# Bandes d'Hommes-lézards

## Serviteurs des Anciens

Les hommes-lézards et leurs maîtres bouffis, les slanns, furent autrefois les serviteurs des Anciens. Ces derniers ont quitté le monde suite à la grande catastrophe, et depuis les hommes-lézards vivent dans la stricte observance des rituels et plans qu'ils établirent avant leur départ. Mais la sérénité de ces sauriens discrets a été mise à mal par l'arrivée des “peaux sèches”.

De nombreuses cités-temples des hommes-lézards ont été pillées par des explorateurs, humains ou non. Or la situation s'aggrave, car attirés par des récits décrivant de fabuleuses cités d'or, de plus en plus de pillards accostent sur les côtes de Lustrie.

Les temples en ruine de Huatl, Tlax et Xahutec sont ceux qui ont subi le plus de déprédations, en raison de leur proximité des côtes. Ces dernières années ont vu l'arrivée massive de nordiques, de tiléens ou d'elfes en quête de savoir ou de richesses. La tâche est ardue pour les flegmatiques hommes-lézards qui tentent de retenir ce flot d'envahisseurs. C’est pourquoi ils appliquent des tactiques de guérilla : tandis que les skinks harcèlent l'ennemi, les Saurus frappent vite et fort avant de se replier dans la jungle profonde. Les plages et les ruines abritent aussi de petites bandes qui s'emploient à ralentir et désorganiser leurs ennemis.

Ces équipes de guérilleros à sang froid ne sont pas seules à monter la garde et protéger les ruines des Anciens, et de nombreux pièges les assistent dans leur tâche. Il peut s'agir de simples fosses dissimulées et garnies de pieux mortels, ou des réseaux de tunnels élaborés au tracé labyrinthique qui désorientent les pillards. Ceux-ci sont donc généralement dans l'obligation de dresser leurs camps hors des ruines avant de pouvoir les explorer avec d'infinies précautions.

Les bandes hommes-lézards sont tout à fait appropriées si vous jouez une campagne en Lustrie mais ils peuvent également se rendre à Mordheim pour y poursuivre des voleurs ayant emporté une importante relique, ou suite à une vieille prophétie des Anciens…

## Règles Spéciales

**Peau Écailleuse :** Tous les hommes-lézards ont une peau écailleuse qui leur confère une sauvegarde d'armure : 5+ pour les saurus, 6+ pour les skinks, et 4+ pour les kroxigors. Les malus imposés aux sauvegardes, ne peuvent pas modifier celles-ci au-delà de 6+, mais un résultat *aucune sauvegarde* sur le tableau des coups critiques les annulera. Les armures légères et les boucliers ajoutent un bonus de +1 à ces sauvegardes.

**Armure :** Les armures sont rares dans la société hommes-lézards, une armure légère coûtera donc toujours 50 Couronnes d'Or, même si elle est achetée à partir de la liste d'équipement.

**Morsure :** Les saurus ont de puissantes mâchoires et peuvent mordre au corps à corps, ils ont donc une Attaque supplémentaire résolue avec la Force de leur profil, et qui ne subit pas le malus pour le combat sans arme. Cette attaque est toujours effectuée en dernier, que le saurus ait chargé ou non et quelles que soient les armes employées (y compris les armes à deux mains).

**Sang-froid :** Tous les hommes-lézards sont lents à réagir. En raison de ce flegme, ils peuvent jeter 3D6 et ne garder que les deux plus petits résultats lors de leurs tests de psychologie ou de déroute. Une bande d'hommes-lézards ne peut pas utiliser le Cd d'un saurus ou d'un kroxigor pour ses tests de déroute.

**Aquatiques :** Les skinks peuvent se déplacer dans les terrains aquatiques sans pénalités, et ils comptent comme étant à couvert dans tout terrain de ce type.

**Créatures de la Jungle :** Les skinks peuvent se déplacer dans la jungle sans pénalités.

**Rareté des Saurus :** Les Prêtres Mages slanns n'incluent jamais plus d'hommes de main saurus que d'hommes de main skinks dans une bande. Vous ne pouvez pas le faire non plus.

## Choix des Guerriers

Votre bande doit comporter au moins trois figurines, et est limitée à un effectif de vingt figurines. Initialement, vous avez 500 Couronnes d'Or pour assembler votre bande.

