1+

La flotte doit posséder au moins un bâtiment tenant le rôle de vaisseaux amiral.

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

**Cout :** 150 points par Frégate.

### Escadre de vaisseaux de ligne : 2+

> Au moins une escadre de trois Brigantines.

**Cout :** 300 points par escadre

> Au moins une escadre de trois Galères.

Pour chaque Frégate, vous avez droit à 2 escadres de Galères. Pour chaque escadron de Brigantines vous avez droit à 2 escadres de Galères.

**Cout :** 150 points par escadre

### Indépendant : 0+

Maximum 1 navire indépendant par Frégate.

### 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 coûtent 25 pts chacune.

### Canons :

Les navires Tiléen utilise le gabarit de canon normal.

### Mortier :

Voir les règles du poing de fer pour l'utilisation du mortier.

### Cafes :

Bien que cela soit inutile dans la plupart des scénarios :

Chaque Brigantine peut transporter 2x de pions Butin plus que le Corsaire.

Chaque Frégate peut transporter 2x de pions Butin que le Galion.

### Frégate :

Chaque Frégate commence la partie avec un pion trésor ( voir règle Trésor )

### Eperonnages :

Une Galère se déplaçant à la rame peut effectuer des éperonnages.

### Agile :

Lors de chacun de ses mouvements, une Brigantine peut utiliser 1 fois le gabarit de virement de bord des éperviers ( pas forcément pour le premier virement de bord ). Tous les autres virements de bord se font avec le gabarit habituel.

### De l'or pour les braves :

Tout équipage Tiléen qui aborde un navire ou il y a un Trésor, a un bonus de +2 à son score d'abordage par pion trésor présent sur le navire abordé en plus des bonus habituels.

Tout équipage Tiléen qui aborde un navire ou il y a un ou plusieurs pion Butin présent sur le navire abordé, rajoute +1 a son score d'abordage ( et pas par pion d'équipage )

### Je double la soldé ! :

Pour chaque tranche de 500 points de votre flotte vous pouvez utiliser cette règle 1 fois ( pour une flotte de 1200 pts vous pouvez donc l'utiliser 3 fois dans la partie ). Et jamais 2 fois sur le même navire. Vous devez signaler que vous utilisiez cette règle avant de lancer les dés.

Lors d'un abordage, au lieu de lancer 1D6 + nombre de pion d'équipage, le navire Tiléen lance 2D6 pour ce round et choisissez le résultat de votre choix. De plus si vous obtenez un double vous pouvez ajouter +1 a votre score d'abordage en plus des autres bonus éventuels. Peut être utilisé en attaque ou en défense.

<i>TILÉE</i> <b>BRIGANTINE</b> <i>VAISSEAU DE LIGNE</i>			<b>EQUIPAGE</b> <b>3</b>
<b>4</b>	<b>5,6</b>	<b>MAT D'ARTIMON</b> Svg. 5 ou 6 La première touche réduit la vitesse du vaisseau de 5 cm ( 5 cm ) La seconde touche réduit la vitesse du vaisseau de 5 cm ( 7,5 cm ) de plus Les touches suivantes ne causent aucun dommage critique.	
<b>MAT DE MISAINÉ</b> Svg. 5 ou 6 Perte du mât. La vitesse du vaisseau est réduite de 5 cm ( 5 cm ) Les touches suivantes ne causent aucun dommage critique.		<b>3</b>	<b>PONT</b> Svg. 5 ou 6 1 bordée de canons perdue.
<b>2</b>	<b>CHATEAU AVANT</b> Svg. 5 ou 6 Perte du mât. La vitesse du vaisseau est réduite de 2,5 cm ( 5 cm )		
<b>4</b>	<b>PROUE</b> Svg. 4,5 ou 6	<b>5</b>	<b>BATTERIES</b> Svg. 4, 5 ou 6 1 bordée de canons perdue.
		<b>6</b>	<b>POUPE</b> Svg. 4, 5 ou 6 1 bordée de canons perdue.
<b>AUCUN EFFET</b>	<b>AUCUN EFFET</b>	<b>SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON</b> Svg. 4, 5 ou 6 Les première et deuxième touches n'ont aucun effet. La troisième touche coule le vaisseau.	
<b>VOILES : 17,5 cm ( 22,5 cm )</b>			<b>HONNEURS : 4</b>

