



Mercenaires De Tilée

De la confrérie d'Alcatani au Vauriens de Voland, les Tiléens ont parcourus le monde de Warhammer pendant des siècles à la recherche de richesse. Les employer pour n'importe quel travail t'en qu'il rapporte des ducats d'or et n'offense pas leur peu de morales, l'aventurier Tiléen cherche la gloire, la fortune et satisfaire sa soif de la bataille.

La terre de Tilée est le territoire des plus riches et des plus distantes personnes du Vieux Monde. Une terre qui est divisée par sa concurrence du commerce et séparée par des querelles personnelles et des cités se faisant la guerre. C'est la fierté civique et un désir de puissance financière qui conduit chaque Tiléen tout au long de sa vie. À cette fin, les Tiléens sont devenus des marins compétents et des explorateurs émérites. Ils font voile vers tous les ports du Vieux Monde et jettent l'ancre sur chaque rivage des terres éloignées à la recherche d'or et d'objets précieux qui peuvent souvent rapporter un prix très intéressant sur n'importe quel marché du monde.

Marco Columbo a découvert la Lustrie dans 1492 et depuis ce temps beaucoup de grands explorateurs et marchands ont voyagé en Lustrie pour faire fortune. En Lustrie - des Villes d'Or, les Tiléens ont revendiqué leur Nouveau Monde. Ils cherchent les trésors des villes en ruines Hommes Léopard.

Une bande de Tiléen est très différente des autres bandes qui sont présentes en Lustrie. Un joueur peut créer une bande à thèmes afin de répondre aux exigences d'une campagne.

Les bandes Tiléennes sont souvent engagées pour explorer les jungles humides par des hommes influents de leur ville ou par des riches marchands ou des guildes. Il y a beaucoup de cités en Tilée pour baser l'histoire d'une bande mais seulement les trois les plus influentes seront traitées ici. Vous pouvez créer une bande de pirates venus de Sartosa ou une bande d'acolytes du Dieu Lucan de Luccini si vous préférez. Indépendamment des bandes qui suivent vous constaterez que l'histoire de la Tilée est suffisamment riche pour vous fournir une bonne base. Vous trouverez que les bandes de Tiléens sont structurées de la même façon que les bandes mercenaires de Mordheim mais il y a tout de même des différences qui reflètent la riche histoire de la Tilée.



Nouvelles Règles





Règles spéciales

MIRAGLIANO

Les guerriers de Miragliano sont d'une précision mortelle avec leur arme de prédilection, l'arbalète. Par conséquent les héros de Miragliano ont +1 pour toucher à l'aide d'arbalètes. Les tireurs d'élite obtiennent +1 pour toucher avec n'importe quelle arme de tir qu'ils emploient. Tous les explorateurs de Miragliano ont une profonde haine des Skavens. Ceci remonte à la varicelle rouge de 1812 où trois quarts de population de la ville périe. Quand ils combattent des Skavens une bande de Miragliano est affectée par les règles de haine. Les francs tireur et autres personnages ne sont pas affectés par la règle de haine.

REMAS

En 1487 une flotte de vaisseaux de guerre d'elfe Noir a envahi la ville côtière de Remas et depuis, les habitants de cette ville ont une profonde aversion envers les Druchii. Une bande de Remas combattra jusqu'à la mort contre n'importe quelle bande d'elfes Noir qu'ils rencontrent. Pour représenter ceci, les guerriers de Remas peuvent relancer n'importe quel test de déroute une fois par partie et doivent respecter le deuxième résultat. Cela s'applique uniquement en combattant les elfes noirs. Les dirigeants de Remas sont des individus immuables dont les années de la formation leur donne un très bon commandement. Un capitaine de Remas, d'un champion et les recrues ont toujours un commandement un point plus haut que leurs adversaires quel qu'ils soient.

TRANTIOS

Une bande venue de Trantio sera mieux équipée et le plus expérimenté des bandes Tiléennes venues en Lustrie. Pour représenter ceci une bande venue de Trantio commencera toujours son recrutement avec un revenu de 100 couronne d'or supplémentaire et dans une campagne en Lustrie, ils commenceront avec 20% d'or supplémentaire par rapports aux autres bandes.



Nouvelles Règles

Choix des guerriers

Votre bande doit inclure 3 figurines au minimum et un maximum de 15 figurines.
Vous avez 500 couronnes pour assembler votre bande.
Les caractéristiques maximales pour chaque type de guerriers sont identiques à n'importe quelle bande de mercenaires de Mordheim.

Heros

Capitaine : Chaque Bande Tiléenne doit avoir un capitaine pour la mener - pas plus.
Champion : Votre bande peut inclure jusqu'à deux champions.
Recrues : Votre bande peut inclure jusqu'à deux recrues.

Homme de mains

Guerriers : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de guerriers.
Duellistes : Votre bande peut inclure jusqu'à cinq Duellistes.
Tireurs d'élite : Votre bande peut inclure jusqu'à sept tireurs d'élite.

Expérience de départ

Un capitaine commence par l'expérience 20.
Les champions commencent par l'expérience 8.
Les recrues débutent avec 0 expériences.
Les hommes de mains débutent avec 0 expériences.

Francs tireurs

Une bande de Tiléens peut utiliser n'importe quel Francs tireurs accessibles aux bandes de mercenaires comprenant ceux qui suivent :
Guerrier d'ombre (Town Cryer 13).
Chasseur de grand jeu (Town Cryer 13).
Tireur d'élite expert (le meilleur des tireurs d'élite Tiléen de Mordheim).

Sauf indication contraire, les Francs tireurs ne peuvent pas tirer bénéfice des différentes règles des villes de provenance de chaque bande.



