



LA PROGENITURE DES GRANDS ANCIENS

Par Mark Brendan & Andy Jones

Les règles pour les Hommes lézard dans Warhammer Quest voient finalement la lumière du jour malgré que la volonté magique des seigneurs Mage-Prêtre les ait fait disparaître par télépathie hors des pages du White Dwarf n°205. L'article disparu mystérieux est enfin révélé.

L'HERITAGE DES ANCIENS

Dans une époque très éloignée, qui s'est étendu jusqu'à l'antiquité, et dont les esprits humains ont du mal à apprendre la durée, les anciens sont arrivés dans un grand vaisseau argenté d'au delà les étoiles. À l'aide de leurs serviteurs, les Slanns, ils ont développé plusieurs des races primitives qui existaient dans le monde à ce moment-là, y compris les nains et les elfes, et par la suite les humains.

Ils ont également multiplié des reptiles et des amphibiens dans les jungles torrides de Lustrie, créant les races des Hommes lézard que nous connaissons maintenant. Après l'effondrement catastrophique de leur passage polaire qui a eu comme conséquence la création des terres dévastées du chaos, les anciens ont quitté le monde, laissant les Slanns accomplir leurs plans mystérieux.

SKINKS

Les Skinks ont été multipliés pour effectuer des tâches exigeant un degré de dextérité manuelle et de compétence au delà de celle de la plupart des Saurus. Les Skinks sont plus petits, beaucoup plus agiles et intelligents que leurs plus grands frères. Au combat les Skinks se faufilent et esquivent, utilisant leur vitesse incroyable pour se placer hors de portée des ennemis et les harceler avec des flèches ou des javelots empoisonnés.

	Guerrier Skink	Champion Skink	Héros Skink
Points de Vie	2	8	15
Mouvement	6	6	6
Combat	2	3	4
Tir	4+	3+	2+
Force	3	4	4
Endurance	2	2	3
Initiative	4	5	6
Attaque	1	2	3
Or	45	200	520
Armure	-	-	1
Dommages	1D6	1D6	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerrier Skink	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Champion Skink	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Héros Skink	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles spéciales :

Guerrier Skink : Esquive 6+

Champion Skink : Esquive 6+ ; Jamais bloqué

Héros Skink : Esquive 6+ ; Jamais bloqué ; Arme magique

CAMELEON SKINKS

Le caméléon Skink est rare et énigmatique. Ils sont maintenant presque éteints, la façon de les engendrer ayant été perdue il y a des siècles. Les survivants de cet épisode tragique de l'histoire Skink errent solitaires dans la jungle. De temps en temps ils font une incursion dans les villes des Hommes lézard pour offrir leurs compétences uniques de furtivité et de tactique mortelle d'embuscade partout où on l'exige.

	Skink Caméléon
Points de Vie	24
Mouvement	6
Combat	4
Tir	2+
Force	4
Endurance	4
Initiative	7
Attaques	3
Or	1020
Armure	2
Dommages	2D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skink Caméléon	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales (Caméléon Skinks) Esquive 5+, Arme Magique ; Jamais bloqué ; Embuscade Magique 4+, Assassinat 6+

SHAMAN SKINK

Les premiers parmi les Hommes lézard à reconnaître la déité du serpent, Sotek, étaient les Skinks. Ignoré d'abord par les Slanns et traité d'idolâtres, les Skinks ont développé le culte de Sotek en secret de leurs frères. En conséquence, ces Skinks ont développé les sources magiques de leur religion, et ainsi sont apparus les Shamans Skinks.

