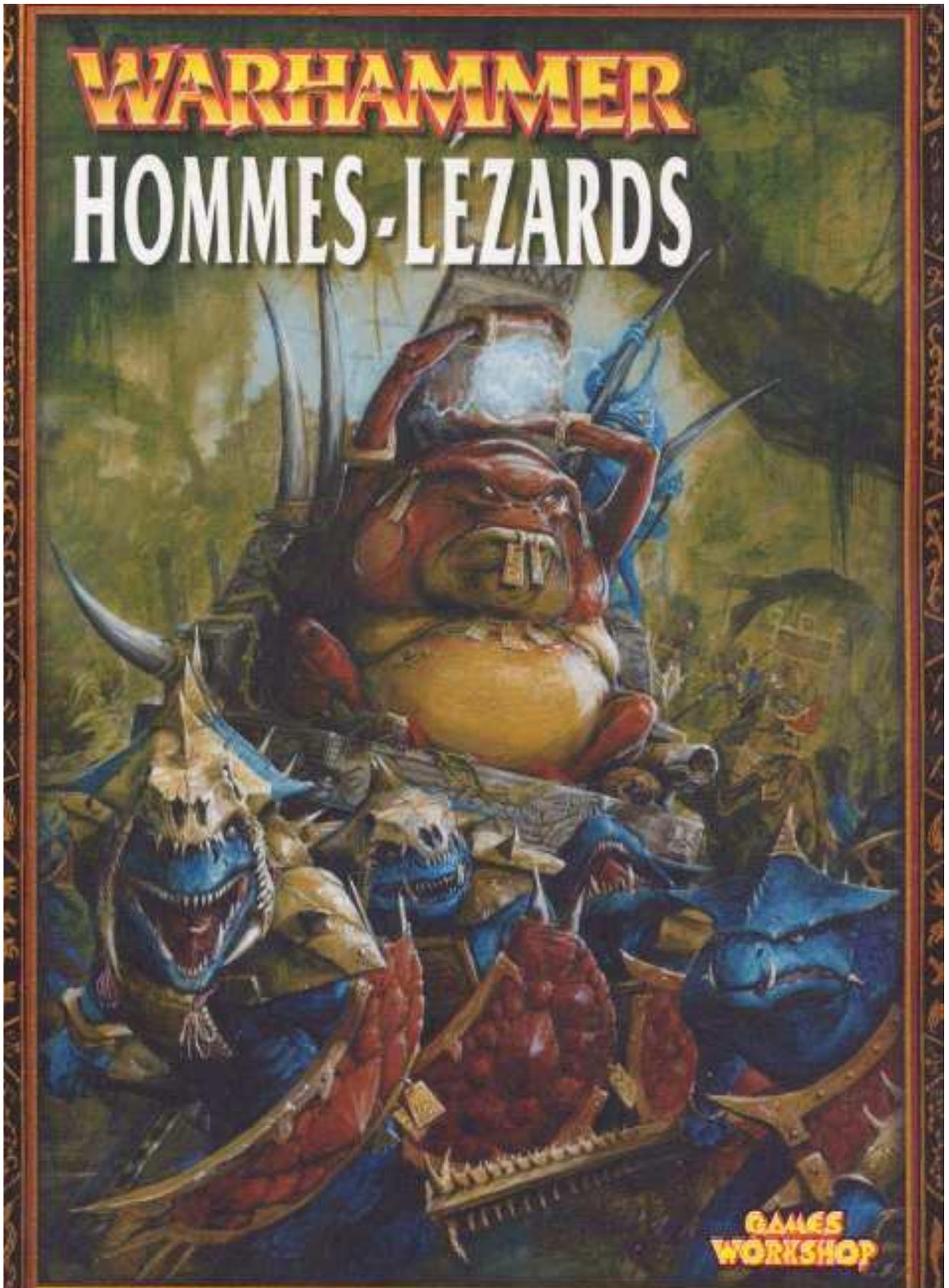


# WARHAMMER HOMMES-LEZARDS



GAMES  
WORKSHOP

PAR HORUS, DALFIN ET BGVB

# INTRODUCTION

Les hommes-lézards constituent la plus vieille des civilisations ils ont été engendrés par les Anciens, des Êtres divins qui les mirent au monde afin qu'ils en devinssent les gardiens.

Ils vivent dans les profondeurs des jungles de Lustrie et des Terres du Sud où plusieurs cités-temples s'élèvent parmi des arbres millénaires.

Les Prêtres-Mages slanns guident le peuple des hommes-lézards par leur vision éclairée .

Ils furent les premiers serviteurs des Anciens et malgré un aspect bouffi, ce sont encore aujourd'hui les maîtres de la magie. Les saurus, des guerriers puissamment bâtis, furent ensuite conçus dans le seul but de les protéger.

Se sont des combattants bénis des dieux et chacune des cités-temples en entretient une armée prête à sortir de ses quartiers pour marcher à la rencontre du premier ennemi venu.

Une ère éloignée a vu les Anciens quitter ce monde précipitamment, après un événement d'une ampleur catastrophique appelé la Chute, qui allait altérer la terre à jamais et laisser ses défenseurs isolés. Privés de la clairvoyance de leurs créateurs, les slanns s'efforcent d'interpréter le Grand Dessein vers lequel tendait leur œuvre et de poursuivre dans cette voie afin de restaurer l'ordre qui régnait avant la venue du Chaos. Froids, indifférents, ils envoient les instruments de leur victoire à venir punir sans remords quiconque fait obstacle à leur mission sacrée.



## Ce supplément décrit en détail :

- l'Histoire des hommes-lézards
- La Religion et Les coutumes
- Le Bestiaire .

Nous nous sommes inspiré pour cette aide du contenu et des illustrations du Livre d'armée des Hommes-Lézards .

# L'HISTOIRE DES HOMMES- LÉZARDS:

## HÉRITIERS DES ANCIENS:

Se sont Les Anciens qui donnèrent naissance à la société des hommes-lézards. Ils étaient une race mystérieuse venue des étoiles. Ils étaient distants et étranges, dotés d'une intelligence et de pouvoirs si incroyables qu'ils étaient capables de modeler l'univers à leur guise, ou encore de puiser dans les énergies environnantes pour lancer des sortilèges dévastateurs.

A bord de navires à même de traverser des distances inimaginables ils rejoignirent le monde, apportant avec eux leurs serviteurs et leurs esclaves. De toutes ces créatures, les plus favorisées étaient les slanns. Possédant de considérables capacités spirituelles, ces derniers reçurent de leurs créateurs le don d'altérer la matière, le temps et l'espace. Ce furent eux qui, à partir des plans des Anciens, créèrent les immenses constructions qui telles des lunes, flottaient jadis au-dessus des pôles nord et sud, des portails permettant de voyager instantanément d'un point de l'espace à un autre.

Il y a de cela bien longtemps, le monde n'était qu'une planète sauvage habitée par des formes de vie primitives:

Les conditions étaient extrêmement rudes: la glace recouvrait l'essentiel des terres et le blizzard soufflait sans cesse, tandis qu'en d'autres lieux, des volcans propulsaient dans l'atmosphère de la lave en fusion ou des scories empoisonnées.

Toutefois, quelques poches constituées de jungles chaudes et humides subsistaient, et c'est là que la toute première civilisation, celle des hommes-lézards, se développa. Il s'agit de la plus ancienne des races intelligentes, dont les cités situées au plus profond des jungles devinrent des centres très actifs bien avant que les ancêtres des nains et des elfes ne voient le jour.

Sous l'influence des Anciens, le monde changea de façon irrévocable. La planète fut rapprochée du soleil et son orbite ainsi que son axe de rotation altérés afin de rendre le climat plus clément.

Des plantes et des formes de vie d'une infinie variété furent introduites, et l'unique continent se trouva divisé en plusieurs petits par la volonté des Anciens, afin que les plaques tectoniques s'agencent d'une manière qui correspondait davantage à leurs buts.

C'est sur les terres qui plus tard seraient appelées Lustrie que les Anciens firent bâtir leur capitale.

La topographie et le climat de ces régions correspondaient si bien à leur métabolisme extraterrestre que toute une série de cités fut par la suite construite autour de la métropole.

D'autres furent également érigées en divers endroits de la planète, comme dans les Terres du Sud ou à Cathay car à cette époque tous les continents étaient bien plus chauds et humides, de sorte que la jungle recouvrait la quasi-totalité des terres émergées.

Les communications et les voyages entre les différents continents s'opéraient alors instantanément et sans poser de difficultés aux Anciens.

Même leurs serviteurs favoris, les slanns étaient capables d'en faire autant, bien qu'avec moins de facilité que leurs maîtres vénérés.

Par la suite, les Anciens firent évoluer les formes de vie rudimentaires qui prospéraient en Lustrie et sur les autres continents jusqu'à les rendre plus adaptées à leurs besoins et désirs.

C'est ainsi que les premiers saurus virent le jour, une espèce nouvelle destinée à la guerre, afin de marcher sur les terres sauvages et de les pacifier tout en endossant le rôle de protecteurs des cités-temples et des slanns.

Vinrent ensuite les premiers skinks, car les Anciens avaient besoin de serviteurs agiles et rapides afin d'assurer le bon déroulement des tâches quotidiennes et de s'occuper du développement des autres races.



Au cours d'innombrables millénaires, les hommes-lézards furent les maîtres incontestés de la planète. Leur technologie, tout comme leur aptitude à manipuler les énergies magiques, étaient toutes-puissantes, bien que l'une et l'autre ne fussent en réalité qu'une seule et même chose.

# LA CHUTE

Les Anciens continuèrent de régenter l'évolution des races qu'ils avaient sélectionnées pour les servir pendant des lunes et des lunes, car le temps n'avait que peu de sens à leurs yeux, et ils regardèrent le monde évoluer selon leurs désirs.

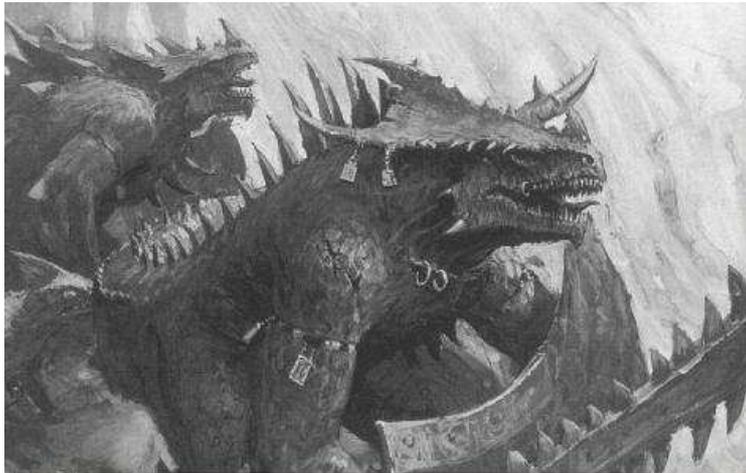
Ils enseignèrent aux ancêtres des races modernes à manipuler les énergies magiques, les conduisant patiemment vers la civilisation et la connaissance. Pourtant, une période d'horreurs s'apprêtait à voir le jour à cause d'un événement qui allait conduire la planète à sa destruction.

Un ennemi apparut soudain: il était constitué d'énergie pure et se trouvait être la source des pouvoirs magiques des Anciens, si grands qu'ils en étaient devenus incontrôlables.

Plus tard, cet ennemi serait appelé Chaos.

Une terrible bataille qui dura des siècles fit rage tandis que les Anciens luttèrent pour conserver le contrôle des portes interdimensionnelles flottant dans le ciel au-dessus de la planète.

Les énergies alors dégagées ravagèrent les terres, mais peu à peu les Anciens prirent le dessus dans ce conflit titanesque.