Provenances Regles



Equipement special



Pique (12 CO rare 7)

La pique est une arme spéciale de Lustrie. Elle est légèrement plus longue qu'une lance et est équilibrée de sorte qu'elle puisse être utilisée efficacement entre les arbres et les broussailles qui sont si communes dans la jungle de Lustrie. Une figurine utilisant une pique peut frapper en premier lors du premier round de Corps à corps même si elle est chargée par un guerrier avec une lance. Après le premier round de combat, les guerriers frappent par ordre d'initiative. Une figurine peut échanger contre une autre arme de corps à corps après le premier round de combat (il s'agit d'un cas exceptionnel comme pour la lance de cavalerie)

En raison de sa longueur considérable, une figurine qui a une pique peut attaquer une autre figurine se situant jusqu'à de 3 " sans être engagé au Corps à corps avec celle-ci. Elle ne pourra donc pas riposter. Les piques doivent être employées avec les deux mains donc seulement 1 attaque est permise.

Une figurine ne peut pas tirer avantage d'un bouclier ou d'une rondache tout en utilisant une pique.

Seulement les créatures de taille humaine ou plus grandes peuvent employer des piques. Skaven, Skinks, Halflings, etc., ne peuvent pas.

Nouvelles Règles



Liste d'équipement des Tiléens

LISTE D'EQUIPEMENT

Armes de Corps à corps

Dague	1ère gratuite/2 CO
Marteau	3 CO
Masse	3 CO
Hache	5 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO
Hallebarde	10 CO
Pique	12 CO
Arme à deux mains	15 CO
Morgenstern	15 CO
Rapière	15 CO

Armes de Tir

Pistolet (30 pour la paire)	15 CO
Pistolet de duel (50 pour la paire)	25 CO
Arc	10 CO
Arbalète	25 CO

Armure

Casque	10 CO
Armure légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Rondache	5 CO

LISTE D'EQUIPEMENT DE TIREURS

Armes de corps à corps

Dague	1ère gratuite/2 CO
Marteau	3 CO
Hache	5 CO
Masse	3 CO
Epée	10 CO

Armes de tir

Pistolet (30 pour la paire)	15 CO
Pistolet de duel (50 pour la paire)	25 CO
Arc long	15 CO
Arbalète	25 CO
Arquebuse	35 CO
Long fusil d'Hockland	200 CO

Armure

Casque	10 CO
Armure légère	20 CO

MIRAGLIANO

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse
Capitaine	X	X	X	X	X
Champion	X	X			X
Recrue	X	X		X	

REMAS

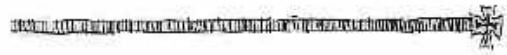
	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse
Capitaine	X	X	X	X	X
Champion	X		X	X	
Recrue	X		X		X

TRANCIOS

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse
Capitaine	X	X	X	X	X
Champion	X	X			X
Recrue	X	X		X	



Heros



1 Capitaine

60 couronnes d'or

Un capitaine Tiléen est un soldat professionnel et le plus souvent ayant combattu pendant des années dans les conflits réguliers entre les différentes villes de sa patrie. Ces hommes sont habitués au carnage et à la souffrance du champ de bataille et cherche à gagner des richesses dans le nouveau monde.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Capitaine	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes/armure : Le capitaine peut être armé avec les armes et armures choisies de la liste d'équipement des Tiléens.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : Toutes les figurines de la bande à moins de 6 " du capitaine peuvent utiliser son commandement à la place du leur.

0'2 Champion

35 couronnes d'or

Les champions sont souvent les sergents de confiance du capitaine de la bande et maintiennent une discipline de fer nécessaire pour maintenir la bande unie dans cette terre étrangère.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Champion	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Armes/armure : Les champions peuvent être armé avec les armes et armures choisies de la liste d'équipement des Tiléens.

0'2 Recrues

15 couronnes d'or

Ce sont de jeunes combattants inexpérimentés mais désireux de trouver la richesse incalculable que la Lustrie peut offrir.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Recrues	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armes/armure : Les recrues peuvent être armé avec les armes et armures choisies de la liste d'équipement des Tiléens.



Trouver les Regles



Hommes de Main (Prix en groupes de 1 à 5)



Guerriers

25 couronnes d'or à louer

Ce sont les soldats sinistres, et vétéran qui composent habituellement les armées de mercenaire des ducs faisant la guerre dans les différents états de Tilée.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Guerrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes/armure : Les guerriers peuvent être armé avec les armes et armures choisies de la liste d'équipement des Tiléens.

Nouvelles Règles

0:5 Duellistes

35 couronnes d'or

La Tilée est célèbre pour ses nombreuses vendettas dans maisons des riches nobles pour égaliser les niveaux sociaux. La notoriété des capes et des dagues des duellistes des sombres ruelles de Tilée trouvent leur chemin jusqu'aux régions les plus éloignées du monde, faisant l'éloge de leurs capacités uniques à tuer pour compagnies de mercenaire.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Duelliste	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Armes/armure : Les duellistes peuvent être armé avec les armes et armures choisies de la liste d'équipement des Tiléens.

RÈGLES SPÉCIALES

Cape et poignard : les duellistes sont exercés à combattre à l'aide de leurs capes les faisant tourbillonner pour distraire ennemi et se gardant loin des coups. Le Duelliste compte comme utilisant un bouclier au corps à corps seulement.

0:7 tireurs d'Elite

25 couronnes d'or

Les Tiléens sont tous renommés comme étant des experts à l'arbalète et ces soldats sont l'épine dorsale du tir de la bande. Dans un monde sauvage et impitoyable on paye bien pour pouvoir trucider votre ennemi à distance.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Tireur	4	3	3	3	3	1	4	1	7

Armes/armure : Les tireurs d'élites peuvent être armé avec les armes et armures choisies de la liste d'équipement des tireurs Tiléens.