	Shaman
	Skink
Points de Vie	10
Mouvement	6
Combat	2
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	5
Attaque	1
Or	560
Armure	1
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Shaman Skink	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales (Shaman Skink) Esquive 6+ ; Magie Skink ; Objet Magique ;

MAGIE SKINK

Au début de chaque phase des monstres, un Shaman Skink peut lancer un sort. Lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous :

1. **Incantation** : échouée. Les capacités du lanceur Skink sont insuffisantes et aucun sort n'est lancé dans cette phase des monstres.
2. **Aérolithe** : Choisir un guerrier sur la même section de plateau, ce guerrier subit 2D6 blessures.
3. **Guérison** : Le Shaman peut récupérer 1D6 blessures. S'il n'est pas blessé, il guérira 1D6 blessures sur le monstre qui a perdu le plus de blessures sur la même section de plateau.
4. **Malédiction** : Tous les guerriers souffrent une pénalité de -1 pour frapper jusqu'à la phase suivante des monstres.
5. **Bouclier** : Tous les monstres sur la même section de plateau que le Shaman reçoivent « ignore le coup 4+ » contre toutes les attaques jusqu'au début de la phase suivante de monstre.
6. **Transport instantané** : Permet au Shaman de se déplacer immédiatement sur une autre case devant les guerriers.

SAURUS

Les guerriers Saurus sont de grands reptiles puissants, multipliés très probablement à partir d'un ancêtre de Lustrie par les grands anciens. Leur esprit lent et leur accès d'agressivité explosive font des Saurus des guerriers redoutables et les gardes idéaux pour les Slanns, mais ils sont inadaptés à la plupart des autres tâches.

	Guerrier Saurus	Champion Saurus	Héros Saurus
Points de Vie	4	10	18
Mouvement	4	4	4
Combat	3	4	5
Tir	-	-	-
Force	4	5	5
Endurance	4	4	5
Initiative	1	2	3
Attaques	2	3	4
Or	110	320	820
Armure	-	1	2
Dommages	1D6	1D6	2D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerrier Saurus	2	3	4	4	4	5	5	5	5	6
Champion Skink	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Héros Skink	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Règles spéciales :

Guerrier Saurus : Ignore un coup 6+

Champion Saurus : Ignore un coup 6+

Héros Saurus : Ignore un coup 5+; Armure

Magique ;Arme magique

GARDE du TEMPLE SAURUS

La garde de temple se compose de corps de guerriers Saurus d'élite choisis pour leur force et leurs prouesses au combat. Ces soldats sont chargés de la protection des grandes villes-temple des Hommes lézard, et d'assurer plus spécifiquement le bien-être du prêtre Mage Slann qui réside dedans.

	Garde du Temple
Points de Vie	7
Mouvement	4
Combat	4
Tir	-
Force	4
Endurance	4
Initiative	2
Attaques	2
Or	200
Armure	1
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Garde du temple	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Règles Spéciales (Garde du temple) Ignore un coup 6+

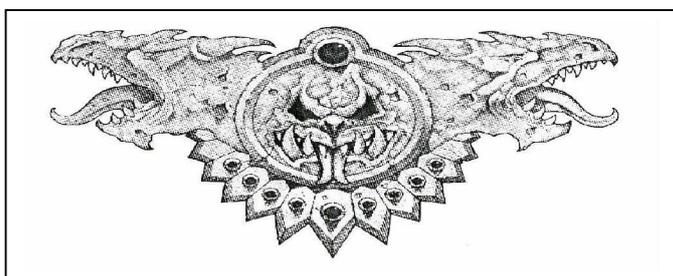
KROXIGOR

Kroxigor sont des créatures effrayantes liées aux Saurus. Leur force étonnante leur a donné un rôle principal dans la construction des villes-temple, à cause des lourds fardeaux qu'ils sont capables de porter. Les kroxigors sont des créatures relativement rares et ont l'esprit encore plus lent que leurs cousins Saurus.

