

Seguaci di Sotek

Dello Sciamano Scinco Antonio Visu

Per la prima volta nella storia del Nanus Italicus abbiamo la possibilità di presentare il lavoro di un nostro lettore. Il buon Antonio ci ha inviato, alcuni mesi or sono, una missiva contenente la proposta per una nuova banda per Mordheim. L'idea ci è talmente piaciuta che abbiamo deciso di premiare il nostro Game Designer dilettante con qualche pagina sulla rivista.

Gli Uomini Lucertola sono una razza di rettili senzienti che popolano le umide foreste di Lustria. Sono un popolo estremamente vetusto che discende dai primi abitanti del Mondo di Warhammer: i cosiddetti Antichi. Questi esseri misteriosi sono giunti nel mondo di Warhammer tramite arcani portali, ben prima che gli antenati dei Nani e degli Elfi imparassero a parlare e hanno insegnato a questi ultimi le arti della Magia Suprema. Una catastrofe, che portò al crollo dei portali e all'arrivo delle mostruosità del Caos, provocò la morte degli Antichi.

Ancora oggi però, alcuni elementi di questa civiltà sopravvivono nella lontana terra di Lustria. Alcune delle città degli Antichi sono parzialmente abitate da una popolazione di rettili senzienti che ne costituiva i vari livelli della classe servitrice. Al vertice di questa piramide si trovano i Maghi Sacerdoti Slann, una delle specie che compongono la razza degli Uomini Lucertola, il cui aspetto ricorda quello di giganteschi rospi. Costoro sono i maghi più potenti del mondo di Warhammer ed erano i più preziosi collaboratori degli Antichi. Sono stati infatti gli Slann, sotto la guida dei loro padroni, a plasmare il mondo, alterandone addirittura l'orbita per avvicinare il pianeta al sole, dando così inizio alla vita. Dopo la catastrofe, gli Slann hanno continuato il lavoro degli Antichi seguendone, fino ai giorni nostri, le profezie e perpetrando i rituali che erano stati loro insegnati. Con il passare dei millenni gli Slann hanno dimenticato il significato e gli scopi di tali rituali, ma continuano ad attuarli nel timore che smettere possa alterare il normale corso della vita. Data la completa inabilità degli Slann a svolgere qualsiasi genere di lavoro fisico, gli Antichi hanno dovuto creare appositamente una specie che svolgesse tutti quei compiti ai quali gli Slann non erano adatti. Un primo esperimento in tal senso venne fatto alterando una specie di grosse lucertole carnivore che diede origine a creature dal basso livelli intellettuale in grado di portare a termine solo i compiti più semplici, ma dalla grande forza e dotate di un'innata aggressività. Questi essere, noti come Saurus, si rivelarono guerrieri perfetti, ma non sono purtroppo adatti a nessun'altra mansione. Gli Antichi tentarono nuovamente creando gli Scinchi, esseri più piccoli e deboli rispetto ai Saurus, ma agilissimi, molto intelligenti e addirittura dotati di una, seppur limitata, predisposizione alle arti magiche.

Gli alcuni fra gli Scinchi posseggono limitate abilità magiche, costoro sono detti Sciamani e, assieme agli Scriba, costituiscono validi collaboratori per gli Slann, che affidano loro i compiti necessari alla preparazione degli antichi rituali e alla gestione ordinaria delle Città Tempio. Essendo agili e veloci, gli Scinchi sono anche discreti guerrieri e compensano la mancanza di forza e la piccola taglia con l'abilità nell'uso di archi e giavellotti e la capacità di cavalcare le selvagge creature note come Naggaroni.

L'unico elemento della cultura degli Uomini Lucertola posteriore alla Catastrofe è la diffusione del culto di Sotek, il Dio Serpente. In passato, gli unici dei adorati dagli Uomini Lucertola erano gli Antichi stessi, ma nel corso dei millenni la nuova divinità, originariamente adorata solo dagli Scinchi, ha assunto sempre maggiore importanza. La svolta definitiva ha avuto luogo con l'intervento di Sotek nella guerra contro gli Invasori Skaven. La leggenda narra che sia stata proprio la piaga dei serpenti a costringere gli uomini ratto ad abbandonare Lustria e da allora Sotek è diventato la maggiore divinità di questo misterioso pantheon. L'arrivo di Sotek nel mondo è stato annunciato da una cometa a due code, per questo motivo quando una seconda cometa di tale aspetto si è abbattuta sul vecchio mondo, i Maghi sacerdoti hanno deciso di inviare i piccoli gruppi di abili e feroci guerrieri, capeggiati dai più astuti Sciamani, a investigare il portentoso evento e a raccogliere le preziose Scaglie di Sotek.

Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamento è riservata agli Uomini Lucertola.

Lista d'equipaggiamento degli Scinchi

Armi da corpo a corpo

Pugnale.....	1° gratis/2 Co
Ascia	5 Co
Spada	5 Co

Armi da tiro

Arco corto	5 Co
Giavelotto	15 Co

Armature

Scudo	5 Co
Elmo.....	10 Co

Lista d'equipaggiamento dei Saurus

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 Co
Mazza	3 Co
Spada	5 Co
Ascia	5 Co

Alabarda..... 10 Co

Lancia..... 10 Co

Armi da tiro

Nessuna

Armature

Scudo	5 Co
Armatura leggera.....	10 Co
Elmo.....	10 Co

Lista d'equipaggiamento dei Kroxigor

Armi da corpo a corpo

Arma a due mani	15 Co
Flagello	15 Co

Armi da tiro

Nessuna

Armature

Nessuna

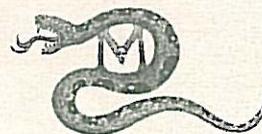


Tabella delle abilità

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciali
Sciamano Scinco		✓	✓		✓	✓
Scinco dalla Grande Cresta	✓	✓			✓	✓
Guardia del Tempio	✓			✓		✓

Sceita di guerrieri

Una banda di Uomini Lucertola deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro per comporre la banda.

La banda non può comprendere più di 20 modelli.

Sciamano Scinco: ogni banda di Uomini Lucertola deve avere un Sciamano Scinco, non uno di più, non uno di meno!

Scinchi dalla Grande Cresta: la banda può includere fino a due Scinchi dalla Grande Cresta.

Guardie del Tempio: la banda può includere sino a due Guardie del Tempio.

Guerrieri Scinchi: la banda può includere un numero qualsiasi di Guerrieri Scinchi.

Guerrieri Saurus: la banda può includere fino ad un massimo di cinque Guerrieri Saurus.

Kroxigor: la banda può includere un singolo Kroxigor.

Esperienza iniziale

Lo **Sciamano Scinco** inizia con 20 Punti Esperienza.

Gli **Scinchi dalla Grande Cresta** iniziano con 10 Punti Esperienza.

Le **Guardie del Tempio** iniziano con 8 Punti Esperienza.

I **Guerrieri Scinchi** iniziano con 0 Punti Esperienza.

I **Guerrieri Saurus** iniziano con 0 Punti Esperienza.

Profili massimi degli Uomini Lucertola

Scinco

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	6	6	4	4	3	7	4	9

Saurus

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	7	0	5	5	4	5	5	10

1 Sciamano Scinco

80 Corone d'oro

Gli Sciamani Scinchi sono i profeti del Dio Sotek e vengono onorati dagli altri Uomini Lucertola ad eccezione degli Slann. Sono usciti dalle Pozze Sacre con il dono della magia e ne approfondiscono la conoscenza studiando le Sacre Placche D'Oro.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	2	3	3	3	1	5	1	6

Armi/Armature: lo Sciamano Scinco può essere equipaggiato di armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento degli Scinchi, non può però utilizzare scudi.

REGOLE SPECIALI

Comandante: i modelli amici entro 6^u dallo Sciamano possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Stregone: gli Sciamani Scinchi sono Stregoni e possono quindi utilizzare i *Canti della Giungla*.

Anfibo, Armi Avvelenate, Pelle a Scaglie, Sangue Freddo



Un Orco scambia "due chiacchiere" con un Kroxigor...

0-2 Guardie del Tempio

75 Corone d'oro

Le Guardie del Tempio vengono scelte fra i Saurus più forti ed esperti. Vengono inviati con gli Sciamani per proteggerli dai pericoli della Città dei Dannati.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	4	0	4	4	1	2	2	8

Armi/Armature: le Guardie del Tempio possono essere equipaggiati con armi scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Saurus.