HAUT

BAS

## ***Trésor :***

Plutôt que de se battre pour une nation ou un drapeau, les Tiléens préfèrent se battre pour de l'or. Et quel meilleur protection contre des voleur que transporter son or avec soit. C'est pourquoi il est de tradition en Tilée d'apporté la solde sur le champ de bataille, le coffre est sous la responsabilité d'un trésorier-payeur et de ses gardes.

Chaque Frégate commence la partie avec 1 pion trésor à son bord. Lorsqu'une Frégate est coulée, un pion trésor est placé par le propriétaire du navire sur un bord du pion épave (si vous avez une figurine d'un canot de sauvetage, vous pouvez l'utiliser à la place). Il symbolise le canot de sauvetage du Trésorier.

Le canot fonctionne de la même manière qu'un navire, à quelque exception près :

- Il ne peut se déplacer que de 5 cm maximum par tour, et lors de la phase de ralliement Tiléenne.
- Vous ne pouvez pas sauvez un amiral, un sorcier, ou autre personnage à l'aide du canot du Trésorier. En effet celui-ci s'éloigne le plus vite possible de l'épave de peur que les rescapé s'accroche et ne fasses chavirer le canot.
- Tout dommage subit par le canot le fait couler ( il n'a aucune sauvegarde ). Si le canot se prend un pouvoir magique, un tir de mortier ( à cause de la dispersion ) il coule avec le trésor. Traiter les terrains comme pour n'importe quel navire.
- Toute perte d'équipage du canot le fait couler ( le canot en lui-même compte comme n'ayant aucun équipage )
- Il est impossible de prendre intentionnellement pour cible le canot du Trésorier, aucun capitaine ou sorcier sain d'esprit ne tirerait sur un canot avec un gros coffre dessus ( ceci est valable pour tous le monde, même les mort-vivant, skaven, Chaos, etc ). Le canot ne bloque pas les lignes de vue, ni les tirs ( les projectiles lui passe simplement par dessus ).
- Si lors d'un tir le canot se trouve a 2.5 cm ou moins du navire qui est touché par le tir. Le joueur à qui appartient le canot lance 1D6. Sur 4+ rien ne se passe, sur 3 – le canot se prend un boulet ( ou un débris ) et coule avec le trésor. Le reste du tir fonctionne normalement.
- Si le canot touche terre, on considère qu'il heurte un récif et coule.

Il est possible pour n'importe quel navire ( même ennemis ) de récupérer le canot, mais le navire doit stopper immédiatement son mouvement en contact avec le canot ( remonter un coffre est plus difficile que de remonter un homme ). Si le canot vous appartient, vous pouvez rejoindre vos navires pendant la phase de ralliement, le navire ne pourra pas bouger au tour suivant, sauf si il est rester immobile pendant ce tour ( une rotation sur place n'est pas considérer comme un mouvement dans ce cas ).

Si le trésor est récupérer par une Frégate, il est placé dans la salle blindée, si la Frégate coule les deux trésor ( ou plus ) sont placée sur le même canot. Si le trésor est récupéré par n'importe quel autre type de navire et que celui-ci coule, le trésor est perdu.

Capturé un trésor Tiléen qui n'était pas le votre au début de la partie, apporte 3 honneurs de batailles. Un trésor peut aussi être pris en abordant et en éliminant tous les pions d'équipage d'un navire un navire ( Frégate comprise ).