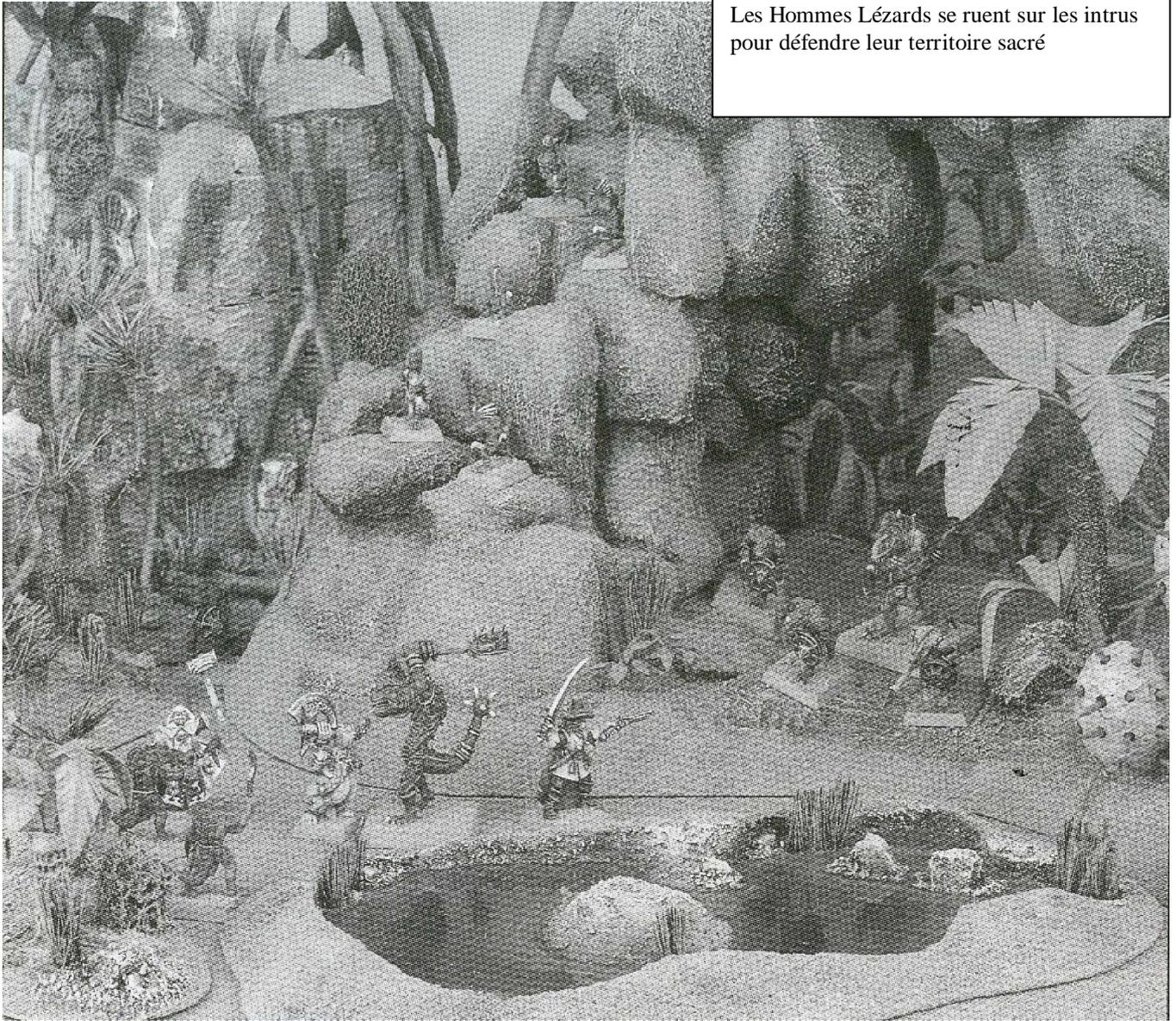
	Kroxigor
Points de Vie	12
Mouvement	6
Combat	3
Tir	-
Force	5
Endurance	4
Initiative	1
Attaques	3
Or	500
Armure	1
Dommages	2D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kroxigor	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Règles Spéciales (Kroxigor) Ignore un coup 6+; Peur 4



Les Hommes Lézards se ruent sur les intrus pour défendre leur territoire sacré



MAGES-PRÊTRES SLANN

Les antiques et mystérieux Mages-prêtres consacrent leurs vies entièrement à la contemplation de l'univers et à l'accomplissement des plans des grands anciens. Ils n'ont aucun temps ou intérêt pour le monde physique, et sont transportés sur de grands palanquins par la garde du temple. Leur puissante magie leur permet de commander par télépathie les gardes, coordonnant leurs actions pour combattre comme une seule entité, ainsi le palanquin entier est traité comme un seul ennemi.