## Héros

**Prêtre Skink :** Votre bande doit être commandée par un Prêtre Skink.

**Guerriers Totem Saurus :** Votre bande peut inclure un Guerrier Totem Saurus.

**Skinks à Grande Crête :** Jusqu'à deux Skinks à Grande Crête peuvent rejoindre votre bande.

# Listes d'Equipement des Hommes-lézards

Les listes suivantes sont utilisées par les bandes d'hommes-lézards pour s'équiper :

### Liste d'Equipement des Saurus

**Armes de corps à corps**

| | |
|---|---|
| Dague | Première gratuite/2 CO |
| Hache de pierre (massue) | 3 CO |
| Hache | 5 CO |
| Épée | 10 CO |
| Arme à deux mains | 15 CO |
| Lance | 10 CO |
| Hallebarde | 10 CO |

**Armes de tir**

Aucune

**Armures**

| | |
|---|---|
| Heaume d'os | 10 CO |
| Armure légère | 50 CO |
| Bouclier | 5 CO |

### Liste d'Equipement des Skinks

**Armes de corps à corps**

| | |
|---|---|
| Dague | Première gratuite/2 CO |
| Hache de pierre (massue) | 3 CO |
| Hache | 5 CO |
| Épée (Héros uniquement) | 10 CO |
| Lance | 10 CO |

**Armes de tir**

| | |
|---|---|
| Arc court | 5 CO |
| Bolas | 5 CO |
| Javelots | 10 CO |
| Couteaux de lancer | 15 CO |
| Sarbacane | 25 CO |

**Armures**

| | |
|---|---|
| Heaume d'os (Prêtre uniquement) | 10 CO |
| Bouclier | 5 CO |
| Rondache | 5 CO |

# Compétences des Hommes-lézards

| | Combat | Tir | Érudition | Force | Vitesse | Spécial |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Prêtre Skink | | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| Guerriers Totem | ✓ | | | ✓ | | ✓ |

## Hommes de Main

**Skink :** Vous pouvez avoir autant de Skinks que vous le souhaitez dans votre bande.
**Saurus :** Votre bande peut inclure jusqu'à quatre Saurus.
**Kroxigor :** Un seul Kroxigor peut être ajouté à votre bande.

## Expérience de Départ

**Prêtre Skink** 20 pts d'expérience.
**Guerrier Totem Saurus** 11 pts d'expérience.
**Skinks à Grande Crête** 8 pts d'expérience.
**Hommes de Main** 0 pts d'expérience.

## Nouveaux Equipements

**Armes Empoisonnées :** Les Skinks connaissent bien les poisons animaux disponibles dans la jungle. Les Héros Skinks peuvent acquérir du venin fuligineux pour 20 CO et du lotus noir pour 10 CO. Dans ce cas, cet équipement est considéré comme commun mais ne peut être employé qu'avec des armes de tir. Seuls les Guerriers Totem Saurus peuvent enduire leurs armes de corps à corps avec ces substances, mais ils les paient aux tarifs normaux indiqués sur le tableau des prix.

Les Hommes de Main Skinks peuvent acheter du venin de reptile au coût de 5 CO par arme de jet. Ce poison est commun et ajoute +1 à la Force de l'arme, mais n'accorde pas le malus de -1 à la sauvegarde d'armure. À ce coût, le poison n'est disponible que pour la durée d'une bataille. N'oubliez pas que tous les Hommes de Main d'un même groupe doivent être équipés de façon identique.

**Javelots :** Les javelots sont de petites lances qu'il est possible de projeter. Leur portée est de 8 ps et leur Force est celle du lanceur.

**Règles Spéciales**
Il s'agit d'une *arme de jet,* le lanceur ne subit donc pas de pénalités pour tirer s'il s'est préalablement déplacé.

**Bolas :** Les bolas sont constitués de trois sphères de pierre ou de bronze liées ensemble, et se manient un peu comme une fronde, mais dans ce cas propulseur et projectile sont tous deux lancés. Il s'agit d'une arme de chasse qui a pour vocation d'immobiliser la proie sans la tuer. Sa portée est de 16 ps et elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille, bien qu'elle soit récupérée à la fin de celle-ci.