Si tous les pions Trésor sont capturé par la flotte ennemis, les navires Tiléen chercherons en priorité a endommagé et abordé les navires possédant des trésors ( je sais c'est assez subjectif comme règles). Si tous les pions Trésor sont coulé ou détruit, alors la flotte Tiléenne a perdu quelle que soit les objectifs de la partie, la flotte se disperses et cherche à s'enfuir, plus aucune formation ne doit être respecté.

## ***Gardes du Trésor :***

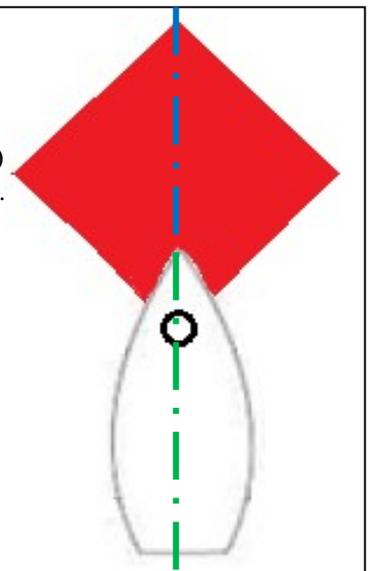
Les Gardes du Trésor sont la uniquement pour protéger les trésors des Frégate. Ils ne peuvent pas participer à un abordage en attaquant mais uniquement en temps que défenseur. Le pion a donc un bonus de +2 en abordage ( en plus des bonus habituels) si il mène la défense.



### **Comment définir l'arc de tir du mortier**

Placer le gabarit de virement de bord de l'Epervier ( en rouge ) sous la Frégate de manière à ce que l'axe du navire ( en vert ) et l'axe du gabarit se superpose ( en bleu ).

Prolonger les bords du Gabarit avec une règle.



# FLOTTE TILÉENNE

La culture Tiléenne est sans doute la culture humaine la plus déroutante du Vieux Monde, et leur flotte est la parfaite représentation de cette culture. Résultant d'un habile mélange entre copie et innovation, c'est une flotte très polyvalente qui réserve souvent quelques surprises.



## GALERE

**Equipage : 2**

Les Galères sont des vaisseaux petits, rapides et légèrement armés, utilisés pour garder les ports et patrouiller sur les fleuves, et le long du littoral.

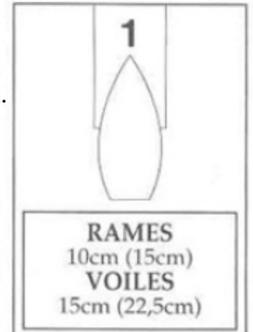
### MOUVEMENT

Rames : 10 cm (15 cm en ligne droite). Peut virer sur place. Dépensez la moitié de votre mouvement par virement de bord de 90°. Marche arrière possible jusqu'à 5 cm.

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

### ARMEMENT

1 canon de proue. Le canon peut servir à repousser un abordage.



### REGLES SPECIALES

Peut éperonner. Doit pour cela parcourir au moins 7,5 cm à la rame en direction de l'ennemi et sans virement de bord. L'ennemi doit alors effectuer une sauvegarde sous la ligne de flottaison, en cas d'échec de la sauvegarde, jetez un dé :

- 1-3 1 point de dommages sous la ligne de flottaison.
- 4-5 2 points de dommages sous la ligne de flottaison.
- 6 3 points de dommages sous la ligne de flottaison.



## BRIGANTINE

**Equipage : 3**

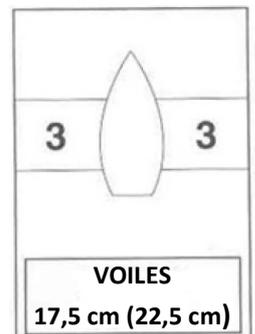
La Brigantine est le navire le plus polyvalent qui soit, utilisé pour le commerce, l'exploration, le combat, et même par des pirates. En termes de fiabilité, elle surpasse même les Corsaires Bretonniens. Elle reste cependant moins rapide que ces derniers.