	Mage prêtre	Champion Mage prêtre	Héros Mage prêtre	Seigneur Mage prêtre
Points de Vie	28	35	54	75
Mouvement	4	4	4	4
Combat	3	4	5	6
Tir	6+	5+	4+	3+
Force	4	6	6	6
Endurance	4	4	5	5
Initiative	2	3	5	6
Attaques	3	4	6	8
Or	1150	2400	4250	5500
Armure	3	3	3	3
Dommages	1D6	2D6	2D6	3D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mage prêtre	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Champion Mage	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Héros mage	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Seigneur mage	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Règles spéciales :

Mage Prêtre : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 1 ; Grand monstre

Champion Mage : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 2 ; Objet magique ; Résistance magique 5+ ; Grand monstre

Héros Mage : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 3 ; Objet magique ; Dissipation magique 5+ ; Grand monstre

Seigneur Mage : Ignore un coup 4+ ; Magie Slann 4 ; Objet magique x 2 ; Arma magique ; Dissipation magique 4+ ; Grand monstre.

MAGIE SLANN

Au début de chaque phase des monstres où un Mage-prêtre Slann peut lancer un ou plusieurs sorts ; lancer le nombre approprié de dés pour déterminer ceux qui sont lancés :

1. **Convocation Ardente.** Choisir aléatoirement un guerrier sur la même section de plateau que le lanceur. Le guerrier subit immédiatement 1D6 blessures par niveau du Mage-prêtre.
2. **Drains magique.** Aucun sort ne peut être lancé jusqu'au début de la phase des monstres suivante.
3. **Protection.** Le du Mage-prêtre prolonge par télépathie sa zone protectrice conférant les capacités de « ignorer coup 4+ » sur le monstre qui a la plus haute valeur en or (autre que lui-même) sur la même section de plateau. Ceci reste actif jusqu'à la phase des monstres suivante.
4. **Impasse.** Choisir aléatoirement un des objets magiques des guerriers actuellement sur le plateau. Cet objet ne fonctionnera pas avant la phase des monstres suivante.
5. **Bénir.** Tous les monstres sur la même section de plateau que le Mage-prêtre reçoivent + 1 pour frapper pour la durée de cette phase des monstres.
6. **Aide.** Le Slann emploie le lien télépathique pour appeler des renforts. Produire aléatoirement un groupe de monstres pour ce niveau de donjon et les placer sur le plateau selon les règles normales. Ils peuvent attaquer pendant cette phase des monstres.

SANG FROID

Ces grands, reptiles secs et pelés sont élevés en couveuse, plutôt qu'engendré comme la majeure partie des Hommes-lézard. Leur intellect est très rudimentaire, et ils ne sont que des animaux secondaires. Ils sont employés par les Skinks au combat comme monture de cavalerie. Ils errent également en meute à l'intérieur des villes-temple, déchirant et démembrant tous les intrus qu'ils rencontrent. Ils sont extrêmement agressifs et assoiffés de sang, un trait qui fait d'eux la bête de guerre favorite des Hommes-lézard et aussi des elfes noirs de la partie nord du continent.

	Sang froid
Points de Vie	6
Mouvement	8
Combat	3
Tir	-
Force	4
Endurance	4
Initiative	1
Attaques	2
Or	100
Armure	-
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kroxigor	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Règles Spéciales (Sang froid) Peur 3 ; Ignore un coup 6+ ; Stupidité 5+*.

*Les Sang-froid deviennent sujets à la stupidité s'il n'y a aucun Skink sur la même section de plateau.