Ils tentèrent alors de fermer les portails, car c'était par eux que le Chaos avait accès au monde réel, mais cette tâche s'avéra irréalisable.

En une gigantesque explosion de ténèbres absolues, les portes polaires s'effondrèrent sur elles-mêmes, ce qui provoqua leur destruction. On ne sait pas si les Anciens les détruisirent sciemment ou si elles furent déchirées par les immenses quantités d'énergie libérées au cours du conflit, mais leurs débris se disséminèrent sur toute la surface de la planète, tombant comme des comètes heurtant violemment le sol, provoquant des tremblements de terre, le glissement des plaques tectoniques et l'ébullition des océans.

Les immenses quantités de matière chaotique pure déployées se condensèrent alors pour former une nouvelle lune malveillante.

Les énergies du Chaos se déversèrent sur la planète, détruisant la plupart des cités des hommes-lézards.

L'essence même de la réalité fut déchirée, de sorte que chaque Être vivant en ressentit le cri d'agonie au plus profond de son âme.

Parmi toutes les blessures béantes ainsi apparues, les deux plus larges se trouvaient à chaque pôle, et ce qui en émergea allait menacer la planète à jamais.

De ces Royaumes du Chaos surgirent toutes sortes de démons, des cauchemars matérialisés dévorant tout sur leur passage.

Des énergies magiques brutes s'engouffraient à travers ces nouvelles portes, soufflant sur la planète en vagues toujours plus intenses.

Les armées des hommes-lézards combattirent les démons lors de guerres apocalyptiques qui coûtèrent la vie à des millions d'entre eux.

La destruction des portails marqua le départ des Anciens.

Personne ne sut vraiment ce qu'il advint d'eux, pas même les slanns.

Certains pensèrent qu'ils avaient été annihilés par le flux d'énergie chaotique, antithèse ultime de ces êtres si perfectionnés. D'autres avancèrent que, de par leur nature divine, les Anciens s'étaient révélés vulnérables à l'attention des démons, qui avaient fini par prendre possession d'eux pour les dévorer de l'intérieur.

D'autres encore soutinrent qu'ils avaient réalisé quelle malédiction avait frappé la planète et préféré l'abandonner à son destin.

Quoi qu'il en fut, les Anciens disparurent, laissant seuls derrière eux leurs serviteurs favoris, les slanns pour faire face à la menace imminente que représentaient les armées et les énergies du Chaos.



# LES FILS ABANDONNÉS DES DIEUX

## DISPARUS

Abasourdis par l'onde de choc engendrée durant l'effondrement des portes polaires et l'horreur de la perte de leurs maîtres vénérés, les slanns n'eurent d'autre choix que de prendre les choses en main.

Leur magie, faible en comparaison de celle des Anciens, mais cependant d'un niveau bien supérieur à celui qu'aucune autre civilisation n'avait atteint ou même n'atteindrait jamais, devint de plus en plus difficile à contrôler.

Les vagues d'énergie chaotique, allant et venant de façon imprévisible, perturbèrent les pouvoirs des slanns, dont certains périrent même à cause du trop-plein d'énergie.

Ceux qui survécurent s'empressèrent d'ériger une série de barrières protectrices afin d'endiguer les flots d'énergie corrompue qui soufflaient sur la planète.

Les slanns avaient compris que s'ils ne faisaient rien, les vents du Chaos finiraient par détruire le monde, et toute vie serait absorbée par les entités démoniaques. Ils tentèrent donc de réactiver le réseau de protection tissé tout autour du globe, basé sur un certain nombre d'édifices situés aux endroits où les lignes d'énergie tellurique se croisaient.

D'autres lieux destinés à combattre les forces du Chaos furent consolidés, des poches de résistance éparpillées de part et d'autre des continents, y compris en Lustrie, au plus profond des jungles des Terres du Sud ainsi que le long des îles encerclant le pôle méridional.

C'est ainsi que les slanns revêtirent par la force des choses le rôle de protecteurs de ce monde qui avait été façonné selon la volonté des Anciens. Au fur et à mesure que leur nombre diminuait, ils se retirèrent toujours plus profondément dans leurs jungles, tentant désespérément de préserver leurs propres cités-temples de l'emprise du Chaos. Contraints de se battre pour protéger leurs domaines, ils abandonnèrent les autres continents à leur sort, ce qui présageait du sombre destin de la planète.

Cette malédiction fut évitée de justesse par le sacrifice des elfes d'Ulthuan, Assiégés de toutes parts par les démons qui menaçaient leur île, ils créèrent un puissant vortex pour aspirer la majeure partie des vents de magie.

Dépendants de ces énergies pour maintenir leur présence dans l'univers réel, les démons furent bannis.

Les elfes avaient appris l'art de la magie grâce aux Anciens et aux slanns, et ils s'étaient révélés particulièrement doués en la matière, capables même de manipuler les vents de magie d'une façon que les slanns eux-mêmes ne pouvaient ou ne voulaient pas.

Mais le puissant sortilège qu'ils lancèrent leur coûta extrêmement cher, condamnant leurs mages les plus expérimentés à une éternité de tourments.

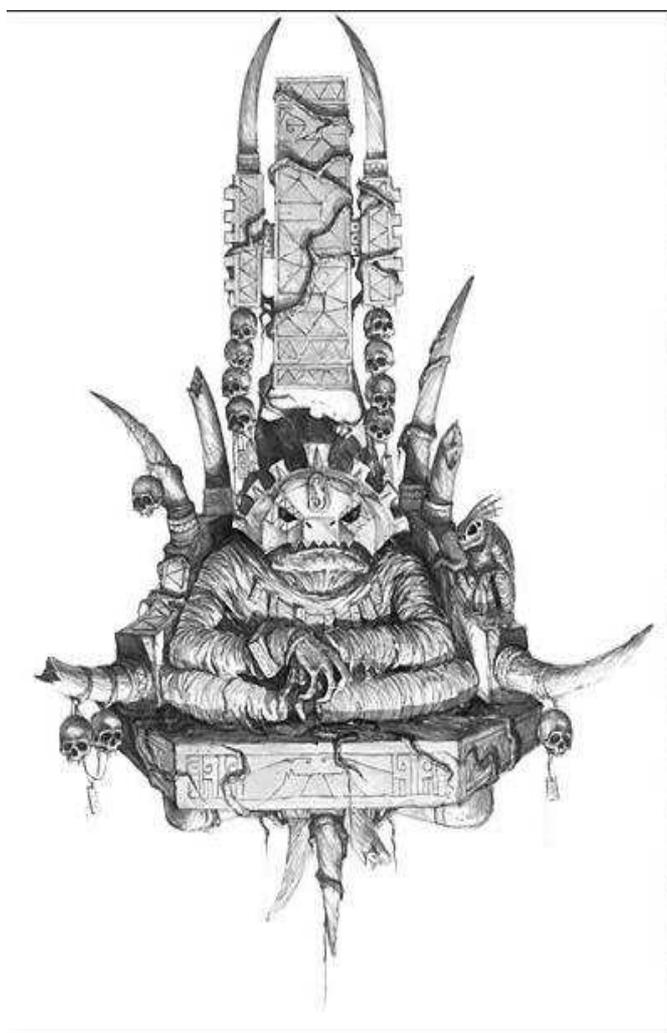
Privés des énergies parcourant le monde, les démons ne purent maintenir leur existence matérielle et commencèrent à disparaître, rejoignant les pôles nord et sud où les vents de magie étaient suffisamment forts pour leur permettre de se matérialiser.

Les Prêtres-Mages slanns essayèrent par la suite de poursuivre le Grand Dessein auquel s'étaient attelés les Anciens, mais le temps joua contre eux. Ils tentèrent de reconquérir leur mainmise sur la planète et de restaurer leur splendeur passée, sans succès.

Les autres races créées par les Anciens manipulent à présent des forces bien au-delà de leur propre compréhension et expérimentent des pratiques dangereuses sans même en deviner les conséquences.

Le monde des Anciens était fondé sur l'Ordre et la Stabilité, et c'est à cela qu'aspirent aujourd'hui les slanns.

Ils posent sur la planète leur regard froid et inexpressif, contemplant le désordre qui s'instille toujours plus avant. Aujourd'hui encore, ils tentent de remédier aux déséquilibres causés par le Chaos, attendant le jour où les Anciens reviendront des étoiles chercher leurs fils perdus.



# L'HISTOIRE RECENTE

Pendant les millénaires qui suivirent l'effondrement des portails polaires et une fois la menace chaotique contrée, les hommes-lézards vécurent dans un isolement relatif tandis que Le monde changeait autour d'eux. De nombreuses cités-temples étaient en ruine, les slanns avaient périclité, beaucoup étaient morts lors des combats contre les démons et les survivants s'étaient retirés dans les profondeurs de la jungle, se détachant progressivement des affaires terrestres.

## L'ISOLEMENT

Les Prêtres-Mages slanns avaient laissé à la charge des elfes une grande partie des sires de défense des Anciens, et avec le temps les nouveaux venus oublièrent que ces lieux ne leur avaient pas toujours appartenu. Certains furent rebaptisés, voire reconstruits, dont la Citadelle du Crépuscule, la Tour de l'Aurore et le site originel de Tor Elasor.

Il s'agissait de défenses dressées par les slanns pour contenir les Désolations du Chaos du sud, et à ce jour les hauts elfes continuent d'accomplir les tâches qui permettent à ces sites de poursuivre leur office. Ils sont conscients de l'existence des slanns, mais préfèrent demeurer à l'écart de leurs jungles.

La Lustrie est restée isolée pendant des millénaires, séparée des autres hommes-Lézards de l'autre côté de la Plaque.

Les slanns sont aujourd'hui plongés dans un état semi-végétatif, entrant dans des trances de plus en plus prolongées pour essayer de découvrir la meilleure voie à suivie. N'ayant jamais été informés des subtilités des projets des Anciens concernant le monde, les slanns doivent se contenter d'essayer de deviner ce qu'ils auraient souhaité et, tandis que les plus vénérables d'entre eux se sont enfoncés dans un sommeil contemplatif, les plus jeunes, livrés à eux-mêmes, portent le fardeau de lourdes responsabilités,



## LES INCURSIONS DU CHAOS

L'Âge de la Redécouverte fut interrompu à plusieurs reprises et tous les quelques millénaires, la capricieuse puissance du Chaos atteint en effet un degré tel qu'elle neutralise les défenses des Anciens et se déverse sur le monde. Tandis que les griffes des Dieux de la Ruine se tendent vers les terres des hommes, leurs serviteurs lancent des attaques massives et dévastatrices.

En de pareils moments, certains slanns sortent de leur contemplation, pendant que d'autres s'enfoncent encore plus profondément dans leur torpeur, mêlant leur énergie à celles de leurs semblables pour renforcer la pression exercée sur les hordes sombres, contenant et repoussant petit à petit leur marée. Mais les slanns restent généralement à l'écart des conflits armés, car les elfes, les hommes et les autres races ont été créés pour se battre en première ligne de la guerre contre le Chaos.

## LA VENUE DES SKAVENS

L'arrivée de des skavens fut annoncée dans la Prophétie de Sotek, bien que seuls quelques fragments du texte original aient survécu à la destruction de la cité-temple de Chaqua.

Une guerre de plus d'un millénaire éclata lorsque les rats bipèdes ravagèrent la Lustrie et répandirent leurs innombrables épidémies .

Les hommes-lézards essayèrent d'exterminer une fois pour toutes cette race abjecte de la face du monde, car les skavens n'avaient aucune place dans le plan éclairé des Anciens, n'étant guère plus que des parasites amenés à exister par les pouvoirs du Chaos. Pour cette raison, ils furent immédiatement perçus comme des ennemis jurés par les hommes-lézards, et ceux-ci firent vœu de les éradiquer.

