

Estalien et tileen

Aide de jeux pour warhammer 2ème édition basé sur Sartosa l'île des pirates, cher le grimoire
Si vos joueurs veulent jouer un personnage venu des royaume d'Estalie ou des citées états de la Tilée.

Carrière d'origine	estalien	tiléen
Agitateur	01-02	01-02
Apprenti sorcier	-	03
Arbalétrier porte-pavois	-	04-05
Artisan	03-04	06-07
Bateleur	05-06	08-09
Batelier	07-08	10-11
Bourgeois	09-10	12-13
Bûcheron	11-12	14-15
Charbonnier	13-14	16-17
Chasseur	15-16	18-19
Chasseur de primes	17-18	20-21
Chiffonnier	19-20	22-23
Chirurgien barbier	21	24
Cocher	22-23	25-26
Collecteur de taxes	24-25	27-28
Contrebandier	26-27	29-30
Coupe-jarret	28-29	31-32
Diestro	30-31	-
Eclaireur	32-33	33-34
Ecuyer	34-35	35-36
Escroc	36-37	37-38
Etudiant	38-39	39-40
Familier	40-41	-
Fanatique	42-43	41-42
Garde	44-45	43-44
Garde du corps	46-47	45-46
geôlier	48-49	47-48

gladiateur	50-51	49-50
Hors la loi	52-53	51-52
Initié*	54	53
Lancier (jinetes)	55-56	-
Marin	57-58	54-55
Matelot	59-60	56-57
Mercanti	61-62	58-59
Mercenaire	63-64	60-61
Messager	65-66	62-63
Milicien	67-68	64-65
Mineur	69-70	66-67
Noble	71	68
Passeur	72-73	69-70
Patrouilleur	-	71-72
Paysan	74-75	73-74
Pêcheur	76-77	75-76
Pilleur de tombes	78-79	77-78
piquier	80-81	79-80
Ratier	82-83	81-82
Régisseur	84-85	83-84
Scribe	86-87	85-86
Serviteur	88-89	87-88
Soldat	90-91	89-90
Sorcier de village	92	91-92
Spadassin	93-94	93-94
Trafiquant de cadavre	95-96	95-96
Vagabond	97-98	97-98
voleur	99-00	99-00

Estalien

Talent : 2 talent aléatoires

Compétences : commérage, langue :
estalien, connaissances générales : Estalie

Origine

Royaume d'Astarios	01-20
Royaume d'Obregon	21-40
Royaume de cantonia	41-60
Royaume de Tigarre	61-80
Les montagnes d'Irrina	81-00

Tiléen

Talent : 1 talent aléatoire, fureur vengeresse
contre les skaven et une autre citée (faire un
autre jet sur la table d'origine)

Compétences : commérage, langue : tiléen,
connaissances générales : tilée

Origine

Cité état de Luccini	01-25
Cité état de Remas	26-50
Cité état de Miragliano	51-75
Cité état de Tobaró	76-90
Ile de Sartosa	91-00

* les estaliens vénèrent principalement Verena, Myrmidia, Mamann, Morr, Shallya les autres dieux sont interdits voir persécutés.

*Les tiléens vénèrent Verena, Myrmidia, Mamann, Morr, Shallya, Ranald, les autres dieux sont ignorés

Carrières de base

Arbalétrier porte-pavois

Se sont des combattants spécialisés dans le maniement de l'arbalète. Ils se différencient des autres par l'usage d'un pavois. Ils s'utilisent celui-ci de deux manières. Soit en le plaçant devant eux en rang serré. Les pavois forment ainsi un mur de protection. Ou soit en l'accrochant dans leur dos. Ils se tournent le temps de recharger leurs armes profitant ainsi d'une protection supplémentaire. Les arbalétriers sont souvent regroupés dans des franchises compagnies de mercenaires. Elles se différencient entre elle par les couleurs de leur pavois. Les tiléens sont très succubiles en ceux qui les concernent. Bien des rixes ont éclaté à cause d'elle. La plus célèbre franchise compagnie est la brigade Braganza.

Ils servent souvent sur les navires des citées états.

CC	CT	F	E.	AG	INT	FM	SOC
	+10	+5	+5	+10			
A	B	BF	BE	M	MAG	PF	PD
	+2						

Compétences : comméragage ou marchandage, connaissances générales : Tilée, perception, jeu, langage secret ; jargon des batailles, natation

Talents : adresse au tir, rechargement rapide, sur ses gardes

Accès : milicien, garde, spadassin, mercenaire, soldat

Débouchés : mercenaire, soldat, vétéran, chasseur de primes, garde du corps, sergent.

Dotations : un pavois, arbalète et 20 carreaux, veste de cuir.

Familier

Dans la société estalienne, ils sont les yeux et les oreilles des inquisiteurs. Ils sont chargés d'espionner la population. M'importe quelle personne peuvent devenir un familier, les inquisiteurs les recrutent soit parmi les plus fanatiques ou le plus souvent parmi les personnes qui ont déjà eu mal à partir avec l'inquisition. Particulièrement redouté par le reste de la population, car ils sont anonymes. Quant ils sont découverts ils sont souvent lynchés par la population ou victime d'un malheureux accident. C'est ainsi que beaucoup de familiers finissent par fuir l'Estalie.

CC	CT	F	E.	AG	INT	FM	SOC
					+10	+5	+10
A	B	BF	BE	M	MAG	PF	PD
	+2						

Compétences : déguisement, déplacement silencieux, dissimulation, fouille, perception, lecture sur les lèvres, filature. Lire et écrire

Talents : sixième sens, camouflage urbain, sens aiguisés

Accès : fanatique ou n'importe quelle carrière de base, c'est le contexte qui compte

Débouchés : fanatique, escroc, voleur, hors la loi, serviteur, agitateur.