SALAMANDRES

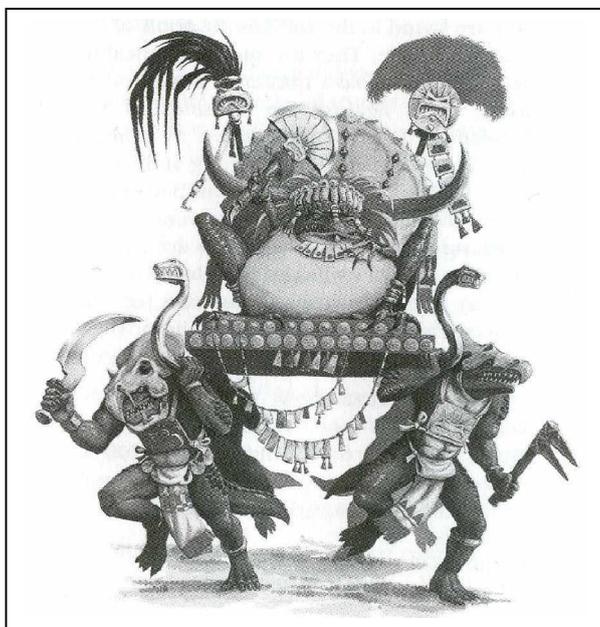
Ces énormes et mauvais amphibiens se trouvent dans les bassins immobiles et sombres de la jungle de Lustrie. Ils sont tout à fait indomptables, mais les Skinks ont maîtrisé une méthode pour les employer contre les ennemis des Hommes-lézard. Quatre Skinks connu sous le nom de coureurs accompagnent le monstre, l'aiguillonnant et l'irritant avec des lances. La bête deviendra si exaspérée qu'elle crachera son venin corrosif sur tout ce qui bouge. Les Skinks sont experts à rester hors de sa ligne de feu, donc c'est habituellement les ennemis malheureux des Skinks qui sont couverts de venin.

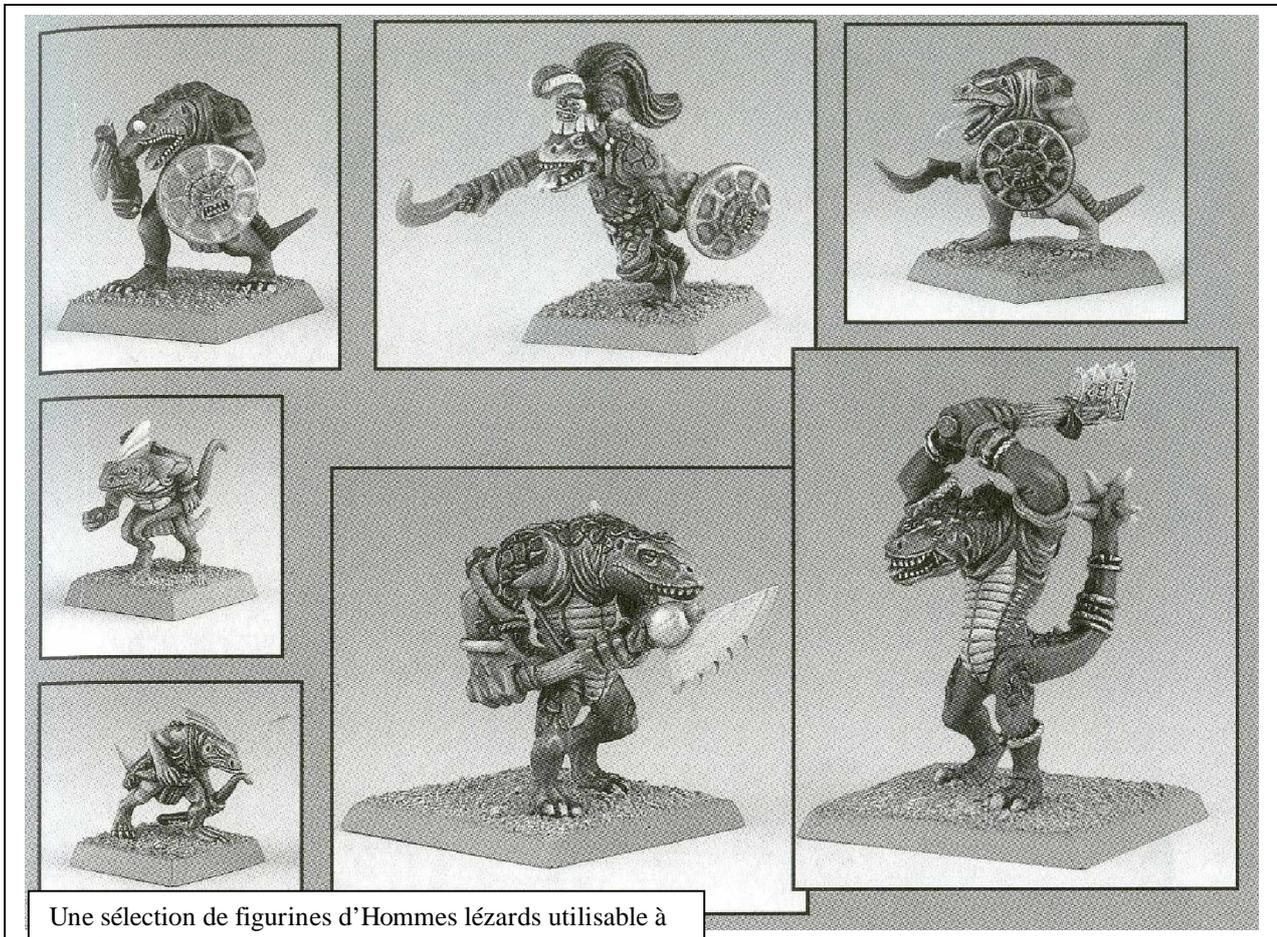
	Salamandre
Points de Vie	28
Mouvement	6
Combat	3
Tir	4+
Force	4
Endurance	4
Initiative	2
Attaques	3
Or	700
Armure	1
Dommages	3D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kroxigor	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Règles Spéciales (Salamandre) Peur 6 ; Ignore un coup 6+ ; Salive venimeuse ; Stupidité 5+*.