La vermine s'adapta bien aux jungles de Lustrie et se reproduisit à une telle vitesse qu'en quelques décennies clic s'était répandue sur tout le continent. Les rongeurs amenaient avec eux pestilence et maladies, et des milliers d'hommes-lézards succombèrent à leur virulents fléaux.



## LES DÉPRÉDATIONS DES TÉNÉBREUX

Pendant que les slanns étaient occupés à repousser les skavens, les elfes noirs commencèrent à lancer des attaques dans les jungles de Lustrie. Les slanns n'avaient jamais rencontré ces êtres malveillants et ne firent pas de différence entre eux et leurs cousins d'Uthuan les percevant tels que les Anciens les avaient envisagés: une race unie et équilibrée. Les elfes noirs n'eurent aucun égard pour la sagesse et la souveraineté des slanns, et frappèrent avec une précision au coeur même de la Lustrie.

Ainsi commença une nouvelle ère de haine et de défiance entre les hommes-lézards et les elfes, résultant en des milliers de morts de part et d'autre, et en une vague d'agressivité des hommes-lézards à rencontre des races à sang chaud qui essayaient de s'en prendre à leurs royaumes.



Ce fut également la première fois depuis des milliers d'années que le Seigneur Mazdamundi conduisit ses armées hors de la jungle, marchant vers le nord, empruntant les passages secrets qui conduisaient à Naggaroth pour reprendre: les précieux artefacts volés.

Revenant victorieux à Hexoatl, Mazdamundi usa de son immense puissance pour ériger une nouvelle montagne, fermant la vallée derrière ses armées et bloquant la poursuite lancée depuis Clar Karond. Mais les assauts des elfes noirs se perpétuent depuis des siècles, repoussés par la sauvagerie des saurus et les éventuelles contre-attaques menées vers le nord depuis les jungles.

## L'ARRIVÉE DES HOMMES

Les décennies devinrent des siècles, et des civilisations entières émergèrent puis furent défaites. L'arrivée des hommes en Lustrie avait été prophétisée il y a des millénaires de cela, gravée sur la plaque du Trois Centième Cycle des Deux Lunes à Itza. Les Anciens les avaient néanmoins nourris et sortis de la barbarie. Leurs favoris parmi eux avaient engendré la première grande civilisation humaine de la Terre du Soleil, comme les plaques de la cité temple de Zlatlan en gardent le souvenir. Il avait été prédit que les hommes viendraient en Lustrie en nombre et qu'une ère sombre les suivrait car les hommes-lézards connaissaient la soif de richesses qui les animait, même s'ils ne la comprenaient pas. Malgré tout, leur espèce avait été créée par la volonté des Anciens et constituait une partie importante de leur énigmatique Grand Dessein. Les hommes ne furent donc pas combattus, hormis lorsque leur cupidité les poussait un peu trop loin.

Alors que les elfes étaient conscients de la présence des hommes-lézards au cœur des jungles même si leur mémoire avait été déformée par des générations d'arrogance, les humains n'avaient aucun souvenir de l'antique civilisation cachée en Lustrie, pas plus qu'Us ne se souvenaient des serviteurs des Anciens qui les avaient guidés vers la civilisation. Pour eux, la Lustrie semblait être un nouveau monde regorgeant de dangers et de richesses, un pays qui pouvait faire la fortune d'un homme ou lui apporter la mort, car le continent possédait de vastes ressources de ce métal que les hommes convoitaient avec tant d'avidité : L'or .

Les premiers humains à poser pied sur le continent furent des nordiques menés par l'entrepreneur pillard Lost (Eriksson). Ses bateaux se retrouvèrent en Lustrie après avoir été déviés de leur course par de redoutables tempêtes. Là, il trouva des richesses incroyables bien qu'il perdît la quasi-totalité de son équipage en quelques semaines seulement en raison de l'environnement hostile.

En moins de dix ans, un village fut néanmoins bâti, nommé Skeggi en l'honneur de la fille de Lost Eriksson, toute première enfant nordique née sur le continent. Des siècles plus tard, les histoires concernant ce continent d'or s'étaient répandues et l'intérêt qu'il suscitait avait crû de concert.

Des chasseurs, de trésors et des aventuriers commencèrent à affluer depuis la Tiiée, l'Empire, la Bretonnie et Cathay. De nombreux vaisseaux furent arrêtés par des flottes elfiques en patrouille, mais certains parvinrent à passer, en particulier les navires tiléens dont les contrebandiers étaient spécialisés dans l'art de la discrétion.

Le Nouveau Monde d'Or était devenu un repère de pirates et de pillards qui utilisaient ses anses et ses criques pour se cacher entre deux attaques.

Au cours du millénaire qui suivit la construction de Skeggi, les hommes-lézards ne firent que peu de cas de la présence humaine en Lustrie. Les aventuriers et les explorateurs n'eurent qu'un impact réduit sur le continent, tandis que les marins nordiques, fidèles à leur nature, se préoccupaient davantage des côtes que de l'intérieur des terres. De plus, les populations réduites des villages ne représentaient pas encore une menace conséquente.

Ce ne fut que lorsque les hommes du Vieux Monde commencèrent à venir en grands nombres et fondèrent de nouveaux centres d'habitation tels que Bourbeville, Cadavo et Port des Pillards que leur présence se fit vraiment sentir. Avec l'augmentation du trafic maritime, les raids humains dans les jungles se firent de plus en plus audacieux, et Le Seigneur Mazdamundi envoya de plus en plus fréquemment ses armées pour détruire les villes des humains et éliminer ceux que leur avidité amenaient trop près des cités-temples et des trésors sacrés qu'elles renferment.



## L'OMBRE ÉMERGE

Il y a plusieurs siècles de cela, une horde du Chaos sema la destruction dans le royaume de Kislev, suite à un regain d'énergie descendue des Royaumes du Chaos.

Tandis que l'Empire affaibli, mené par Magnus le Pieux, combattait les sénateurs des Dieux Sombres, les slanns furent tirés de leur contemplation et forcés d'user de leurs pouvoirs pour faire barrage au flot d'énergie chaotique qui se déversait sur le monde.

Même l'esprit du défunt Seigneur Kroak sembla prêter sa force et sa sagesse à l'effort.

Aujourd'hui, une fois de plus, la menace du Chaos étend son ombre sur le monde et les vents magiques souillent en ratâtes.

Le premier signe annonciateur des ténèbres à venir fut la bataille pour l'île d'Albion, antique bastion du pouvoir des Anciens. Cédant aux promesses des Puissances de la Ruine, certains des gardiens de l'île furent corrompus et dissipèrent les brumes protectrices qui la dissimulaient depuis sa création. Des mercenaires sans foi ni Loi et autres chasseurs de trésor accoururent sur l'île et se livrèrent à de sanglantes batailles pour asseoir leur domination.

Les slanns durent se résoudre à agir directement pour protéger les intérêts de leurs maîtres et utilisèrent d'anciennes voies mystiques afin d'envoyer une puissante armée menée par le vénéré Grand Kuraq saurus Kroq-Gar contre les envahisseurs à sang chaud.

Comme l'avaient fait leurs dieux à l'aube des temps, les slanns ont ensuite commencé à modeler l'île selon leurs besoins et ont restauré les protections magiques dont elle jouissait.

C'est ainsi que commence un nouveau chapitre dans l'histoire des hommes-lézards et celle du monde entier.

Les slanns ont compris qu'il est temps pour eux de remettre les choses à leur place, de guider les jeunes espèces dans la bonne direction et de combattre le Chaos enfin face à face.



# LA RELIGION DES HOMMES-LÉZARDS

Il y a bien longtemps de cela, au moment de la création du monde, des êtres appelés les Anciens foulèrent la surface de la planète. Ce sont eux qui ont créé la plupart des races de Warhammer, notamment les cinq générations de slanns, leurs serviteurs, et les gardiens de ces derniers, les hommes-lézards. Quand les Anciens durent quitter ce monde, ils leur confièrent la rude tâche de défendre leurs cités et leurs nombreuses richesses.

Les Anciens encore envoient de temps à autres des visions aux prêtres-mages slanns, et ils sont vénérés par ceux-ci. Parfois, les bassins de frai sous les temples donnent naissance à un saurus marqué par l'un de ces dieux, il bénéficiera alors de quelques caractéristiques de la divinité.

Mais il arrive aussi qu'une génération entière soit marquée de la sorte, jusqu'au moindre skink : ce sont les Osts sacrés, créés dans le but d'accomplir une mission divine pour le dieu concerné.

Selon les périodes, certaines marques sont plus courantes, d'autres se raréfient. Il arrive même que certains saurus portent plusieurs marques, mais cela est très rare.

Voici une brève description des principales divinités des hommes-lézards, principalement les Anciens.



## SOTEK, LE DIEU SERPENT DE LA VENGANCE ET DU COURROUX



Lors de l'invasion de la Lustrie, il y a plusieurs millénaires, par les infâmes skavens du clan pestilien, la grande cité temple de Chaqua tomba devant les légions de la Peste.

Les seuls survivants de cette destruction furent des skinks plus robustes et résistants aux maladies que les autres, dotés d'une crête rouge, et menés par Telenhauin, le prophète de Sotek.

Proclamant l'avènement du Dieu-Serpent, ils furent rejoints par de plus en plus de fidèles, jusqu'à former une immense armée, qui lutta pendant des siècles contre les hommes-rats, avant de chasser définitivement le Seigneur des Mouches Nurglitch et ses fidèles de la terre ancestrale des Anciens aux alentours de l'an 100 du calendrier impérial. Telenhauin offrit alors les prisonniers skavens à Sotek, et celui-ci devient un dieu pour les hommes lézards à part entière.

Avant cela, Sotek, aujourd'hui divinité principale, n'était même pas adoré par les slanns, si bien que les érudits se demandent si il est vraiment l'un des Anciens, et si oui pourquoi est-il resté dans l'ombre tout ce temps ? Quoi qu'il en soit, c'est un dieu cruel et vengeur, avide de sacrifices, particulièrement de skavens. Il incarne l'aspect haineux des hommes-lézards envers les intrus, et ses élus arborent souvent des écailles dorsales de la couleur du sang, ainsi qu'une frénésie insatiable.

En termes de jeu, un saurus peut être l'un des élus de Sotek. Il est alors avide de sang et furieux, il bénéficie du talent *Frénésie*.

# CHOTEK, LE DIEU SOLAIRE



Tandis que les hommes-lézards sont d'habitude presque impassibles, ceux qui sont nés sous le signe de Chotek diffèrent largement sur ce point. Ils sont bien plus énergiques et vigoureux, la faute de beaucoup a été de sous-estimer cela.

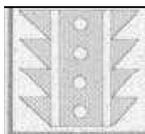
Ils portent des armes et armures en or, ainsi que toutes sortes d'icônes et d'objets qui réfléchissent la lumière du Soleil, les élus du dieu solaire ont souvent également des écailles d'un orange flamboyant, ce qui les rend très effrayants aux yeux des envahisseurs, qui meurent généralement dans l'instant qui suit. Les champions de Chotek ont une maîtrise d'Aqshy, le vent de magie du Feu, qui dépasse celle des plus grands sorciers d'Altdorf.

On raconte encore l'histoire d'un membre du collège Flamboyant, très prétentieux, qui à grands frais, conduisit une expédition en Lustrie afin de démentir cette rumeur. Au bout d'une décennie de recherches infructueuses, l'Ordre lui somma de revenir, l'imposante armée de mercenaires qui protégeait le mage revenant bien trop chère pour si peu de résultats.