**Règles Spéciales**
*Dangereux :* Si le jet pour toucher donne un résultat de 1, les bolas heurtent la tête de leur lanceur et occasionnent une touche de Force 3.

*Entrave :* Une figurine touchée par des bolas n'est pas blessée, mais elle se retrouve entravée et ne peut plus bouger. Elle subit également une pénalité de -2 à sa CC au corps à corps. La victime peut tout de même tirer et peut essayer de se libérer durant la phase de récupération, si elle obtient 4+ sur 1D6, elle y parvient et peut à nouveau se déplacer et combattre normalement.

**Sarbacane :** Celles que les skinks emploient sont similaires à celles des skavens du clan Eshin (voir p.92 du livre de règles de Mordheim).

# Compétencees Spéciales & Marques Sacrées

## Compétences Spéciales

Les Héros hommes-lézards ayant accès à la liste des compétences spéciales peuvent, lors de l'obtention d'une nouvelle compétence, utiliser ces listes plutôt que les listes normales.

**SKINKS UNIQUEMENT**

### Infiltration

Ce Skink peut s'approcher discrètement de ses ennemis. En début de partie, vous pouvez le placer n'importe où sur la table pourvu qu'il soit caché et à plus de 12 ps de tout ennemi.

### Grand Chasseur

Ce Skink à grande crête est un excellent chasseur et utilise le couvert disponible avec le maximum d'efficacité. S'il est à couvert, le malus pour le toucher au tir passe de -1 à -2.

**SAURUS UNIQUEMENT**
*Listes Interdites :* Les Saurus ne peuvent jamais obtenir de compétences d'érudition et ne font pas usage d'armes de tir.

### Cri de Guerre

Le cri de guerre du Saurus est si assourdissant que les ennemis au contact socle à socle avec lui subissent un malus de -1 sur leurs jets pour toucher au premier tour de corps à corps.

### Peau de Bois

Au cours des ans, la peau écailleuse du Saurus s'est renforcée et a durci, il ne sera mis hors de combat que sur un résultat de 6+ sur 1D6.

## Marques Sacrées

De nombreux skinks et saurus sont nés avec des marques et sont considérés comme bénis des dieux par leurs semblables. Un Héros ne peut avoir qu'une seule marque et celle-ci ne peut être acquise que lors du recrutement du héros puisqu'il s'agit d'une marque de naissance.

**Gueule Énorme** **40 pts**
**(Saurus uniquement)**
Le Saurus a des mâchoires hypertrophiées et de puissants muscles maxillaires. En conséquence, son attaque de morsure est résolue avec un bonus de Force de +1.

**Glandes à Venin** **40 pts**
**(Skinks uniquement)**
Le Skink possède des glandes sublinguales qui sécrètent un poison mortel. Il peut effectuer tout ou partie de ses attaques en mordant plutôt qu'en utilisant ses armes. Ces attaques suivent les mêmes règles que les morsures de Saurus, et elles infligent un malus de +1 à la sauvegarde d'armure quelle que soit la Force du Skink. Cependant, en cas de blessure, ajoutez +1 au résultat du jet sur le tableau des dégâts.

**Marque des Anciens** **50 pts**
Ceux qui naissent albinos sont les élus des Anciens et les autres hommes-lézards voient en eux de grands héros. Cette marque prestigieuse permet à son porteur de transformer, de façon automatique, un échec à un test en une réussite. Cette aptitude ne peut être employée qu'une seule fois par partie et uniquement pour un test effectué par le Héros lui-même. Vous pouvez très bien l'utiliser pour un test de déroute raté si vous le souhaitez.

# Héros

## 1 Prêtre Skink

**60 Couronnes d'Or**

Le chef de la bande sera un Prêtre Skink choisi pour sa fiabilité, sa mission sera de surveiller les pillards à la peau sèche et d'intervenir s'ils se rapprochent trop d'une chambre secrète. Il peut aussi être envoyé à la poursuite de voleurs s'étant déjà emparés de leur butin. Le prêtre doit prendre des décisions délicates, comme choisir le moment de l'attaque. Il est aisément reconnaissable aux symboles mystiques de ses dieux, peints sur sa peau. Par exemple, ceux qui servent Chotec arborent des représentations de serpents ailés, tandis que ceux qui vénèrent Sotek ont de simples serpents.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 7 |

**Armes et Armures :** Les Prêtres Skinks peuvent recevoir des armes et des armures de la liste d'équipement des Skinks.

**RÈGLES SPÉCIALES**

**Chef :** En tant que Chef, le Prêtre Skink peut faire bénéficier de son Commandement tout homme-lézard effectuant un test de Cd à 6 ps ou moins de lui. Si le Prêtre Skink est tué, vous pouvez en recruter un autre, mais vous devez jouer au moins une partie sans chef, le temps qu'il rejoigne la bande.