*Les Salamandres deviennent sujets à la stupidité s'il n'y a aucun coureur Skink sur la même section de plateau.





Une sélection de figurines d'Hommes lézards utilisable à Warhammer Quest

COUREURS SKINK

Les coureurs Skink ont la tâche incroyablement dangereuse d'accompagner les Salamandres dans la bataille. Ils portent des lances et leur travail est d'aiguillonner et tenter de diriger la Salamandre vers des intrus jusqu'à ce qu'elle attaque et qu'elle crache son venin sur eux.

	Coureur Skink
Points de Vie	2
Mouvement	6
Combat	2
Tir	4+
Force	3
Endurance	2
Initiative	4
Attaque	1
Or	45
Armure	-
Dommages	1D6

Combat adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kroxigor	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Règles Spéciales (Coureur Skink) Esquive 6 ; Guide les Salamandres

RÈGLES SPÉCIALES DES MONSTRES

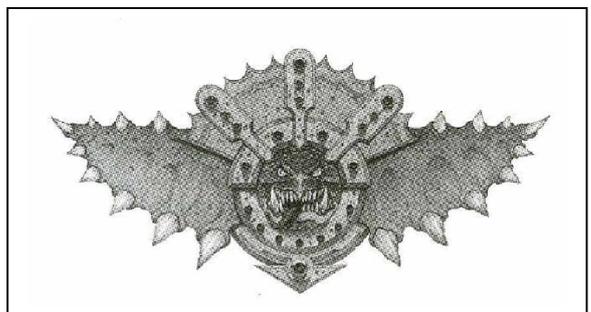
Les règles imprimées ci-dessous s'utilisent avec certaines des créatures précédemment mentionnées dans cet article. Cependant, il n'est pas interdit de créer vos propres monstres et d'employer ces règles. Vous pourrez même les employer pour certains des monstres déjà dans le jeu, si elles sont appropriées. Par exemple, la règle de stupidité est un très bon choix à utiliser pour les Trolls. Allez voir dans les livres d'armée de Warhammer pour savoir ce qui est le plus approprié dans chaque cas.