Il tenta alors une ultime expédition, hélas il se perdit et sa flotte erra jusqu'à arriver au large d'une île volcanique. Le magister voulut s'arrêter là, sentant la présence d'une puissante magie, mais les marins refusèrent et le jetèrent à l'eau, une terrible offense pour lui. Il nagea jusqu'au volcan, privé d'une autre solution, et de loin, les mercenaires virent d'immenses explosions de flammes, qui durèrent une nuit entière, l'île parut même exploser, aux dires de ceux-ci. Le puissant sorcier de Feu avait rencontré un maître, et jusqu'ici, aucun n'est revenu sur les côtes du Nouveau Monde.

Ceux qui naissent avec la marque de Chotek sont animés d'une chaleur ardente, ainsi ils bénéficient d'un bonus permanent de 10% en Agilité et du talent *Course à pied*.

# QUETZL, DIEU PROTECTEUR



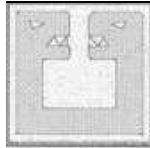
Quetzl est un dieu guerrier, le protecteur de la race des hommes-lézardset honoré comme tel, ceux qui naissent sous sa marque sont exceptionnellement résistants : il sont dotés de grandes excroissances osseuses et sont protégés par des écailles dures comme la pierre ; certains parlent de crêtes osseuses, d'où la comparaison avec les Gardes du temple, d'autres de corps entièrement couverts de pointes, ou encore d'une armure en os complète, la plupart de ces conteurs sont tout de même pris pour des fous.

Dans les histoires mentionnant cet Ancien, on trouve de nombreuses références à une magie protectrice. Après avoir longtemps pensé que c'étaient des mentions à Tepoc, associé à la protection magique, les érudits ont ensuite découvert par les témoignages que les hommes-lézards invoquaient Quetzl pour se protéger contre des attaques magiques conventionnelles.

Le fameux mage de jade Cryston von Danling mentionne dans l'un de ses récits l'attaque d'une colonie par les hommes-lézards, où un boulet de canon explosa en morceaux juste avant d'avoir touché le chef de l'expédition punitive. Avec son « troisième œil », von Danling aurait vu une chose inouïe : une main fantomatique aurait arrêté le projectile, avant de le transformer en une énergie magique. Il aurait aussi senti la présence d'une puissance magique incommensurable, qu'il identifia comme le dieu Quetzl, et que d'autres ont identifié comme un abus d'alcool.

Les créatures sur lesquelles Quetzl a décidé de jeter son dévolu possèdent des écailles et une peau particulièrement épaisses, accompagnées de nombreuses excroissances osseuses. Elles reçoivent un point d'armure supplémentaire sur tout le corps, en plus de la protection d'écailles normales, ainsi qu'un bonus de +2 en blessures.

# TLAZCOTL L'IMPASSIBLE



Les saurus sont des créatures très calmes et flegmatiques en général, mais ceux qui sont marqués par l'Ancien Tlazcotl, qui incarne l'impassibilité, dépassent tous les autres en ce point. Ces serviteurs ne peuvent être ébranlés par quelque évènement que ce soit, même le plus troublant. Ils sont totalement dénués d'émotions et très patients, ainsi jamais ils ne fuient un combat, même en face d'une force cinq fois plus nombreuse ou de démons terrifiants.

Il y a quelques temps, un pilleur de tombes s'était emparé d'une relique des hommes-lézards et était poursuivi par une armée de pirates voulant lui dérober. En fuite depuis huit jours, il rencontra un ost de Tlazcotl, et n'ayant pas d'autre solution, il négocia son passage sur les terres. Il avança à travers les lignes des saurus dans un silence terrifiant, où chacun le fixait d'un œil impassible sans lui parler.

Puis il se mit à courir, afin d'éviter que les créatures au sang froid changent d'avis et découvrent le trésor, et se retournant, il aperçut qu'ils s'étaient mis en formation, et qu'ils attendaient patiemment la charge des pirates qui le poursuivaient, beaucoup plus nombreux.

Pourtant, les saurus ne ployèrent pas, et ne se fatiguaient jamais. Au soir, épuisés, les flibustiers durent s'enfuir devant l'ost imperturbable, et le pilleur de tombes put continuer sa route vers le sud, tourmenté par l'idée que tant d'hommes-lézards étaient morts par sa faute alors qu'il volait un de leurs biens ancestraux.

Marqués par des écailles jaunes, les élus de ce dieu sont extrêmement calmes, même pour des saurus, aussi ils bénéficient du talent *Sans peur*, mais ils sont aussi immunisés aux effets de la Terreur.

# TEPOC L'INSONDABLE, LE DIEU-SERPENT À PLUMES



Tepoc est vénéré par les hommes-lézards comme le dieu de l'air et des lieux sacrés, et il offre à ses fidèles une grande protection contre la magie hostile.

Le symbole de Tepoc, le serpent à plumes, semble représenter le Coatl, créature légendaire, mi-serpent, mi-oiseau, doté de grandes ailes aux plumes chatoyantes, bleues ou pourpres, voir ces deux couleurs à la fois. Les hommes-lézards portent parfois de telles plumes comme représentation d'un haut rang, mais il est peu probable qu'elles proviennent vraiment d'un Coatl.

De plus, les zéloteurs de cette divinité partagent son aspect insondable, car ils aiment à s'entourer d'une aura mystérieuse.

La Chronique d'Hexoatl mentionne la rencontre entre une armée d'elfes noirs et un ost sacré de Tepoc, aux alentours de l'an 500 du Calendrier impérial. Les puissants maléfiques de la sorcière qui dirigeait les pillards ne parvinrent pas à franchir la barrière protectrice que maintenait le Serpent à plumes, ainsi les saurus et skinks franchirent tranquillement les murs de flammes pour détruire les lignes des Druchii.

La Chronique décrit aussi le retour de l'ost de Tepoc lors de la conjonction de l'Etoile du feu, qui s'est produite récemment, on peut en déduire que les pas de ces fidèles retentissent à nouveau dans la jungle.

Les favoris de Tepoc sont protégés de la magie, ce qui se présente par une teinte violacée sur le corps. Ainsi ils bénéficient du talent *Résistance à la magie*, et les sorts les prenant pour cible subissent un malus de -1 au jet de lancement.

# HUANCHI, LE DIEU JAGUAR



Huanchi est un dieu prédateur, représenté par le jaguar, il est furtif et mortel. Ses serviteurs sont des chasseurs expérimentés, discrets comme l'ombre, et généralement, beaucoup de leurs adversaires meurent bien avant d'avoir pu apercevoir les hommes-lézards, cachés dans la végétation. On les dit les meilleurs forestiers de la Lustrie, ils sont capables de se déplacer dans la jungle très rapidement, la connaissant par cœur.

Les textes mentionnent un récit où des elfes noirs accostèrent sur le continent et volèrent la Pierre de l'aube, un puissant artefact. Un ost sacré de Huanchi fut envoyé pour la récupérer, et même les rapides elfes noirs ne purent les semer. La traque se poursuivit à travers tout Naggaroth, et finalement les hommes-lézards rattrapèrent les Druchii, les attaquèrent à la faveur de la nuit, et, pris au piège, les sombres elfes moururent jusqu'au dernier.

Ceux qui ont grandi sous la tutelle du dieu jaguar peuvent se mouvoir sans difficulté dans la jungle. Ils sont naturellement furtifs, ainsi bien peu ont pu voir à quoi ils ressemblent. Ils possèdent les compétences *Déplacement silencieux* et *Dissimulation* ainsi que le talent *Camouflage rural*.

## TZUNKI, LE DIEU AQUATIQUE



Tzunki est l'Ancien vénéré comme dieu de l'eau, et ceux qui portent sa marque montrent une grande affinité avec celle-ci.

Leurs écailles prennent une teinte bleu-vert marine, et d'après nombres de récits, ils possèdent des pattes palmées, ainsi que des branchies dissimulées dans la peau de leur cou.

Le Monument de la Lune, en Lustrie, mentionne la présence d'un ost de Tzunki, qui attaqua depuis la mer une armée d'hommes au service des Puissances de la Ruine aux alentours de l'an 1300, l'encercla, la détruisit puis répartit les ossements des barbares en monticules tout autours de la côte en guise d'avertissement.

Les favoris de Tzunki sortent des bassins de frai situés sous les cités-temples en possédant les caractéristiques d'une créature aquatique.

Dotés de branchies, ils peuvent rester des heures sous l'eau, et nagent presque aussi bien que des poissons (compétence *Natation* +20%).

## LES AUTRES DIVINITÉS

La liste des Anciens présentée ci-dessus n'est pas exhaustive, et il en existe bien d'autres, tels que Itzl, le dieu des bêtes à sang froid, dont les favoris naissent avec une odeur musquée appréciée des créatures de même nom, ainsi que souvent, une crête osseuse très élaborés ; ce sont eux qui chevauchent les sang-froid, de gros reptiles, et forment ainsi la cavalerie des saurus. Des textes mentionnent également des dieux tels que : Tlanxla « le belliqueux », Xholankha « l'égaré », ou encore Xhotl, qui choisit et marque ceux qui sont destinés à la grandeur. Rigg « le proscrit » n'est honoré par personne, mais possède un temple qui est encore entretenu avec soin.



De plus, il existe une autre marque, la Marque sacrée des Anciens, rarissime. Ceux qui la portent sont reconnaissables à leur peau blanche, et sont révéés par leurs semblables, car ce sont les élus, qui ont un rôle important à jouer dans les plans des Dieux. Ils peuvent recevoir des points de destin, à la discrétion du MJ, et sont généralement de très puissants guerriers.

## LES RITES RELIGIEUX

La vénération des dieux passe souvent par le sacrifice, qui suit la plupart du temps des règles bien précises. Les Anciens ont prévu le destin du monde, et façonnent leurs serviteurs pour qu'ils s'y adaptent. Ceux-ci doivent leur donner la matière pour former le monde, et c'est pour cela qu'ils leur sacrifient des animaux, mais aussi des ennemis, plus adaptés dans les grandes situations.

Chaque dieu a ses préférences : on offre à Tzunki des créatures marines, tandis que Sotek a pour offrande favorite des cœurs de skavens, pour continuer le combat contre ceux-ci. Les méthodes dépendent aussi des divinités : les sacrifices destinés à Chotek doivent être pratiqués par immolation, et pour Sotek, il est de rigueur d'arracher le cœur de la victime.

Les cérémonies religieuses ont généralement lieu dans les temples-pyramides du dieu associé, menées par les prêtres skinks, porte-paroles des prêtres mages slanns, eux-mêmes représentants des Anciens.

Souvent se produisent des rites en l'honneur de l'un des prêtres-mages, car ce sont tout de même les fils directs des Anciens, ils sont donc mis à l'honneur en même temps que les dieux, et les cérémonies se déroulent aussi parfois dans les pyramides des slanns.

Les plus vieux, tels que la momie du seigneur Kroak, sont aussi vénérés que les Anciens eux-mêmes.

Lorsqu'une de ces créatures meurt (jamais de vieillesse), son corps est momifié, et le cadavre est honoré comme le slann l'était de son vivant. Sa puissance est telle que même mort, il peut encore envoyer des visions aux prêtres skinks, ou aider le monde dans sa lutte contre le chaos.

## **AVENTURES EN LUSTRIE**

La Lustrie a attiré depuis des siècles un nombre gigantesque d'aventuriers, mercenaires, marchands, hors la loi, pilleurs de tombes, et j'en passe, chacun ayant une raison de venir découvrir ce continent, le plus souvent la cupidité.

En effet, les cités des hommes-lézards regorgent de trésors, certains datant de bien avant la naissance des elfes. Or, talismans magiques, armes, reliques, objets d'artisanat, il y en a pour tous les goûts.

Mais bien sûr, les serviteurs des Anciens seront toujours là pour empêcher les vulgaires pillards de mettre la main sur leurs richesses.

