

LISTE D'ARMEE DES SLANNS

Version 1.4

Par Patatovitch, pour le Verrah Rubicon et le club Wargame Rathelot.
Les illustrations reprises ici sont copiées sans autorisation de différents ouvrages de Games Workshop.

Cette liste est destinée à jouer et faire jouer avec des figurines de slanns à Warhammer 7^{ème} édition. Elle n'a pas la prétention d'être compétitive ni d'être équilibrée.

L'explication qui tue

Depuis la V5 et le livre d'armée les Hommes-Lézards, le parti a été pris de faire disparaître les armées des slanns telle qu'elles existaient jusqu'en V3. Les quelques slanns survivants, "Fils" des Anciens, sont de puissants mages obèses commandants des armées de Saurus (ce sont eux les hommes-lézards) et de Skinks (que l'on peut considérer comme les lézards mineurs cités à l'époque). Comment faire pour concilier les deux ? Voici une tentative d'explication.

Les "Anciens" étaient des slanns venus sur le monde Connu dans des vaisseaux spatiaux (~ -7500CI). En plus de faire leurs expériences de génétiques évolutives, notamment avec les amazones (en ~ -5500CI), ils colonisèrent la planète. Les slanns ont toujours été divisés en diverses espèces (slanns-taureaux, slanns venimeux,...) et une partie d'entre eux étaient des psykers très puissants au métabolisme particulièrement lent (les futurs "Prêtres-Mages"). Certains de ces derniers, dès la dite "Première Génération", naquirent surplace. A la destruction des Portails (~ -4500 CI), les slanns installés sur le monde Connu furent coupés de leurs frères des étoiles. Leur civilisation dégénéra rapidement et leur population commença à décliner. Pour pallier le manque de main-d'œuvre et de guerriers, aussi consécutive à la sécession des amazones, ils asservirent les hommes-lézards qu'ils avaient pourtant autrefois essayer d'exterminer. L'empire se délita, tous les slanns ne reconnaissaient plus l'autorité de leurs empereurs et certains le quittèrent ou devinrent des tribus indépendantes. Au fil du temps, les slanns furent décimés petit à petit par les épidémies amenées par les elfes, les skavens et, plus tard, les humains. Les prêtres-mages, grâce à leurs pouvoirs et leur métabolisme résistèrent un peu mieux que les autres. Finalement, les hommes-lézards composent aujourd'hui l'immense majorité de l'ancien empire slann. Sotek, apparu il y a 2500 ans est même une divinité typiquement homme-lézard. Dans certaines cités des Terres du Sud, les hommes-lézards seraient même les seuls maîtres.

Ce patchwork est retenu ici et les lignes ci-dessous présentent **les slanns d'avant leur quasi-disparition**, c'est à dire entre les dates très approximatives de -4400 et 1500 CI. Malgré cela, il est encore possible d'imaginer aujourd'hui (ie dans les années 2520 CI) quelques petites communautés slanns totalement isolés de la jungle de Lustrie. Ils descendent des tribus des jungles isolées de l'Empire.

SELECTION DE L'ARMEE

Une armée de l'empire slann se sélectionne en respectant les limitations aux personnages (seigneurs et héros) et aux unités de base, spéciales et rares indiquées dans le livre d'armée des hommes-lézards.

Les objets magiques listée comme Trésors des Anciens (p99 à 103) sont accessibles normalement aux personnages slanns. Les objets magiques (bannières incluses) réservés aux skinks sont également accessibles aux slanns. Notez que ce n'est pas le cas de ceux normalement réservés aux saurus.

D'une manière générale, il y a dans ce document nombre de renvoi au livre d'armée. Il est donc indispensable.



SEIGNEURS

Prêtre-mage slann

(cf. Livre d'armée des Hommes Lézards p91)

Mage slann ... 180pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mage slann	4	3	2	4	5	3	5	1	10

Règles spéciales : Aquatique

Arme et armure : Arme à une main

Magie : Sorcier de niveau 3 (nv4 +35pts)

Jusqu'à 2 disciplines des Anciens pour 50pts chacune.