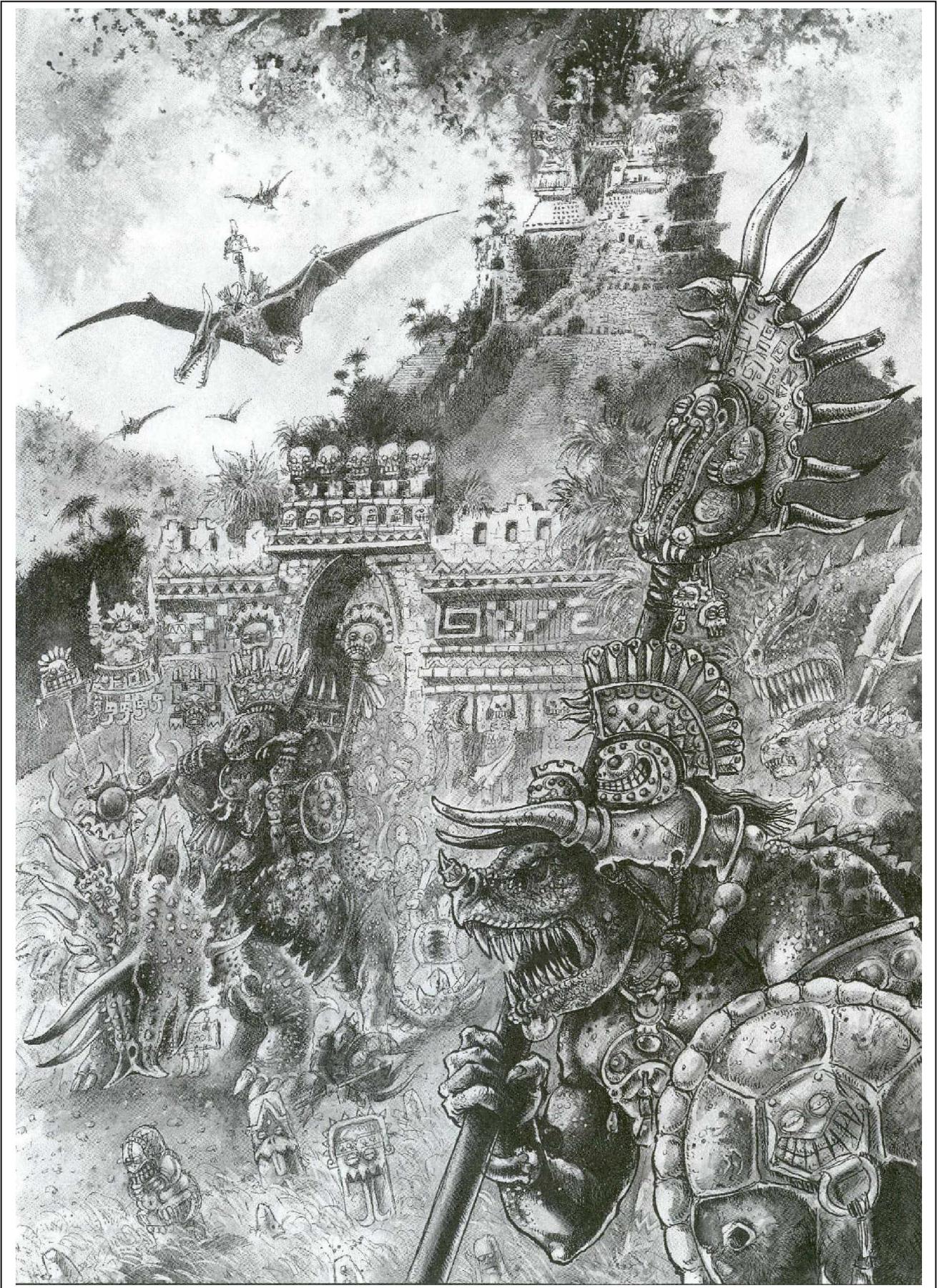
POISON DE SKINK

Les dards et les pointes de flèche des Skinks sont plongés dans les venins mortels distillé à partir des grenouilles et des insectes de Lustrie. Un guerrier touché par une telle arme doit immédiatement lancer 1D6 et ajouter son endurance. S'il obtient 7+ il ne se passe rien de plus. Si son jet échoue, il subit 1D3 blessures supplémentaires. Le poison Skink causes des dommages mortels.