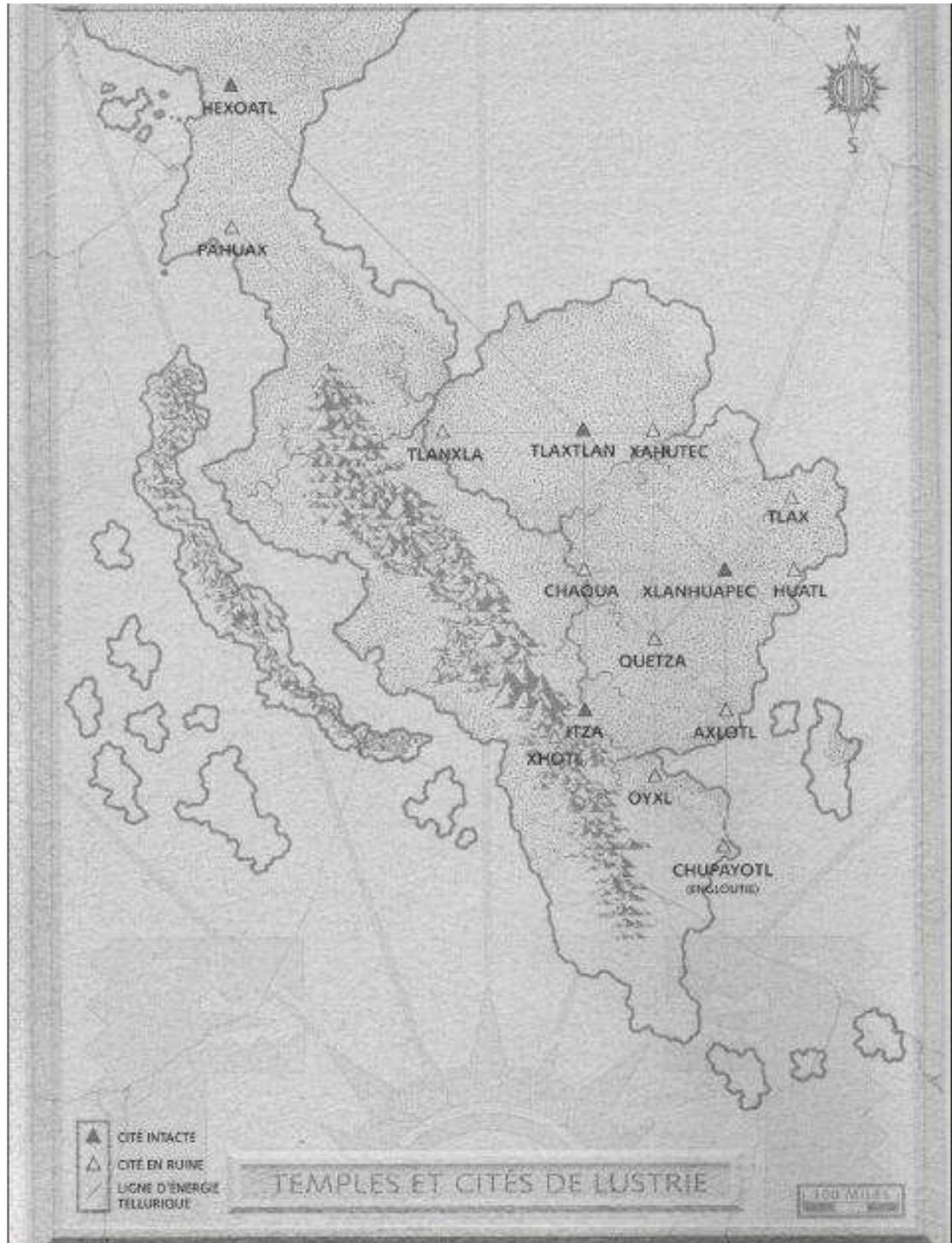
Une campagne en Lustrie peut être très intéressante, les aventures, objectifs et adversaires ne manquent pas.

Les PJ peuvent venir pour mettre la main sur des trésors dont ils ont entendu parler, et se retrouver mêlés au destin du monde, en découvrant leur image dans une prophétie gravé sur une colonne d'un temple abandonné.

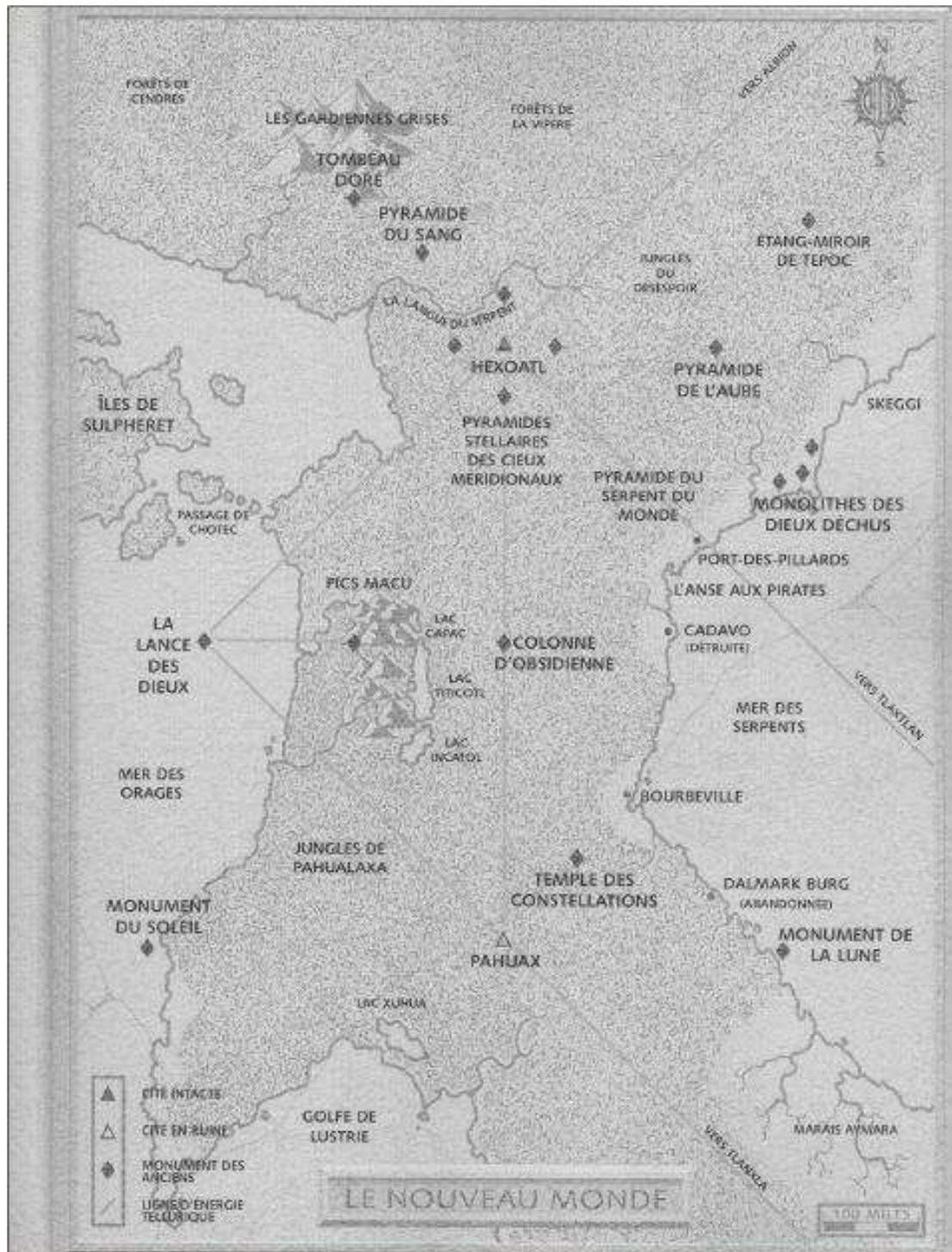
Même si leur destin n'est pas si grand, ils peuvent avoir du fil à retordre en Lustrie, et les morts seront nombreuses et variées : des mystérieuses amazones à la plante carnivore, en passant par le cupide explorateur ou les innombrables maladies tropicales, vous avez de quoi jouer pendant des années.

Vos joueurs pourront même rencontrer un slann, âgé de plus de sept mille ans, et découvrir la grandeur de l'héritage des Anciens, avant d'y succomber.

# CARTES



Carte des Temples et cités de Lustrie



Carte du nouveau monde, au nord de la Lustrie, et des principales colonies humaines

# LE BESTIAIRE:

## PRÊTRE MAGE SLANN :



Les slanns sont les derniers représentants d'une race en voie de disparition qui prospéra, il y a des millénaires de cela. Dotés d'une intelligence et de capacités magiques considérables, ils étaient les serviteurs favoris des Anciens, avec lesquels ils traversèrent les étoiles pour atteindre la terre. A présent, ce sont eux qui commandent les hommes-lézards et forment la caste vénérée des Prêtres-Mages.

Imposants et étranges, les slanns ne ressemblent à aucune autre créature terrestre. Leur tête est énorme, siège de la grande intelligence dont ils font preuve, leurs yeux globuleux voient tout. Ils peuvent vivre des milliers d'années, et à mesure que les siècles s'écoulent, leur corps devient de plus en plus bouffi. Leur perception du temps est très différente de celle des créatures à faible espérance de vie : ils sont capables de s'enfoncer dans des périodes de contemplation pouvant durer des décennies, voire des siècles, et n'ont de cesse d'étudier le sens du temps ou les mystères de l'univers. Ceux qui les côtoient ont souvent l'impression qu'ils sont longés dans une sorte de transe cataleptique, car leurs uniques signes de vie se limitent à quelques battements de paupières. Pourtant ce sont sans doute les créatures les plus à même de d'appréhender la magnitude de l'univers. Lorsque les slanns s'extirpent de leurs contemplations, ils énoncent souvent des prophéties énigmatiques que les skinks qui les entourent s'efforcent de noter puis d'interpréter avec le plus grand soin, et il peut arriver que le sens profond de ces déclarations n'apparaisse qu'un millier d'années plus tard. Tous les slanns encore en vie sont ceux-là même qui servirent les Anciens, bien qu'ils fussent créés sur cette planète après l'arrivée de leurs maîtres. Les rares slanns ayant voyagé avec eux ont disparu depuis bien longtemps sans laisser la moindre trace. Les Anciens donnèrent le jour à cinq générations de slanns après leur arrivée et il n'y en eut plus d'autre après la grande catastrophe qui vit le Chaos envahir le monde. Ainsi, les slanns encore en vie sont-ils les derniers survivants d'une race en voie d'extinction et même les plus jeunes ont plus de sept mille ans.

Leur nombre diminue peu à peu sans qu'aucun ne puisse être remplacé, même s'ils ne sont que très rarement tués au combat, se téléportant généralement hors de danger avant de recevoir un coup mortel. Les dépouilles de ceux qui malgré tout perdent la vie sont momifiées et conservées au cœur des cités-temples où elles sont vénérées avec autant de ferveur que de leur vivant. Toutefois, la conscience des slanns est si forte que même mort leur esprit est capable d'influencer le cours des événements en communiquant avec les jeunes slanns ou en envoyant aux Prêtres skink.s des visions prémonitoires.

Les slanns de la Première Génération périssent il y a maintenant de nombreux millénaires et leurs corps momifiés sont vénérés comme de saintes reliques. Leur esprit était si puissant qu'ils sont toujours capables de manipuler les vents de magie et de conseiller les jeunes slanns. On pense qu'il ne reste que cinq slanns de la Seconde Génération à la tête des temples majeurs de Lustrie. Ce sont les plus puissantes créatures qui soient, passant le plus clair de leur temps à méditer. Bien que plus nombreux que leurs ancêtres, les slanns des Troisième, Quatrième et Cinquième Générations n'en sont pas moins des êtres incroyablement âgés ayant connu l'époque d'avant les elfes et les nains. En de rares occasions, il arrive que certains parmi les plus jeunes slanns se déplacent par eux-mêmes, et ce sont aussi ceux-là qui s'avèrent le plus enclins à l'agressivité et à la guerre.