Monture : Sang-froid ... +30pts

Objets magiques : jusqu'à 100pts

Officier impérial slann ... 100pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Officier impérial	4	6	4	4	5	3	5	4	10

Règles spéciales : Aquatique

Arme et armure : Arme à une main, armure légère

Bouclier ... +8pts

Lance ... +8pts

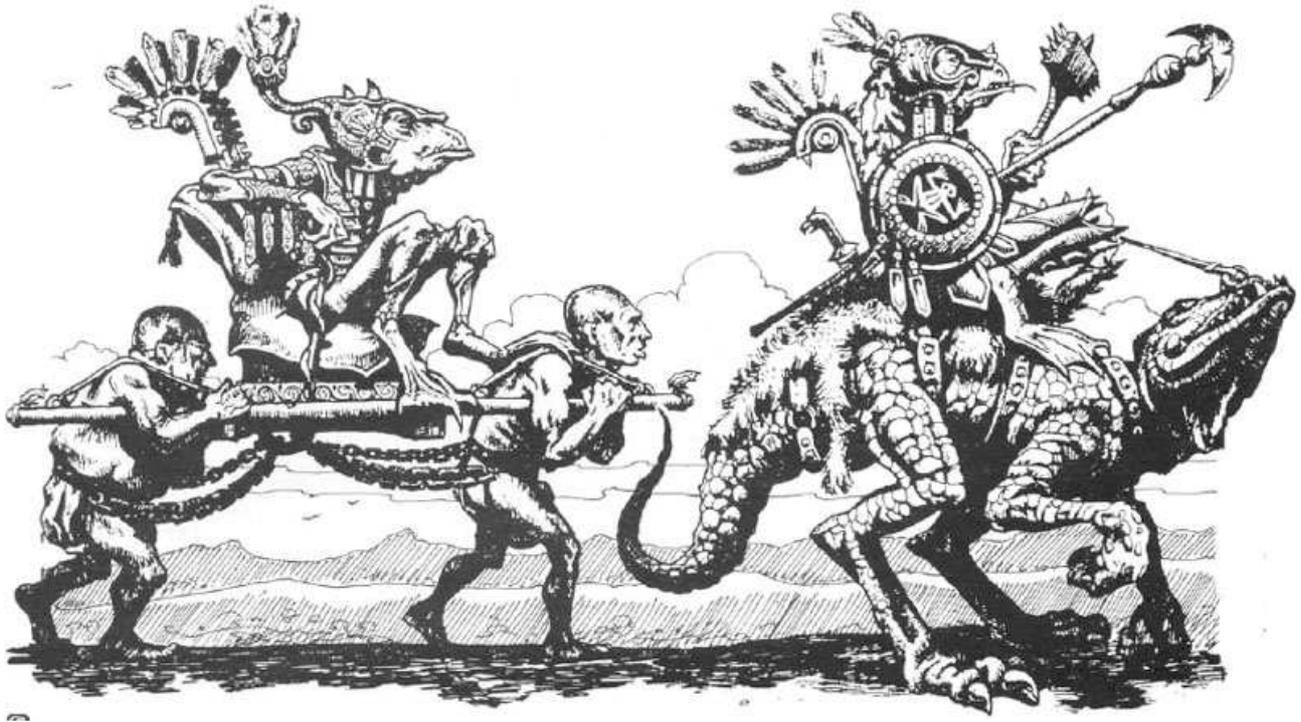
Arme à une main supplémentaire ... +8pts

Hallebarde ... +8pts

Arme à deux mains ... +12pts

Monture : Sang-froid ... +30pts

Objets magiques : jusqu'à 100pts



HEROS

Prêtre guerrier slann ... 90pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Prêtre guerrier slann	4	4	3	4	5	2	5	1	9

Règles spéciales : Aquatique

Arme et armure : Arme à une main

Magie : Sorcier de niveau 1 (nv2 +35pts)

Jusqu'à 1 discipline des Anciens pour 50pts

Monture : Sang-froid ... +20pts

Objets magiques : jusqu'à 50pts

Chef slann ... 65pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef slann	4	5	3	4	5	2	5	3	9

Règles spéciales : Aquatique

Arme et armure : Arme à une main, armure légère

Bouclier... +4pts

Lance ... +4pts

Arme à une main supplémentaire ... +4pts

Hallebarde ... +4pts

Arme à deux mains ... +6pts

Monture : Sang-froid ... +20pts

Objets magiques : jusqu'à 50pts

Saurus vétéran ... 85pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Vétéran Saurus	4	5	0	5	5	2	3	4	8

Règles spéciales : Flegme, Peur, Stupidité, Peau épaisse

Arme et armure : Arme à une main

Bouclier... +4pts

Lance ... +4pts

Arme à une main supplémentaire ... +4pts

Hallebarde ... +4pts

Arme à deux mains ... +6pts

Grande bannière ... +25pts

Un Prêtre guerrier, un Chef slann ou un Saurus vétéran peut devenir le porteur de la grande bannière pour +25pts. Cette bannière peut être magique.

Note sur le palanquin:

Il existe une figurine de sorcier slann en palanquin assez sympa. Tous vos mages et vos prêtres guerriers peuvent en être équipé. C'est gratuit et, en terme de règles, cela ne change que la PU de la figurine qui passe à 3.