REGOLE SPECIALI

Morso, Pelle a Scaglie e sangue Freddo.

0-2 Scinchi dalla Grande Cresta

30 Corone d'oro

Gli Scinchi dalla Grande Cresta sono i più forti e robusti esponenti della loro razza e sono facilmente distinguibili dalla grande escrescenza fibrosa con cui gli dei li hanno marchiati.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	2	3	4	2	1	4	1	6

Armi/Armature: gli Scinchi dalla Grande Cresta possono essere equipaggiati con le armi e le armature scelte dalla lista d'equipaggiamento degli Scinchi.

REGOLE SPECIALI

Anfibo, Armi Avvelenate, Pelle a Scaglie, Sangue Freddo



Gli Uomini Lucertola affrontano una Banda del Reikland.

Il cunicolo che stavano percorrendo era particolarmente umido. Reinhold rifletté che senza accorgersene dovevano essersi avvicinati al letto del fiume e le infiltrazioni d'acqua che gocciolavano lungo le pareti della maleodorante galleria sembravano confermarlo. Improvvisamente gli tornarono alla mente le parole che il vecchio Kurt gli aveva detto, fra un boccale di birra e l'altro, qualche sera prima. Gli aveva raccontato di strani fatti, accaduti recentemente nella zona lungo il fiume. Cadaveri completamente spolpati, addirittura quello di un possente Orco, le cui ossa presentavano i segni di enormi denti aguzzi. Il sangue gli si gelò nelle vene quando si rese conto di essere inavveritamente finito nel bel mezzo della zona in questione e si maledisse per non aver dato peso alle parole del vecchio ubriacone. Cercò di ricordare tutte le dicerie che aveva udito su quella parte della città e non riusciva a conciliare quei corpi scarnificati con le voci che parlavano di misteriose frecce avvelenate. Il cunicolo giunse ad un'intersezione e Reinhold fu tentato di svoltare nel nuovo cunicolo, che conduceva lontano dal fiume. La sua avidità ebbe però il sopravvento. Il ciوندolo d'oro a forma di testa di serpente, che avevano trovato all'inizio del tunnel, prometteva altro bottino: una volta tanto avrebbero dato la caccia a qualcosa di diverso! Un sibilo alle sue spalle lo fece girare di scatto. Michael stava tenendosi stretto il braccio destro e gridava di essere stato colpito da qualcosa di tagliente. Dieter, il Mago che li accompagnava, dopo aver esaminato la ferita, aveva affermato che non si trattava di nulla di grave: era solo un graffio, magari si era tagliato contro una sporgenza della roccia. Reinhold però era sicuro di aver udito un

rumore, simile al sibilo di una freccia. Con una scrollata di spalle scacciò il pensiero. Non avevano fatto ancora un centinaio di passi quando Michael cadde a terra in preda alle convulsioni. Dalla bocca fuoriusciva una densa schiuma biancastra e i suoi occhi erano rovesciati all'indietro, tanto che non era più possibile vederne le pupille. La cosa più spaventosa però era il colore assunto dalla ferita: il taglio era ormai nero e la pelle attorno era diventata di un nauseante blu scuro. Veleno! Alla malora l'oro e la malapietra, non voleva certo incontrare chi aveva scoccato quella freccia. Diede agli uomini l'ordine di tornare indietro, ma era ormai troppo tardi: dal cunicolo incrociato poco prima stava fuoriuscendo una marea di orride creature simili a rettili. Quelle più piccole erano armate di archi e giavellotti, mentre altre, più grosse e coperte di spesse scaglie, brandivano pesanti alabarde di bronzo che luccicavano alla luce delle torce. Dietro a tutti, un'enorme creatura della stazza di un Orco, ma dall'aspetto serpentino, avanzava ricurva, costretta a piegarsi dalla scarsa altezza della galleria. Gli esseri più piccoli avevano cominciato a scagliare frecce e giavellotti, e due degli uomini di Reinhold erano già a terra. I superstiti si lanciarono di corsa lungo il corridoio davanti a loro, nella speranza che li conducesse nuovamente verso la superficie.