Depuis que le Chaos prend a nouveau de plus en plus d'ampleur, les slanns ont commencé à s'animer. Leurs armées se rassemblent et même les plus anciens d'entre eux se préparent à la guerre. Au combat, le palanquin lévitant d'un slann flotte doucement, maintenu dans les airs par d'antiques sortilèges et la volonté du Prêtre-Mage. C'est de cette position dominante qu'il fait gesticuler ses longs doigts graciles afin de projeter des éclairs magiques sur les ennemis qui ont osé le défier.

Les slanns savent qu'ils ont hérité de la lourde tâche de poursuivre le Grand Dessein des Anciens, et le monde connu n'est qu'un élément mineur dans ce projet à l'échelle de l'univers

Depuis l'époque de la Chute, lorsque les portes stellaires implosèrent, que le monde fut envahi par le Chaos et que les Anciens disparurent à jamais, les slanns ont religieusement accompli leur devoir sacré, et ils espèrent atteindre leur but avant que leur race ne s'éteigne.

Peu importe ce que les hommes, les elfes ou les nains peuvent penser ou faire, ils n'auront de cesse de servir les Anciens jusqu'à la fin des temps ou jusqu'à leur disparition totale. Chaque homme-lézard ne vit que pour aider les slanns dans leur tâche cosmique, or ces derniers ne tolèrent pas que quiconque les dérange dans l'accomplissement de leur destinée.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10%	10%	35%	56%	30%	60%	60%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	50	3	5	4	4	0	0

**Compétences :** Connaissances académiques (Astronomie +20%, Histoire +20% , Magie +20%, Sciences +10%), Connaissances générales (Elfes +10%, Hommes-lézards +20%), Focalisation +20%, Langage mystique (Elfique mystique +20%, Magick +20%), Langue (Ancien +10%, Saurien +20%), Lire/Ecrire +20%, Sens de la magie +20%

**Talents :** Harmonie aethyrique, Intrigant, Lévitacion, Linguistique, Magie commune (divine, occulte, vulgaire), Magie mineure (tous les sorts), Méditation, Projectiles puissants, Science de la magie (tous les domaines), Troublant

**Règles spéciales :**

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière.

Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

*Palanquin :* Les slanns vivent et se déplacent sur des palanquins qu'ils font bouger grâce à leur volonté et leurs pouvoirs. Ils peuvent les faire s'élever jusqu'à une hauteur de 10 mètres afin de franchir des obstacles. Même à l'arrêt les palanquins ne reposent jamais sur la terre, ils sont toujours à au moins 30 cm du sol.

*Contemplation :* Les slanns sont trop préoccupés par les plans des Anciens et l'usage de la magie pour se battre contre des races mineures. En conséquence, un slann ne se battra jamais. S'il est engagé au corps à corps, sa seule attaque est effectuée par son serviteur skink, qui surgit de derrière le trône pour frapper avant de se replier à l'abri. En conséquence un slann doit toujours être accompagné d'un skink qui se déplace avec lui sur le palanquin.

*Télépathie :* Les slanns restent constamment en contact télépathique avec leurs semblables, à travers les yeux desquels ils peuvent voir, de même qu'à travers ceux d'un Prêtre skink s'ils le souhaitent. Pour lancer un sort, on considère qu'un slann peut voir tout ce qui se trouve dans la ligne de vue de n'importe quel prêtre skink ou autre slann dans un rayon de 2 km. Notez que c'est tout de même le slann en personne qui lance le sort, vous devez donc en mesurer la portée à partir de lui, en ignorant tout obstacle, et utiliser son profil pour lancer le sort.

*Bouclier des Anciens :* Les slanns sont protégés par une puissante magie qui leur confère 2 points d'armure magique sur toutes les localisations. De plus le skink qui l'accompagne bénéficie lui aussi de cette protection.

*Sagesse des Anciens :* Les slanns sont les plus puissants sorciers du monde de Warhammer, voir plus loin bas la section sur les générations slanns.

**Armure :** Aucune **Armes :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

**Perspectives d'Eradication :** Très Difficile

## **LES GÉNÉRATIONS SLANNS :**

Dès leur arrivée sur la planète, les Anciens donnèrent le jour à cinq générations de slanns, et il n'y en eut aucune autre après leur disparition.

Chaque génération fut créée afin de jouer un rôle particulier dans leur Grand Dessein, et toutes furent donc dotées de pouvoirs incommensurables.

Aujourd'hui encore, les slanns sont les maîtres incontestés des vents de magie qu'ils savent manipuler d'instinct et qu'ils furent les tout premiers à utiliser.

Ce sont en effet eux qui apprirent les arts de la sorcellerie aux elfes il y a des millénaires de cela.

Le profil donné plus haut correspond à un slann de la Cinquième Génération. Vous pouvez choisir de les faire appartenir à une génération plus ancienne avec les modificateurs suivants.

Un slann appartenant à une génération plus ancienne possède tous les avantages dont disposent ceux, des générations plus jeunes.

En outre chaque génération antérieure à la cinquième gagne un bonus de +5% cumulatif en Int et en FM (ainsi un slann de la Troisième Génération aura un bonus de +10% en Int et en FM).

### **Cinquième Génération :**

Lorsqu'il désire lancer un sort un slann peut le choisir dans n'importe quelle domaine de Magie. Les slanns sont si puissants qu'ils ajoutent +3 à leurs tentatives de lancement des sorts. De plus ils ne subissent pas les effets des variations des vents de magie.

### **Quatrième Génération :**

Un prêtre mage slann de la Quatrième Génération subit un Echo (mineur, majeur ou destructeur) du Chaos, le sort échoue automatiquement mais aucun jet n'est effectué sur les tables des échos du Chaos.

### **Troisième Génération :**

Un slann de la Troisième Génération occupe connaît le sort Drain de Magie (voir plus bas) en plus des autres sorts. De plus il possède + 8 blessures. De plus, les slanns de la Troisième Génération sont si vieux et révéérés que si l'un, d'eux est tué en cours d'un combat, tous les hommes lézards dans un rayon de 200 mètres deviennent sujets à la Frénésie pendant 6 rounds.

### **Seconde Génération :**

Un slann de la Seconde Génération bénéficie d'un dé supplémentaire pour lancer ses sorts. De plus, le slann gagne +8 Blessures (cumulatif avec ceux de la génération précédente, un slann de la Seconde Génération a donc 16 blessures de plus que ceux des Quatrième et Cinquième Génération).

De plus, les slanns de la Seconde Génération sont si vieux et révéérés que si l'un d'eux est tué en cours d'un combat, tous les hommes lézards dans un rayon de 500 mètres sont sujets à la frénésie jusqu'à ce que tous les ennemis du slann aient été anéantis.

### **Drain de Magie (nouveau sort)**

**Difficulté :** 20/23/27

**Temps d'incantation :** 1 action complète

**Ingrédient :** un diamant d'une valeur minimale de 100 Co (+3)

**Description :** Les vents de magie se taisent soudainement, laissant les sorciers ennemis incapables d'exploiter leurs pouvoirs. Ce sort peut être lancé à trois niveaux différents. Choisissez la puissance désirée avant de lancer le sort, la valeur de lancement variant en fonction de ce choix. Quelle que soit la puissance choisie, ce sort peut être lancé sur un seul sorcier ennemi situé dans un rayon de 50 mètres (25 cases) autour du lanceur, même engagé au corps à corps. En cas de succès, les pouvoirs de la victime se trouvent diminués. Lorsqu'elle souhaite lancer un sort, elle subit un malus de -5/-8/-11 à son jet d'incantation. Le sort reste actif pendant 1 minute (6 rounds).

## SKINK:



Les skinks sont des créatures petites, agiles et intelligentes conçues par les Anciens à partir de monstres amphibies géants qui hantaient les marécages de Lustrie à l'aube des temps. Ils furent créés dans le but d'accomplir les tâches quotidiennes requérant un esprit vif et des doigts dextres, ce qui les prédestinait à remplir une grande variété de rôles : interprète, scribe, artisan ou administrateur.

Ces êtres hautement organisés et dotés d'un tempérament sociable communiquent entre eux aussi rapidement qu'efficacement et assurent la gestion au jour le jour des cités-temples. Ils travaillent d'instinct en groupe pour accomplir des tâches complexes avec une sidérante efficacité en suivant les signaux de leur chef, ou Kapac, que ce soient des changements dans la couleur de sa crête ou de simples messages vocaux.

En temps de guerre, les skinks prennent souvent les armes pour combattre aux côtés des saurus, bien qu'ils n'aient pas été conçus dans ce but et qu'ils aient tendance à déguerpir face à une trop grande résistance.

Malgré cela, ils n'en sont pas moins des êtres discrets et agiles, et peuvent s'avérer mortels lorsqu'ils se servent de leur arme favorite, la sarbacane. Cela en fait d'excellents chasseurs arpentant la jungle et abattant toute créature à sang chaud ayant osé s'aventurer sur leurs domaines.

Les skinks ont une affinité naturelle avec l'eau, ils savent nager dans les marécages ou les rivières et sont capables de rester immergés plus d'une heure pour lancer une attaque surprise. Ces chasseurs confirmés ont l'habitude de couvrir leurs armes de toxines mortelles obtenues par distillation de venins prélevés sur les batraciens et les reptiles qui pullulent dans les coins les plus humides de la jungle.

Profil:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	25%	35%	30%	25%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	2	6	0	0	0

**Compétences :** Connaissances générales (Hommes-lézards), Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (Saurien), Lire/Ecrire, Métier (2 au choix), Natation, Perception, Survie

**Talents :** Fuite, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons

**Règles spéciales :**

*Créatures aquatiques :* les skinks sont particulièrement à leur aise dans les rivières, lacs, marais ou tout autre milieu aquatiques, ils peuvent nager au 2/3 de leur caractéristique de mouvement (au lieu de la moitié).

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** Arme à une main, bouclier, sarbacane *ou* javelot

**Perspectives d'Eradication :** Facile

## PRÊTRE MAGE SKINK

Très rarement, il arrive qu'une éclosion ne donne naissance qu'à un unique skink faisant preuve d'une sensibilité exceptionnelle aux énergies magiques ou destiné à être un grand chef.

Celui-ci devient alors souvent prophète, prêtre, serviteur particulier d'un slann ou encore redoutable chasseur-guerrier.



C'est également lui qui incite à la vénération des Anciens et pratique les sacrifices rituels.

## Prêtre mage skink

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	25%	35%	40%	40%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	2	6	1	0	0

**Compétences :** Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (hommes-lézards), Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (Saurien), Lire/Ecrire, Natation, Perception, Sens de la magie, Survie

**Talents :** Fuite, Harmonie aethyrique ou Mains agiles, Magie commune (occulte), Résistance aux maladies, Résistances aux poisons, Science de la Magie (Cieux)

### **Règles spéciales :**

*Créatures aquatiques :* les skinks sont particulièrement à leur aise dans les rivières, lacs, marais ou tout autre milieu aquatiques, ils peuvent nager au 2/3 de leur caractéristique de mouvement (au lieu de la moitié).

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** Arme à une main

**Perspectives d'Eradication :** Moyenne

Grand prêtre mage skink:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	30%	30%	30%	35%	45%	50%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	6	2	0	0

**Compétences :** Connaissances académiques (magie) +10%, Connaissances générales (hommes-lézards), Focalisation +10%, Langage mystique (magick) +10%, Langue (Saurien), Lire/Ecrire, Natation, Perception, Sens de la magie +10%, Survie

**Talents :** Fuite, Harmonie aethyrique, Mains agiles, Magie commune (occulte), Méditation, Projectile puissant, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons, Science de la magie (Cieux)

**Règles spéciales :**

*Créatures aquatiques :* les skinks sont particulièrement à leur aise dans les rivières, lacs, marais ou tout autre milieu aquatiques, ils peuvent nager au 2/3 de leur caractéristique de mouvement (au lieu de la moitié).