UNITES DE BASE

Guerriers slanns ... 7pts/fig

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8
Champion slann	4	3	2	3	4	1	3	2	8

Taille de l'unité : 10+

Règles spéciales : Aquatique

Arme et armure : Arme à une main

Bouclier ... +1pt/fig

Armure légère ... +1pt/fig

Lance OU Arme à deux mains ... +1pt/fig

Champion/Musicien/Porte-bannière : 10/5/10 pts

L'unité peut avoir une bannière magique valant jusqu'à 25pts.

Tirailleurs slanns ... 8pts/fig

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tirailleur slann	4	3	3	3	4	1	3	1	8
Champion tirailleur	4	3	4	3	4	1	3	1	8

Taille de l'unité : 5+

Règles spéciales : Aquatique, Attaques empoisonnées, Tirailleurs

Arme et armure : Arme à une main, sarbacane

Champion : 6 pts

Hommes-lézards ... 11pts/fig

Même s'il ont tenté de les exterminer au début de leur histoire, les slanns sont bien aises de compléter leur faible nombre par des hommes-lézards dont ils savent apprécier le potentiel offensif.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Saurus	4	3	0	4	4	1	1	2	8
Champion Saurus	4	3	0	4	4	1	1	3	8

Règles spéciales : Flegme, Peau épaisse (5+)

Taille de l'unité : 10+

Arme et armure : Arme à une main, bouclier

Lance OU Arme à deux mains ... +1pt/fig

Champion/Musicien/Porte-bannière : 12/6/12 pts

Skinks ... 4pts/fig

A cette époque, les skinks, ou lézards mineurs, sont considérés par les slanns comme de la main-d'œuvre servile, indigne du rang de guerrier. Ils peuvent cependant être levés en masse en cas de péril.

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

Règles spéciales : Flegme, Aquatique

Taille de l'unité : 10+

Arme et armure : Arme à une main

Bouclier ... +0,5pt/fig

Javelot ... +0,5pt/fig

Arc court ... +1pt/fig

UNITES SPECIALES

Chevaucheurs de sangs-froids ... 28pts/fig

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier slann	4	3	2	3	4	1	3	1	8
Champion slann	4	3	2	3	4	1	3	2	8
Sang-froid	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Règles spéciales : Flegme, Peur, Stupidité, Peau solide (svg+2)

Taille de l'unité : 3+

Arme et armure : Arme à une main, bouclier, armure légère

Lance ... +2pt/fig

Champion/Musicien/Porte-bannière : 20/10/20 pts

L'unité peut avoir une bannière magique valant jusqu'à 50pts.

Guerriers totem slanns ... 12pts/fig

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier totem slann	4	4	2	3	4	1	4	2	9
Champion totem	4	4	2	3	4	1	4	3	9

Règles spéciales : Aquatique

Taille de l'unité : 5+

Arme et armure : Arme à une main, armure légère

Bouclier... +1pt/fig

Lance OU arme à deux mains OU Arme à une main

supplémentaire ... +1pt/fig

Champion/Musicien/Porte-bannière : 14/7/14 pts

L'unité peut avoir une bannière magique valant jusqu'à 50pts.

Kroxigor ... 55pts/fig

(cf. Livre d'armée des Hommes Lézards p97)

Taille de l'unité : 1+

Meute de chasse... 7pts/maître +11pts/bête

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître de meute	4	3	2	3	4	1	3	1	8
Bête de chasse	6	3	0	3	3	1	2	2	4

Règles spéciales : Flegme, Peur, Stupidité, Peau épaisse (5+)

Taille de l'unité : 1-9 Bêtes (et 1-3 maîtres).



* * * *

Natifs de Lustrie

Les slanns, à l'instar des hommes-lézards, sont habitués aux inconvénients des jungles lustriennes. Dans le supplément Lustrie, ils peuvent donc relancer les *Événements* (p8) et ignorent les *Rencontres* (p9) notées d'un astérisque.

* * * *

UNITES RARES

Stegadon ... 235pts/fig

Les 5 skinks sont remplacés par des tirailleurs slanns.

Esclaves lobotomisés ... 7pts/maître +9pts/esclave

Une unité d'esclave se compose de 1 à 3 maîtres d'esclaves et de 5 à 10 esclaves par maître. Cette unité est gérée comme une meute.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître d'esclave	4	3	2	3	4	1	3	1	8
Esclave	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Règles spéciales : Indémoralisable, Stupidité

Taille de l'unité : 6+

Arme et armure : Arme à une main, bouclier