Il passaggio cominciò a salire per poi aprirsi in un una piccola sala lungo la riva del fiume, in un tratto in cui questo scorreva sotto terra. Consapevole del fatto che quella fosse l'unica possibilità di salvezza, Reinhold si gettò in acqua proprio nel momento in cui Dieter, di fianco a lui, veniva afferrato dalla più grossa delle creature.

Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)

0-5 Saurus

65 Corone d'oro

I Saurus sono creature feroci e aggressive, create dagli Antichi perché ne proteggessero le città e i templi.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	0	4	4	1	1	2	7

Armi/Armature: I Saurus possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista d'equipaggiamento dei Saurus.

REGOLE SPECIALI

Morso, Pelle a Scaglie e Sangue Freddo.

Guerrieri Scinchi

20 Corone d'oro

Gli Scinchi sono molto più piccoli e deboli dei Saurus, ma compensano questi svantaggi con velocità, astuzia e agilità.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	2	3	3	2	1	3	1	6

Armi/Armature: gli Scinchi possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista d'equipaggiamento degli Scinchi.

REGOLE SPECIALI

Anfibio, Armi Avvelenate, Pelle a Scaglie, Sangue Freddo.

0-1 Kroxigor

200 Corone d'oro

I Kroxigor sono strettamente imparentati con in Saurus, ma sono più grossi e forti anche se nettamente inferiori intellettualmente. Sono infatti lenti di riflessi e praticamente privi di capacità di ragionamento.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	3	0	5	4	3	1	3	9

Armi/Armature: i Kroxigor possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista degli equipaggiamenti dei Kroxigor.

REGOLE SPECIALI

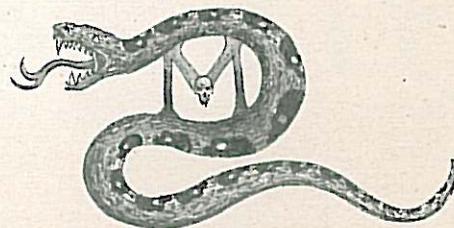
Paura: i Kroxigor sono creature enormi e sibilanti e perciò causano Paura. Vedi la sezione Psicologia sul manuale di Mordheim.

Pelle a Scaglie, Sangue freddo.

Stupido: i Kroxigor posseggono

un'intelligenza animale per cui non sono in grado di fare esperienza. Non possono quindi diventare Eroi.

Sangue Freddo.





Abilità Speciali



Gli Eroi Uomini Lucertola possono utilizzare la seguente lista di abilità al posto di quelle standard disponibili.

Coda a mazza

La coda dell'Uomo Lucertola sviluppa delle placche ossee o degli aculei che la rendono pericolosa in combattimento. Tale abilità conferisce alla creatura +1 A da effettuarsi con la Forza della creatura

Ruggito della giungla

(Solo Saurus). Il Saurus che possiede questa abilità può lanciare un grido bestiale. Nella Fase di Tiro tutti i nemici entro 8" e visibile dal Saurus, devono effettuare con successo un Test Disciplina o saranno soggetti a Paura nei confronti del modello.

Piastre ossee

(Solo Saurus). Con il passare del tempo, le scaglie dei Saurus tendono ad ossificarsi, assumendo grande resistenza e conferendo alla creatura la possibilità di ripetere una sola volta i Tiri Armatura falliti.

Denti d'alligatore

(Solo Saurus). La dentatura del Saurus è affilissima, per cui i suoi morsi causano non 1, ma D3 ferite.

Camaleonte

(Solo Scinchi). La pelle dello Scinco assume i colori dell'ambiente che lo circonda. Questo rende lo Scinco estremamente difficile da individuare. Tutti coloro che tentano di colpire lo Scinco con armi da tiro o da fuoco subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire.

Dita da geco

(Solo Scinchi). Delle ventose si sviluppano sulle dita dello Scinco, consentendogli di arrampicarsi con grande facilità. Lo Scinco non deve effettuare alcun Test di Iniziativa per arrampicarsi o per scendere lungo un muro, ma segue tutte le normali regole per scalare e calarsi.