**Sorcier :** Les Prêtres Skinks sont des sorciers et peuvent utiliser la magie des hommes-lézards.

## 0-1 Guerrier Totem Saurus

**60 Couronnes d'Or**

Lorsqu'un Guerrier Saurus a tué vingt ennemis, il est accepté au sein de l'un des trois Totems Guerriers : Aigle, Jaguar ou Alligator. Mais auparavant, il doit chasser et tuer lui même un animal de son totem pour prouver sa valeur. Une fois intégré dans l'un de ces groupes prestigieux, il sera choisi par les Prêtres Skinks pour participer à la protection des temples.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1+1 | 8 |

**Armes et Armures :** Un Guerrier Totem Saurus peut être équipé avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Saurus.

## 0-2 Skinks à Grandes Crêtes

**30 Couronnes d'Or**

Les Grandes Crêtes sont les skinks qui dirigent les expéditions de harcèlement, ils sont donc d'excellents pisteurs et éclaireurs qui savent organiser efficacement des embuscades. Leur peau a des teintes plus variées que celle des autres skinks et ils se fondent ainsi beaucoup mieux dans la jungle. Ils emploient également de la boue et des feuillages pour parfaire leur camouflage. Leurs patrouilles permettent de repérer l'ennemi le plus tôt possible et de saper son moral avec des tirs de javelots et de flèches, ou de couvrir le repli d'une bande ayant effectué une attaque éclair.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 7 |

**Armes et Armures :** Les Skinks à Grandes Crêtes peuvent être équipées avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Skinks.

# Hommes de Main

## Skinks

**20 Couronnes d'Or**

Les skinks vivent dans les jungles et les marais de Lustrie, environnement auquel ils sont parfaitement adaptés. Leurs faiblesses physiques sont largement compensées par leur rapidité, leur agilité et leur intelligence. De fait, ils se battent en tirant des flèches ou des javelots plutôt qu'en engageant des corps à corps. Leur moral au combat oscille entre une étonnante audace et des mouvements de panique soudains, ceci est probablement dû à leur inexistante mémoire à court terme. Aussitôt qu'un groupe de skinks en fuite sera hors de danger, il y a de fortes chances pour qu'il ait oublié la raison de celle-ci et qu'il se regroupe pour mener une autre attaque.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 6 |

**Armes et Armures :** Les Skinks peuvent être équipés avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Skinks.

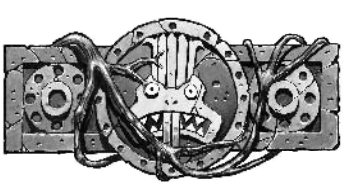
## 0-4 Saurus

**40 Couronnes d'Or**

Les Saurus sont pourvus d'une peau écailleuse qui les protège comme une armure naturelle, leur intelligence est faible mais suffisante pour comprendre des ordres simples. Ce sont d'excellents guerriers, non seulement en raison de leur férocité et de leurs aptitudes martiales, mais aussi car ils font preuve de sang froid et de ténacité face à n'importe quel ennemi. Néanmoins, en dehors du combat, ils ne sont pas bons à grand-chose.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 4 | 3 | 0 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1+1 | 7 |

**Armes et Armures :** Un Saurus peut être équipé avec les armes et les armures de la liste d'équipement des Saurus.



## 0-1 Kroxigor

**200 Couronnes d'Or**

D'aspect général, les Kroxigors ressemblent aux Saurus, mais ils sont bien plus grands et puissants. Leur langage se limite à quelques grognements et leur intelligence est très faible, cela fait d'eux d'excellentes troupes de choc. Hors des périodes de conflit, les skinks les emploient comme ouvriers pour le transport de lourdes charges.

| Profil | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 3 | 0 | 5 | 4 | 3 | 1 | 3 | 8 |

**Armes et Armures :** Un Kroxigor est armé d'une hallebarde.

**RÈGLES SPÉCIALES**

**Aquatique :** Le Kroxigor se déplace à travers les terrains aquatiques sans pénalités. Lorsqu'il se trouve dans de tels terrains, il compte comme étant à couvert.