### MOUVEMENT

Voiles 17,5 cm en vitesse normale, 22,5 cm par vent arrière.

### ARMES

3 bordées de canons. Les canons peuvent être utilisés pour repousser un abordage.



### REGLES SPECIALES

**Agile :** A chaque mouvement, peut utiliser 1 fois le gabarit de virement de bord des Eperviers.



## FREGATE

**Equipage : 4 +1** Garde du trésor

La Frégate est le plus puissant navire Tiléen. Conçu avant tout pour afficher la puissance d'une ville ou d'une famille de marchand, elle n'en reste pas moins un redoutable adversaire. Elles sont toujours richement décorées.

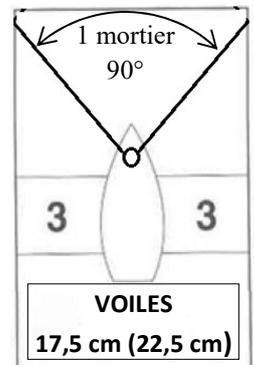
### MOUVEMENT

Voiles 17,5 cm en vitesse normale, 22,5 cm par vent arrière.

### ARMES

3 bordées de canons. Les canons peuvent être utilisés pour repousser un abordage.

1 mortier. Voir règles du Poing de Fer. Ne peut pas repousser un abordage.



### REGLES SPECIALES

**Trésor :** Voir règles du Trésors

**Garde du trésor :** Bonus de +2 en abordage si il mène la défense. Ne peut pas attaquer, peut uniquement défendre.

# Navires indépendants :

Le principe de navire indépendant est un peu différent dans une flotte Tiléenne, en fait les indépendants représentent les « régiments de renom ». Cela peut être un navire seul, une escadre de navires, une unité aérienne, une unité antiaérienne, un membre d'équipage, voire même un monstre marin. Leur coût doit donc être indiqué dans leur profil. Le nombre d'indépendants est de maximum un par Frégate tout simplement car ce genre de personnages sont rares et très cher à payer.

Noté aussi que chaque indépendant n'est disponible qu'en un seul exemplaire. Cela signifie que, comme pour le Triton, si votre adversaire et vous avez utilisé le même indépendant, vous devez déterminer aléatoirement pour qui il travaille sur un jet de dé. Celui qui aura perdu pourra redistribuer les points non utilisés.

Nous allons voir un exemple d'indépendants mais la liste ne doit être en aucun cas exhaustive, penser simplement à équilibrer leur coût pour pouvoir jouer des parties intéressantes. Et n'oubliez pas que nous sommes avant tout là pour nous amuser ensemble.

## Monitor des Pirates Tueurs de Long Drong Silver

Long Drong Silver, qui comme son nom l'indique était plutôt grand pour un nain, revendique une ascendance avec Drong le Roc, un légendaire ancêtre nain héros de nombreuses sagas. Il commença sa carrière de loup de mer à Barrak Varr en tant que mousse et progressa jusqu'à devenir capitaine d'un navire marchand, le Tonneau de Bière, qui transportait le précieux breuvage dans les lointaines colonies. Il en fut ainsi jusqu'à un terrible voyage près des côtes de Sartosa. Une tempête éclata, la plus forte depuis cent ans, qui envoya le navire se déchirer sur un récif. Alors que l'équipage était dispersé sur le rivage, la cargaison bières fut perdue.

Ce désastre fut insupportable pour le nain et aucun capitaine nain respectueux de sa charge n'aurait voulu survivre. Long Drong savait que sa carrière de commerçant venait de prendre fin. Il décida de suivre le chemin des tueurs et de rechercher une mort digne des plus grandes sagas. L'équipage mortifié par la perte de la cargaison jura sur ce qu'il avait de plus sacré de mener une vie de tueurs marins et de trouver une mort capable de racheter cette honte et d'en faire des personnages de légende. Par ce serment Long Drong, connu depuis lors sous le nom de Long Drong Silver fit un pas de plus vers sa destinée qui était de devenir le plus grand pirate de Sartosa.