Regole Speciali



Pelle a Scaglie

Gli Uomini Lucertola hanno la pelle ricoperta di robuste scaglie che conferiscono loro un TA naturale (Scinchi 6+; Saurus 5+; Kroxigor 4+).

Sangue Freddo

Gli Uomini Lucertola sono esseri a sangue freddo, assai lenti nelle reazioni psicologiche. Effettuano quindi i Test di Disciplina su 3D6, scegliendo poi i due risultati migliori.

Morso

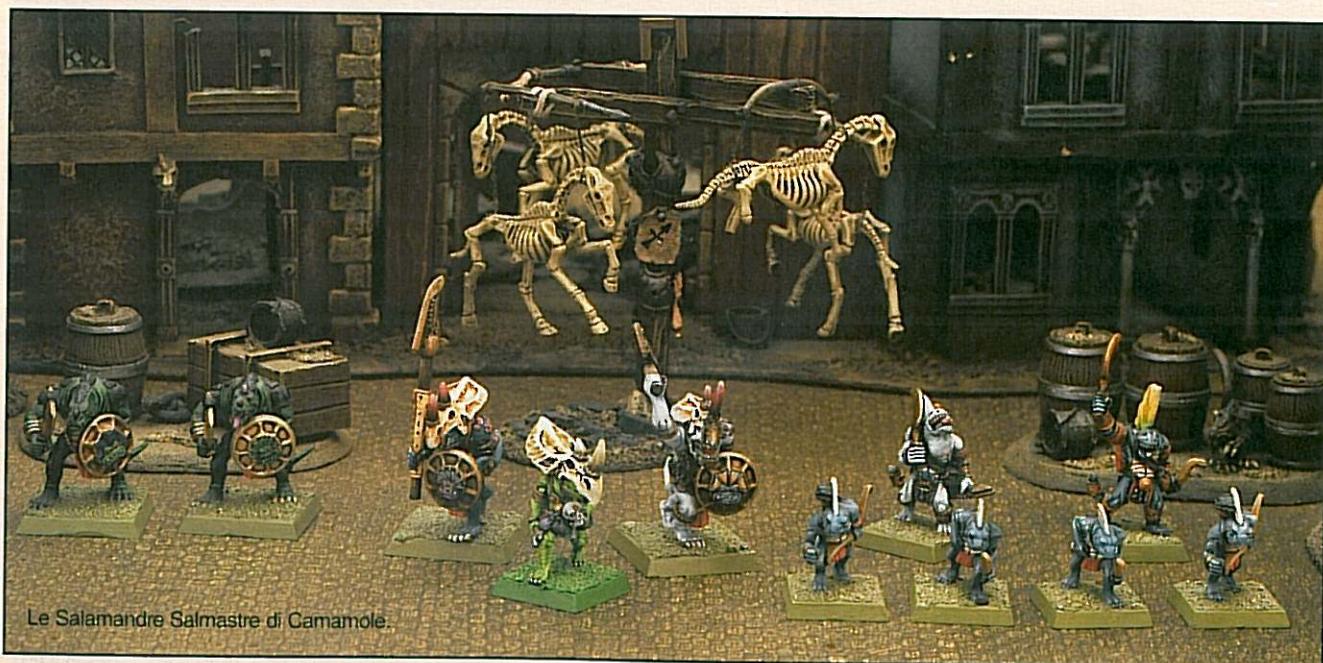
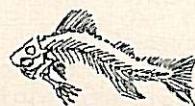
I Saurus sono in grado di attaccare utilizzando le proprie pericolosissime fauci. Questo attacco è già stato incluso nel profilo della creatura. Viene effettuato con il valore di Forza del Saurus che non può quindi beneficiare di alcun bonus.

Anfibi

Gli Scinchi sono ottimi nuotatori e non subiscono quindi alcuna penalità al movimento quando attraversano paludi, torrenti, fiumi, laghi e acquitrini. Quando si trovano in tali ambienti devono essere considerati al riparo e possono nascondersi seguendo le regole riportate a pag. 28 del regolamento.

Armi Avvelenate

Gli Scinchi intingono le punte delle loro frecce e dei loro giavellotti in veleni ricavati da piante e animali.



Le Salamandre Salmastre di Camamole.