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

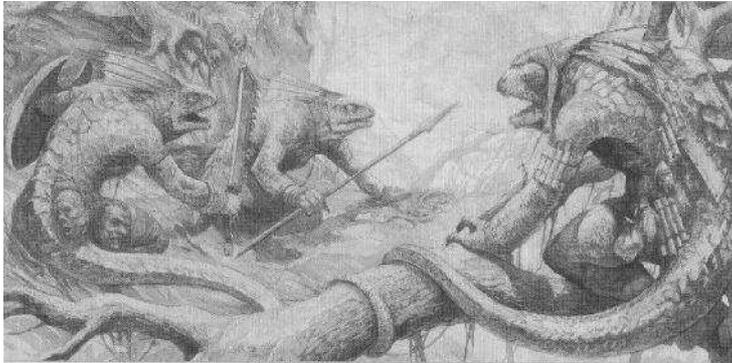
**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** Arme à une main

**Perspectives d'Eradication :** Moyenne

## SKINK CAMÉLÉON



Les skinks caméléons sont une sous-espèce de skink présentant un certain nombre de traits caractéristiques. Plus agressifs que leurs cousins, ils se consacrent uniquement à la chasse, l'infiltration, la dissimulation et leur rôle d'éclaireurs. Ils pistent leurs proies à travers la jungle, que ce soit pour se procurer de la nourriture ou éliminer des intrus, progressant à quelques mètres d'eux sans être découverts.

Leur peau peut en effet changer de texture et de couleur en un battement de coeur afin de se fondre dans leur environnement. Ils possèdent de grands yeux globuleux bougeant indépendamment l'un de l'autre, ce qui leur permet de voir tout autour d'eux en restant parfaitement immobiles. On dit qu'ils sont capables de rester sans bouger pendant des heures, attendant le moment idéal pour passer à l'attaque.

Les skinks caméléons sont particulièrement rares et semblent être réapparus depuis peu alors que leur espèce était pratiquement éteinte. Comme à l'origine cette espèce ne naissait que dans les bassins sacrés de la cité-pyramide de Pahuax, elle fut menacée d'extinction après la destruction de la ville suite à l'effondrement des portails polaires.

Pourtant, depuis quelques années, des éclosions de skinks caméléons ont été notées dans plusieurs bassins de Lustrie et des Terres du Sud.

Ces éclosions inattendues ont été interprétées par de nombreux prophètes skinks comme faisant partie intégrante du Grand Dessein des Anciens, qui dans leur grande sagesse avaient dû prévoir leur nécessité en ces temps de guerre.

Difficile cependant de déterminer si la réapparition soudaine des skinks caméléons est due à l'imminence de la menace du Chaos ou véritablement à la volonté des Anciens, et les prophètes skinks débattent longuement sur le sujet afin de deviner ce qu'annonce le retour de l'espèce des caméléons.

**Profil:**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	35%	35%	25%	45%	35%	25%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	6	0	0	0

**Compétences :** Connaissances générales (hommes-lézards), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Filature, Fouille, Orientation, Pistage, Préparation de poisons, Langue (Saurien), Lire/Ecrire, Natation, Perception, Survie

**Talents :** Camouflage rural, Connaissance des pièges, Fuite, Rechargement rapide, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons, Sens aiguisés, Tireur d'élite

**Règles spéciales :**

*Caméléon :* Couverts d'une peau capable de se fondre dans leur environnement, les skinks caméléons sont très difficiles à détecter. Tous les tirs dirigés contre eux subissent une pénalité de -10% pour toucher.

*Créatures aquatiques :* les skinks sont particulièrement à leur aise dans les rivières, lacs, marais ou tout autre milieu aquatiques, ils peuvent nager au 2/3 de leur caractéristique de mouvement (au lieu de la moitié).

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

*Poisons :* Les skinks caméléons ont l'habitude d'enduire la pointe de leurs javelots et de leurs fléchettes d'un cocktail de poisons récupérés sur diverses créatures de la jungle. Lorsque le tir d'un caméléon touche et blesse, la cible doit réussir un test de résistance aux poisons ou perdre automatiquement un point de blessure à chaque round suivant la blessure tant qu'elle n'a pas été soignée. De plus, chaque nouvelle blessure provoque la perte d'un point de blessure supplémentaire à chaque round (ainsi si un personnage subit 3 blessures dues à 3 tirs différents, il perdra 3 points de blessure à chaque round – s'il est encore en vie bien entendu).

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** Arme à une main, sarbacane *ou* javelot

**Perspectives d'Eradication :** Assez difficile

**Sarbacanes**

Prix	Enc	Grpe	Dégâts	Portée	Rech.	Attribut	Dispo
3 co	10	Ordi	D10-2	6/12	1/2act	-	Rare

**Fléchettes:**

**Prix:** 1pa **Enc :** 5 **Dispo:** Rare

## GUERRIER SAURUS



Les saurus sont des créatures féroces, créées par les Anciens afin de les protéger et combattre en leur lieu et place.

Ce sont de puissants guerriers dont le corps est tout entier dédié au combat.

Une crête osseuse protège leur tête et leur nuque, tandis que d'épaisses écailles recouvrent leur dos et leurs bras.

Même sans armes, ils sont tout à fait capables de tuer un adversaire, car leur queue et leurs membres sont dotés de pointes acérées, sans oublier leur mâchoire assez puissante pour broyer le bras d'un homme.

Il est bien connu que les saurus sont des créatures lentes d'esprit et un peu stupides, mais il ne s'agit que d'un point de vue simpliste. S'il est vrai qu'ils ne disposent pas d'un langage très élaboré et qu'ils ne peuvent accomplir que les tâches les plus simples, c'est que leur intelligence a été façonnée dans un but bien précis.

En temps de guerre, les skinks s'en remettent aux saurus les plus vieux, car c'est là un domaine qu'ils maîtrisent: d'instinct, ils font preuve d'une certaine compréhension des questions tactiques.

Les saurus éclosent dans des bassins situés au plus profond de cavernes creusées sous les cités temples. Dès l'instant où ils sont assez développés pour s'en extraire, ils savent déjà comment se battre, Les rapports faisant état de bandes tendant des embuscades parfaitement minutées ne sont pas rares, même si un observateur étranger pourrait penser que les saurus ne communiquent pas entre eux.

Chaque génération de saurus peut présenter des aptitudes naturelles légèrement différentes. Certains affirment que les Anciens avaient prévu l'avenir, ce qui leur permit de savoir quand telle ou telle compétence serait requise. En d'autres termes, les éclosions, apparemment aléatoires, seraient en fait le résultat de leurs savants calculs. Les générations douées de talents spéciaux sont considérées comme une bénédiction des dieux, envoyée afin d'aider les slanns à accomplir leur devoir.

Plus un saurus vit longtemps, plus il devient robuste et féroce. Ses écailles durcissent et ses instincts de prédateur s'aguerrissent.

Les Kuraq et les Kuraq Kaq sont des saurus très âgés dont certains peuvent avoir vécu plusieurs milliers d'années. En fait, aucun saurus n'a jamais été vu mourir de vieillesse car la seule et unique raison de leur existence est la guerre.

Profil:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	0	40%	45%	25%	25%	40%	15%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

**Compétences :**Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (hommes-lézards), Esquive, Langue (Saurien), Perception, Survie

**Talents :** Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Ecailles (1), Guerrier né, Menaçant, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons

**Règles spéciales :**

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1

**Armes :** Arme à une main, bouclier

**Perspectives d'Eradication :** Moyenne

## GARDE DE TEMPLE;



Les Gardes du Temple sont une autre variété classique, une sous-espèce de saurus créée afin de protéger les slanns.

Ils sont dotés d'écaillés plus résistantes et possèdent d'instinct une résolution inébranlable quand il s'agit de défendre la vie d'un slann, même au prix de la leur.

### Profil:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	0	40%	45%	35%	25%	50%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	4	4	0	0	0

**Compétences :** Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (hommes-lézards), Esquive, Langue (Saurien), Perception, Survie

**Talents :** Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Ecaillés (2), Guerrier né, Menaçant, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons, Sans peur

### **Règles spéciales :**

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

*Devoir sacré :* Les gardes du temple constitue la garde personnelles des prêtres mages slanns et ils se battront jusqu'à la mort pour les défendre. Ils ne fuiront jamais face à un ennemis et si un prêtre mage slann vient à être tué dans un rayon de 200 mètres autour d'eux ils deviennent frénétiques jusqu'à ce que tous les ennemis du slann aient été détruits.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

**Armes :** Arme à une main, bouclier

**Perspectives d'Eradication :** Assez difficile

## CHEVAUCHEUR DE SANG-FROID:

Une des aptitudes martiales les plus couramment développées par les guerriers saurus ces dernières décennies est la capacité innée de savoir monter et contrôler les dangereux Sang-froid, des créatures aussi stupides que dangereuses, qui font de redoutables montures pour ceux qui parviennent à les dompter.

Il est dit de ces guerriers qu'ils sont touchés par la bénédiction d'I'tzl.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	0	45%	45%	25%	35%	40%	15%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

**Compétences :** Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (hommes-lézards), Equitation, Esquive, Langue (Saurien), Perception, Survie

**Talents :** Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Ecailles (2), Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie) Menaçant, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons

**Règles spéciales :**

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

**Armes :** Arme à une main, bouclier, lance

**Perspectives d'Eradication :** Assez difficile

## SANG-FROID :

Les sang-froid sont des créatures imposantes et effrayantes dotées de dents terriblement acérées. Ils ne brillent pas par leur intelligence et sont bien connus pour leurs accès subits de confusion ou de rage.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0	45%	45%	25%	10%	10%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	4	4	7	0	0	0

**Compétences :** Natation, Perception

**Talents :** Armes naturelles, Effrayant, Coups puissants, Ecailles (2), Résistance aux maladies, Sens aiguisés

**Règles spéciales :**

*Stupidité :* Les chevaucheurs de sang froid non engagés au corps à corps ou ne chargeant pas doivent effectuer un test d'équitation au début de chacun de leurs rounds pour conserver le contrôle de leur monture. En cas d'échec les sang-froid (et leur cavalier) ne peuvent rien faire durant le round. Si un ennemi est en vue ils doivent également faire un test s'ils veulent empêcher leur monture de se précipiter vers l'ennemi.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

**Armes :** Griffes et dents

**Perspectives d'Eradication :** Assez difficile

## KROXIGOR:



Les kroxigors sont les cousins géants des saurus, créés pour tirer profit de leur force brutale. Leur intelligence et leur aptitude à communiquer sont cependant bien plus limitées que celles des autres hommes-lézards. Cela ne les empêche pas d'obéir docilement aux ordres, faisant preuve de plus de compréhension que pourraient le laisser croire les apparences. Leur force herculéenne leur permet de transporter de lourds fardeaux et au combat leur sont confiées d'énormes armes avec lesquelles ils pulvérisent leurs ennemis. Ces armes sont souvent enchaînées à leurs bras afin qu'ils ne s'en séparent pas, car l'instinct des kroxigors les pousse à se battre à l'aide de leurs griffes et de leurs crocs. En outre, ils sont protégés par leurs solides écailles et les crêtes osseuses qui longent leur colonne vertébrale

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	53%	42%	15%	15%	25%	15%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	25	5	4	6	0	0	0

**Compétences :** Connaissances générales (hommes-lézards), Langue (Saurien), Perception, Survie

**Talents :** Armes naturelles, Combat de rue, Coups puissants, Écailles (3), Effrayant, Guerrier né, Maîtrise (armes à deux mains), Menaçant, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons

### **Règles spéciales :**

*Créatures aquatiques :* les skinks sont particulièrement à leur aise dans les rivières, lacs, marais ou tout autre milieu aquatiques, ils peuvent nager au 2/3 de leur caractéristique de mouvement (au lieu de la moitié).