Son premier acte de piraterie fut de raser la forteresse du redoutable pirate Capitano Sisico et de s'emparer de son trésor et de son

<b>TILÉE</b>			<b>EQUIPAGE</b> <b>3</b>
<b>LA BELLE FREGAR</b>			
<i>Indépendant</i>			
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>TOURELLE</b> Svg. 4, 5 ou 6 Canon détruit.	<b>6</b>
<b>PROUE</b> Svg. 4, 5 ou 6 Eperon détruit. Ne peut plus effectuer d'éperonnage.	<b>5</b>	<b>COQUE</b> Svg. 4, 5 ou 6	<b>ROUE A AUBES</b> Svg. 4, 5 ou 6 Immobilisé.
		<b>SOUS LA LIGNE DE FLOTTAISON</b> Svg. 4, 5 ou 6	
		<b>COULE</b> Les premières et deuxièmes touches n'ont aucun effet. La troisième touche coule le navire.	
<b>VAPEUR : 15 cm (15 cm)</b>		<b>HONNEURS : 5</b>	

navire. Avec le magot, Long Drong engagea des ouvriers pour rebâtir le frêle navire en quelque chose dont un nain pourrait être fier et pour cela le métal ne fut pas épargné ! Il engagea également des forgerons pour fondre des canons pour le navire que Long Drong avait baptisé la Belle Fregar, du nom d'une célèbre vierge de Barak Varr, une beauté d'après la légende. Une figure de proue fut sculptée à son effigie. Malheureusement ni Long Drong ni aucun des membres de l'équipage n'avait vu de vierge naine, ils durent donc se fier à leur imagination et aux rumeurs. Le résultat fut que, construite en partie en airain, la figure de proue fut en fait surtout utilisée comme éperon.

Les prisonniers de ce qui était à présent le donjon de Long Drong furent libérés en échange de renseignements sur des trésors ou des cartes aux trésors. Long Drong réalisa vite que la clé du succès était d'avoir un coffre bien garni afin de recruter et contrôler une armée de mercenaires. Beaucoup de

coffres au trésor ont été perdus lors de batailles et il existe des généraux prêts à payer généreusement leur récupération, doublant parfois la valeur du contenu ou payant même une somme énorme pour ne récupérer qu'un coffre vide. Cela est un sujet de grande fierté parmi les généraux mercenaires qui considèrent ces coffres comme des étendards. Long Drong se chargea donc de faire savoir qu'il pouvait en tant que marin nain retrouver un coffre dans n'importe quelle partie du monde connu et le rapporter à son propriétaire. Tout ce qu'il demandait, c'était de pouvoir garder le contenu plus une prime de la valeur du contenu. Mais pour les généraux mercenaires c'est un faible prix pour recouvrer leur honneur comme pour la grande bannière d'une autre armée.

C'est ainsi que la Belle Fregar voyagea de par le monde : Arabie, Lustrie, Albion et bon nombre d'îles non répertoriées, et rapporta un bon nombre de coffres. C'est ainsi que Long Drong pilla un certain nombre de trésors de pirates célèbres se faisant ainsi un nombre considérable d'ennemis mortels prêts à se venger. Sa tête fut mise à prix, tout le monde voulait sa peau! Que pouvait demander de plus un marin tueur? Ses seuls amis étaient les généraux à qui il ramenait leurs coffres et ces derniers commencèrent à louer les services de Long Drong pour un autre travail. Inutile de dire que cette tâche consistait à capturer le coffre d'un rival. Seuls les plus farouches tueurs des mers pouvaient espérer une fin si héroïque. Du moins tant que Long Drong n'avait toujours pas rencontré son destin!