Dotations : une cape sombre, une lampe à huile, matériels de calligraphie.

Lancier

Les lanciers ou jinetes forment les forces de police et les troupes des royaumes d'Estalie. Ils sont parmi les rares roturiers qui ont le droit d'utiliser des chevaux (usage des chevaux est réservé aux nobles dans tous les royaumes d'Estalie). Ils patrouillent dans les campagnes pour traquer les hors la loi ou prêter main forte aux collecteurs d'impôts. Ils peuvent aussi servir d'aides pour les inquisiteurs ou de force de l'ordre dans les villes. Selon les régions ils sont plus ou moins payés. Les moins bien payés se font parfois racketteur, levant leur propre taxe.

CC	CT	F	E.	AG	INT	FM	SOC
+10		+10	+10				
A	B	BF	BE	M	MAG	PF	PD
+1	+2						

Compétences : alphabet secret (pisteur) ou pistage, équitation, commérage ou connaissance générales : Estalie, fouille, perception, soins des animaux

Talents : maîtrise : armes de cavalerie, sur ses gardes, coups puissants.

Accès : milicien, garde, mercenaire, cocher, messenger.

Débouchés : soldat, mercenaire, messenger, vétéran, sergent.

Dotations : demi lance, cheval de selle, selle, plastron, casque, bouclier.

Piquier

Se sont des combattants spécialisés dans le combat avec des piques de 4 à 6 m. L'usage de ce type d'arme, en formation serrée, demande de l'entraînement pour que la troupe reste cohérente. Les piquiers tiléens sont particulièrement réputés pour leur professionnalisme. Du fait des guerres incessantes que se livrent les différentes citées, ils forment des troupes bien entraînées, capable de tenir tête à une charge de cavalerie. Les franches compagnies se différencient par leur uniformes sont très Chamarrés.

CC	CT	F	E.	AG	INT	FM	SOC
+15		+10	+10				
A	B	BF	BE	M	MAG	PF	PD
+1	+3						

Compétences : commérage ou marchandage connaissances générales : Tilée, perception, jeu, langage secret ; jargon des batailles,

Talents : sang froid, maîtrise (armes à deux mains), coups puissants,

Accès : mercenaire, soldat, milicien, garde

Débouchés : mercenaire, soldats, vétéran, sergent

Dotations : pique, casque, plastron ou chemise de maille

Carrières avancées

Condottiere

Les condottieres sont de capitaines mercenaires tiléens. Ils sont engagés par les citées états pour mener leurs guerres. Le coût de troupes est très élevé en Tilée, donc les condottieres évitent de sacrifier leurs hommes inutilement. Leurs batailles sont des chefs d'œuvres de stratégie et de tactique. Les plus célèbres finissent par influencer la politique des citées. Parfois ils attirent la jalousie de leurs concitoyens et sont contraint à l'exil. Les moins chanceux ou doués mènent une vie d'errance au fil des contrats.

CC	CT	F	E.	AG	INT	FM	SOC
+35	+20	+20	+25	+15	+20	+15	+30
A	B	BF	BE	M	MAG	PF	PD
+2	+8						

Compétences : commandement, commérage, connaissance académiques (stratégie/tactique) connaissances générales (3 au choix), équitation, esquive, langage secret (jargon des batailles) langues (3 au choix) lire et écrire

Talents : désarmement, maîtrises (3 aux choix), parade éclair

Accès : capitaine, chevalier, repurgateur.

Débouchés : politicien, explorateur, chevalier, noble

Dotations : un destrier avec selle, barde en mailles, armure de plates complètes, deux armes de qualités exceptionnelles, une petite armée (500 à 1000 hommes)

Inquisiteur

Les inquisiteurs sont chargés de poursuivre les hérétiques*, les suppôts du chaos et les mutants à travers l'Estalie. Les deux principales armes de l'inquisiteur sont la dénonciation et le secret. Les dénonciations sont obtenues par leurs familiers ou par des concitoyens zélés. Le secret est son arme la plus redoutable. Les personnes arrêtées par l'inquisition sont mises au secret sans connaître les motifs de leur incarcération. Ce n'est qu'au moment du procès qu'ils connaîtront le motif.

Bien entendu entre l'arrestation et le procès le suspect sera torturé pour le faire avouer et dénoncer ses complices, parfois pendant plusieurs mois.

* en estalie sont considérés comme hérétiques les personnes vénérants Khaine, Ranald, Taal et Rhya, les divinités elfes, naines et halfeling, et la divinité unique venue d'Arabie.

Ceux vénérant Sigmar, Ulric, sont parfois persécutés par un inquisiteur trop zélé. Les étrangers, pouvant être considérés comme hérétiques, peuvent séjourner en Estalie moyennant un impôt spécial versé à l'inquisition. Gare à ceux qui oublieraient de le payer.

CC	CT	F	E.	AG	INT	FM	SOC
					+20	+10	+20
A	B	BF	BE	M	MAG	PF	PD
	+3						

Compétences : commérage, charisme, fouille, intimidation, connaissances académiques (théologie, démonologie ou droits) connaissances générales : Estalie, lire et écrire, langage secret (templier), torture.

Talents : éloquence, menaçant, linguistique

Accès : prêtre, prêtre consacré, moine

Débouchés : prêtre consacré, moine, grand prêtre.

Dotations : une demeure avec des caves, 1 à 3 familiers, 1 bourreau/geôlier.