**Provoque la Peur :** Comme tout monstre de grande taille qui se respecte, un Kroxigor provoque la *peur*.

**Grand :** En raison de sa taille importante, le Kroxigor peut toujours être pris pour cible par un tireur, même si d'autres cibles sont plus proches de celui-ci.

**Animal :** Le Kroxigor est si peu intelligent qu'il ne peut bénéficier d'aucun apprentissage, il ne gagne donc aucun point d'expérience.

# Magie des Hommes-lézards

***La magie de Hommes-lézards fonctionne comme les prières de Sigmar et le Prêtre Skink peut y faire appel même s'il porte des pièces d'armure.***

***1D6 Résultat***

**1 Colère de Chotec** **Difficulté 8**

Un éclair tombe du ciel et frappe l'ennemi le plus proche à moins de 10 ps du Prêtre Skink, lui infligeant une touche de Force 5. Si la cible porte une armure (légère, lourde, Ithilmar ou Gromril) augmentez cette Force de +1 et ajoutez également +1 au résultat du jet sur le tableau de dégâts.

**2 Bénédiction de Sotek** **Difficulté 7**

Ce sort peut être lancé sur une figurine à moins de 6 ps du Prêtre Skink, ou sur lui-même. Jetez 1D6 pour déterminer la nature de la bénédiction. Les effets s'appliquent tant que le Prêtre ou la figurine n'est pas *sonné* ou mis *hors de combat*. Une seule figurine à la fois peut être sous l'effet de la bénédiction.

| 1D6 | Effet |
|---|---|
| 1-2 | +1 en CT ou +1 pour toucher au corps à corps. |
| 3-4 | +1 en Endurance. |
| 5-6 | +1 en Mouvement et en Initiative |

**3 Furtivité d'Huanchi** **Difficulté 7**

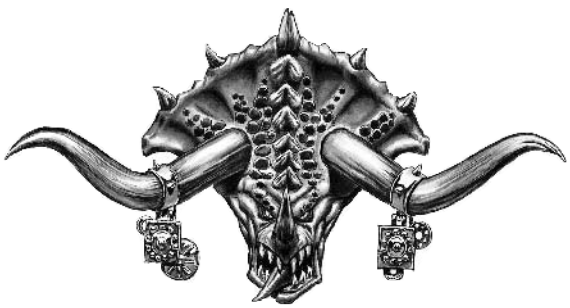
Ce sort affecte tous les Skinks à moins de 6 ps du Prêtre, y compris lui-même. Il leur permet à ceux qui sont à couvert de se cacher immédiatement. Une figurine peut ainsi se cacher même si elle a couru ou tiré durant le tour.

**4 Protection des Anciens** **Difficulté 6**

Le Prêtre Skink et tout homme-lézard à moins de 4 ps de lui acquièrent une sauvegarde de 4+ contre les effets des sorts et prières. Ce sort reste en jeu tant que le Prêtre n'est pas mis *hors de combat*.

**5 Fureur de Tinci** **Difficulté 8**

Le Prêtre Skink, ou une figurine située à moins de 6 ps, est submergé par une rage sanguinaire et devient *frénétique*. Elle reçoit en outre un bonus de +1 en Force. Les effets de ce sort s'appliquent tant que le Prêtre Skink n'est pas *sonné* ou mis *hors de combat*. De plus, au début de chaque tour, le Prêtre doit réussir un test de Commandement pour le maintenir. Une seule figurine peut être sous l'effet de ce sort à un instant donné, mais le Prêtre peut l'interrompre au début de son tour afin de pouvoir le relancer sur une autre cible durant la phase de tir.

**6 Célérité d'Itzl** **Difficulté 7**

Le Prêtre Skink, ou une seule figurine d'homme-lézard située à moins de 6 ps, peut faire un mouvement supplémentaire de 4 ps. Ceci compte comme une course et la figurine ne peut pas bouger si elle a déjà tiré durant le tour. Il n'est pas possible de charger en utilisant ce déplacement magique.