**Devise :** Notre spécialité : récupérer les coffres!

**Cri de guerre :** Quinze marins sur le coffre du mort, yo ho ho et une barrique de bière!

**Règles :** **Cout :** 100 points pour 1 monitor ( pas une escadre )

## MONITOR DE LONG DRONG SILVER

**Equipage 3**

Les Monitors sont de petits navires à vapeur dotés d'une unique tourelle capable de pivoter sur 360°. Ils ont été conçus pour opérer en escadres, pilonnant l'ennemi avant de l'éperonner.

### MOUVEMENT

Vapeur : 15 cm. Peut virer sur place. Utilise la moitié de son mouvement pour virer de 90°. Peut faire machine arrière sur 7,5 cm.

### ARMES

1 canon de tourelle tirant à 360°. Ce canon peut être utilisé pour repousser les abordages.

### REGLES SPECIALES

Peut éperonner. Pour cela, le Monitor doit se déplacer d'au moins 7,5 cm en ligne droite vers son adversaire. En cas de contact, l'ennemi doit faire un jet de sauvegarde sous sa ligne de flottaison. S'il échoue, lancez un dé :

1-3	1 point de dommages sous la ligne de flottaison
4-5	2 points de dommages sous la ligne de flottaison
6	3 points de dommages sous la ligne de flottaison

Les tourelles peuvent pivoter et tirer à 360°. Les ingénieurs peuvent réparer une zone en obtenant 5 ou 6 durant la phase finale.

- Le navire ne peut pas être aborder temps qu'il n'ait pas endommagé ( comme tous les navires nains )
- **Rune de pénétration :** Les tirs de la tourelle ont un modificateur de Svg de -1. Les autres modificateurs s'appliquent.
- **Abordage :** Avant chaque round d'abordage le navire de Long Drong lance sur le tableau suivant :



Tableau d'abordage de Long Drong Silver

D6	Effet
1	La bière était daubée, la moitié de l'équipage est malade, vous avez un malus de -1 a votre score d'abordage.
2	La bière était bonne, malheureusement l'équipage en a abusé. Entre courage et maladresse au final cela n'a eu aucun effet sur le combat. Aucun effet sur l'abordage.
3 - 5	La bière était bonne, plein de courage les nains se sont rués sur leurs ennemis. Il y a bien eu quelques ratés mais rien de sérieux. Ajouter +1 a votre score d'abordage.
6	La bière était bonne et en plus le dieu de la bière était avec vous ( si il existe ). Non seulement vous vous êtes battus courageusement mais en plus vous avez eu de la chance ! Ajouter +2 a votre score d'abordage

- **Magie :** Normalement les nains peuvent annuler un sort sur un jet de 6 sur 1D6. Cependant comme la majorité de la flotte se compose d'humain ( ou de race sensible à la magie ), les règles suivante s'applique :

- Si un sort touche la Belle Fregar, le joueur Tiléen peut décider d'utiliser la capacité d'annulation des nains à la place de son sorcier, mais seul le navire nain sera « protégé » sur un 5+ sur 1D6 ( comme si le navire avait un maitre des runes ). Dans le cas de sort utilisant des gabarits les autres navires seront touché normalement. Si vous décider d'utiliser la capacité des nains, vous ne pouvez pas tenter de dissipation avec votre sorcier. C'est l'un ou l'autre.

- Si au début de votre tour, pour une raison ou pour une autre les pions équipages nains représente la moitié ou plus des

pions d'équipages de votre flotte. Alors la capacité de dissipation des nains prend le dessus sur votre sorcier. Vous en pouvez plus dissipez avec votre sorcier, ni lancez de sort. Si au tour suivant le ratio des pion d'équipage nains / flotte s'inverse, alors le sorcier sera de nouveau utilisable.

## **Historique des versions ( ne pas imprimer !!! ) :**

V1.0 : créations de la flotte

V1.1 :

- Modification cout frégate 150 ald 175
- Modification règle : De l'or pour les braves
- Modification règle : je double la solde
- Ajout navire indépendant
- Création du monitor de Long Drong Silver