SALIVE VENIMEUSE

Choisir aléatoirement un pion de guerrier, lancer 1D6 sur la capacité de tir des Salamandres pour frapper. S'il est touché, le guerrier subit 2D6 blessures sans modificateur pour l'armure, et les guerriers dans les cases adjacentes subiront également 1D6 blessures sans modificateurs pour l'armure.







La richesse légendaire des ruines des villes-temple de Lustrie a aveuglée beaucoup d'aventurier qui connurent un sort malheureux...

AIGUILLON A SALAMANDRE

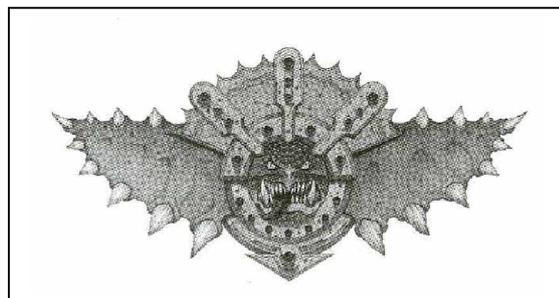
En plaçant une Salamandre sur le plateau, placer quatre coureurs Skinks avec chaque Salamandre. Les Skinks ont la tâche dangereuse de déranger délibérément d'énormes monstres prédateurs. Si le jet de dés de la Salamandre pour toucher avec sa salive venimeuse, est un 1, cela indique qu'au lieu de cracher son venin, la bête a, à la place, attaqué ses tourmenteurs Skinks, avalant l'un d'entre eux d'un seul coup!

STUPIDITÉ

Déterminer la stupidité au début de chaque phase de monstre. Lancez 1D6, un résultat de n+ indique la stupidité. Lancer un autre D6 sur le tableau suivant pour déterminer les actions du monstre ce tour :

1-3 Choisir aléatoirement un pion de guerrier. Ce tour, la créature essaiera d'attaquer ce guerrier. La déplacer vers le guerrier à la moitié de son taux de mouvement. Si elle l'atteint, elle peut attaquer normalement, autrement elle ne fait rien.

4-6 Complètement déconcerté par toute cette excitation, le monstre s'assied simplement sur le plancher, clignant des yeux complètement coupé de son environnement. Il ne peut pas se déplacer ou faire aucune attaque ce tour et les guerriers ne sont pas comptés comme étant bloqué par lui pendant la prochaine phase des guerriers.



Vous disposez maintenant des profils pour l'utilisation des énigmatiques Hommes lézard pour vos parties de Warhammer Quest. Pour employer ces derniers vous pouvez les transcrire sur des cartes d'événement vierges de Warhammer Quest. Quand vous avez fait ceci vous pouvez constituer une troupe convenable avec les figurines que vous possédez. Par exemple, la garde du temple utilise souvent des hallebardes, quelques guerriers Saurus utilisent des lances, et la plupart de Skinks ont une préférence pour les armes de jet : javelots et arcs avec flèches empoisonné. Dans votre paquet de cartes d'événement pourquoi ne pas utiliser des cartes plus exotique comme nous en avons publié dans le passé, par exemple le puits de serpent. Le plus aventureux parmi vous pourraient même écrire leurs propres aventures situées en Lustrie ou dans les terres du sud. Celles-ci pourraient faire partie d'une campagne impliquant les articles que nous avons publiés sur le voyage aux royaumes perdus dans les n° 196 et 197 de White Dwarf, ou utilisé en même temps l'article sur la Lustrie publié plus avant dans cette compilation. Que votre lanterne jamais ne s'éteigne ! Bon jeu.