*Flegme :* les hommes-lézards sont des créatures à sang froid qui réagissent lentement... quand elles réagissent ! Aux yeux des autres races, ils sont incapables de ressentir la moindre émotion, si ce n'est l'ardeur guerrière. Pourtant, la vérité est tout autre car ces êtres portent sur le monde un point de vue complètement différent. Ils ont un bonus de +10 aux tests peur.

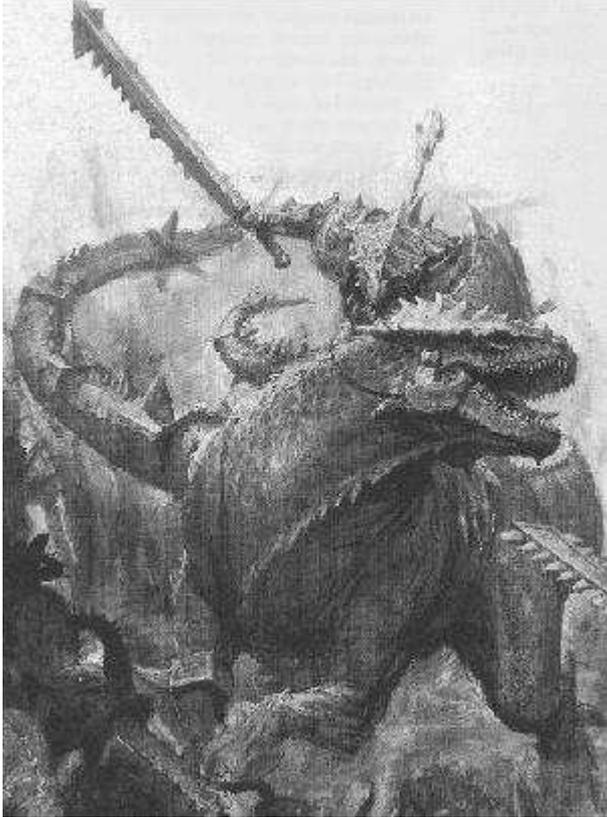
**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

**Armes :** Arme à une main *ou* arme à deux mains

**Perspectives d'Éradication :** Difficile

## CARNOSAURE :



Les carnosaires sont de terrifiants prédateurs géants qui écument inlassablement la jungle à la recherche de proies. Il s'agit sans aucun doute des créatures les plus dangereuses et les plus agressives de toutes celles qui hantent la Lustrie. Suffisamment grands pour terrasser n'importe quel adversaire, les Carnosaures se trouvent au sommet de la chaîne alimentaire de la jungle, et il arrive même qu'ils s'en prennent aux puissants stégadons.

Un combat entre ces deux monstres est une vision apocalyptique, dont le vainqueur ressort généralement terriblement meurtri. Les carnosaires sont aussi rapides que puissants, et leurs mâchoires peuvent broyer à peu près n'importe quoi.

Il arrive que des chasseurs skinks parviennent à s'emparer d'un précieux œuf de carnosaire et le ramènent à leur cité-temple pour qu'il y soit incubé. Ce genre de pillage est un travail des plus dangereux, car il n'y a rien de plus terrifiant qu'une mère carnosaire folle de rage. Ces œufs représentent toutefois un grand trésor et sont traités avec le plus grand soin par les skinks qui en ont la responsabilité.

Le bébé carnosaire qui en sort dépasse largement en taille ses parents adoptifs, et même jeune, il s'agit déjà d'une bête dangereuse capable de sectionner un skink en deux. Avec mille précautions, ils sont entraînés au combat et habitués à porter un harnais pouvant recevoir un chevauteur qui leur apprend peu à peu à se diriger.

Seuls les plus puissants guerriers saurus sont capables de monter un carnosaire, car conserver le contrôle de la bête requiert beaucoup de talent et de force.

Cependant une fois la bataille engagée, l'odeur et le goût du sang suffisent à plonger le monstre dans une frénésie sanguinaire qui le rend totalement incontrôlable.

Profil:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	63%	52%	25%	30%	40%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	24	6	5	7	0	0	0

**Compétences :** Natation, Perception, Pistage

**Talents :** Armes naturelles, Coups puissants, Ecailles (3), Résistance aux maladies, Sans peur, Sens aiguisés, Terrifiant

**Règles spéciales :**

*Frénésie sanguinaire :* Les carnosaires sont des monstres si agressifs qu'ils en deviennent presque incontrôlables. Dès qu'il a infligé une blessure à un adversaire il gagne le talent Frénésie et le conserve jusqu'à ce que tous ces ennemis (ou proies en l'occurrence) aient été vaincus.

*Prédateur ultime :* Les carnosaires se nourrissent de grandes créatures reptiliennes habitant les profondeurs de la jungle. Les attaques des carnosaires ont l'es attributs Percutante et Perforante

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

**Armes :** Griffes et dents

**Perspectives d'Eradication :** Très difficile

## STÉGADON:



La jungle est l'ancre d'un incroyable panel de créatures exotiques, toutes plus dangereuses les unes que les autres, et les stégadons font partie des plus grosses et des plus agressives. Ils appartiennent à une espèce qui foulait déjà les jungles de Lustrie à l'époque où les Anciens arrivèrent.

Ces bêtes gigantesques se nourrissent d'à peu près tout ce qui existe, que ce soit des végétaux, des troncs d'arbres ou la chair de toute créature ayant l'inconscience de croiser leur chemin, elles sont assez puissantes pour déraciner un arbre et peuvent même broyer la roche sous leurs monstrueuses pattes.

Accablés par la chaleur de la jungle, les Stégadons trouvent un peu de fraîcheur en se roulant dans les marécages, comptant sur leur épaisse carapace d'écailles pour les protéger des attaques des crocodiles.

Le front des stégadons est garni de cornes massives tandis que des épines couvrent leur corps. Leur lourde queue barbelée est capable de fouetter l'air avec une force dévastatrice, Ayant mauvais caractère, un stégadon chargera quiconque pénètre son territoire en détruisant tout ce qui se trouve sur son passage.

Les disputes entre deux males peuvent s'entendre à des kilomètres à la ronde tandis que leurs mugissements se répercutent à travers la jungle. Ces conflits peuvent durer plusieurs jours et ne se terminent généralement qu'avec la mort d'un des deux concurrents, dévoré par le vainqueur.

Parfois, avant le combat, des howdahs garnis de skinks sont fixés sur le dos de ces bêtes géantes, adversaires aussi terrifiants que mortels, broyant n'importe quoi sous leur masse et dispersant les ennemis des hommes-lézards.

Profil:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	53%	62%	25%	22%	26%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	52	5	6	6	0	0	0

**Compétences :** Perception

**Talents :** Armes naturelles, Coups puissants, Ecailles (3), Sans peur, Sens aiguisés, Terrifiant

**Règles spéciales :**

*Charge :* Lorsqu'un stégadon charge au corps à corps, ses attaques lors du premier round bénéficient de l'attribut Perforante en plus du bonus normalement accordé par la charge.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

**Armes :** Griffes et dents

**Perspectives d'Eradication :** Très difficile

## SALAMANDRE:



Les salamandres sont d'imposants prédateurs amphibiens qui habitent les marécages et les estuaires. Capables de se déplacer avec aisance dans l'eau comme sur la terre ferme, ces chasseurs voraces ont l'habitude de se rapprocher de leurs proies en progressant à couvert sous l'eau, puis une fois à portée, de cracher sur elles un flot de liquide hautement corrosif qui a vite fait de les neutraliser, avant de les dévorer à l'aide de leurs puissantes mâchoires.

Leur corps contient en effet un organe capable de sécréter ce venin inflammable que les salamandres crachent pour chasser ou si elles se sentent menacées. La crête qu'elles arborent le long de leur dos agit comme un mécanisme de refroidissement permettant à ces créatures à sang froid de ne pas périr à cause de la chaleur propagée à l'intérieur de leur corps. Elles font preuve d'un tempérament imprévisible, mais cela n'empêche pas les skinks de les capturer et de les élever. Au combat, les salamandres sont positionnées face à l'ennemi et sont si agressives qu'il n'est même pas nécessaire de les encourager à avancer: les skinks qui les commandent ont même souvent fort à faire pour les empêcher de se jeter en avant !

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	52%	46%	42%	20%	23%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	5	4	6	0	0	0

**Compétences :** Dissimulation, Natation, Perception, Pistage

**Talents :** Armes naturelles, Camouflage rural, Coups puissants, Ecailles (2), Effrayant, Résistance aux maladies, Résistances aux poisons, Sens aiguisés

**Règles spéciales :**

*Créatures aquatiques :* les salamandres sont particulièrement à leur aise dans les rivières, lacs, marais ou tout autre milieu aquatiques, ils peuvent nager au 2/3 de leur caractéristique de mouvement (au lieu de la moitié).

*Crachat enflammé :* Les salamandres sont capables de cracher un liquide hautement corrosif presque aussi dangereux que le vomi des trolls. Cette attaque de tir (qui nécessite donc un test de CT pour toucher) a une portée de 10 mètre, une valeur de dégâts de 5 et ignore les points d'armure.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

**Armes :** Griffes et dents

**Perspectives d'Eradication :** Difficile

## TÉRADON:



Les têradons sont de dangereux prédateurs résidant sur les cimes des arbres de Lustrie. Leur vue perçante leur permet de repérer leurs proies même à longue distance et à travers l'épais feuillage de leur habitat. Ils chassent tout ce qui est de taille humaine ou moindre, des oiseaux aux animaux terrestres en passant bien sûr par d'éventuels intrus.

Grâce à leurs larges ailes membraneuses, ils atteignent une impressionnante vitesse de pointe même à travers la jungle inextricable, leur incroyable agilité leur permettant d'éviter les troncs, branches et autres lianes.

Ce sont en outre d'excellents planeurs pouvant voler plusieurs jours durant en se laissant porter par les vents chauds qui montent de la jungle.

Les skinks ont appris à chevaucher les têradons, ce qui en fait des unités particulièrement utiles au combat, capables de voler par-dessus l'ennemi, d'épier ses mouvements et d'attaquer aussi silencieusement que soudainement depuis les cieux. Juchés sur le dos des têradons, les skinks lancent des javelots tandis que les créatures elles-mêmes attaquent avec leurs becs effilés serties de rangées de crocs acérés avant de se saisir des survivants et de reprendre de l'altitude pour les laisser choir vers une mort certaine

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	42%	36%	47%	20%	25%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	3	2 (10)	0	0	0

**Compétences :** Perception

**Talents :** Armes naturelles, Résistance aux maladies, Sens aiguisés, Vol

**Règles spéciales :**

*Attaque en passant :* Les têradons préfèrent harceler leurs ennemis ou proies en les attaquant au vol et en s'enfuyant toute de suite pour revenir à la charge plus tard et recommencer. Lorsqu'ils attaquent de cette façon les têradons ne peuvent porter qu'une seule et unique attaque ne comptant pas comme une charge et ayant un malus de -10% en CC et -1 au dégâts. En revanche la cible ne pas répliquer que si elle réussit un test d'agilité (en supposant que le têradon n'attaque pas par surprise), elle peut alors porter une seule attaque ayant les mêmes malus que précédemment.

**Armure :** Aucune

**Points d'Armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** Griffes et dents

**Perspectives d'Eradication :** Assez difficile