

LES CHEVAUCHEURS DE TICHI-HUICHI

Pendant de nombreux cycles du soleil, Tichi Huichi fut considéré comme le dernier enfant de la cité-temple en ruine d'Enxilada. Des décennies durant, il perpétua seul ses rites quotidiens, saluant le lever du soleil et surveillant les bassins de frai depuis longtemps abandonnés.

Mais un jour, Huichi vit quelque chose qu'aucune prophétie n'avait prévu. Les bassins de frai donnèrent à nouveau vie à des skinks. Scrutant les eux boueuses, il se rendit compte que les jeunes têtards étaient dotés d'embryons de grandes crêtes, ce qui les désignait comme étant favorisés par le dieu des bêtes homme-lézard, Itzl, chose fort rare pour des skinks. Cette génération était donc destinée à monter les puissants Cornus, une variante de sang-froid normalement originaire des Terres du Sud. De plus, les jeunes skinks étaient couverts de marques écarlates, ce qui trahissait que l'influence de Sotek était aussi à l'œuvre.

Huichi eut alors une révélation. Il s'aventura dans les sombres cavernes qui s'étendaient sous le temple et, comme il s'y attendait, découvrit qu'une éclosion de Cornus avait eu lieu en symbiose avec celle des skinks : les créatures s'ébrouaient déjà dans l'eau sombre, les écailles marquées de rouge. Le dessein des Anciens se déroulait devant les yeux du skink !

Il comprit que sa destinée était de mener cette nouvelle génération, et cela lui fut confirmé par des rêves enfiévrés. Ses enfants et lui allaient se lancer dans une quête visant à reprendre les trésors perdus des Anciens, et ce dans le monde entier, guidés par des voix issues de l'aube des temps.

0-1 CHEVAUCHEURS DE TICHI-HUICHI

Les Chevaucheurs de Tichi Huichi sont un Régiment de Renom. Huichi et 4 Chevaucheurs, incluant un porte-étendard et un musicien, coûtent un total de 250 points. C'est la taille minimum de l'unité. Vous pouvez augmenter la taille du régiment en recrutant d'autres Chevaucheurs, pour +22 points par figurine.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tichi Huichi	6	4	4	4	3	2	5	3	7
Chevaucheur	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Cornu	8	3	0	4	4	1	1(3)	2	3

Taille d'Unité : 5-20, Huichi inclus.

Équipement : Arme de base, lance et bouclier.

À louer : Les Chevaucheurs de Tichi Huichi comptent comme un choix d'unité spéciale dans les armées du Bien et Neutres participant à la Conquête du Nouveau Monde. Hors du contexte de la campagne, ils peuvent occuper un choix d'unité rare dans une armée de Mercenaires, d'unité spéciale dans une armée d'hommes-lézards, ou encore être recrutés comme mercenaires par n'importe quelle armée de Warhammer (à l'exception de la Bretonnie, du Chaos, des Nains du Chaos, des Skavens, des Comtes Vampires et des Rois des Tombes), où ils occupent alors un choix d'unité rare.

RÈGLES SPÉCIALES

Causent la Peur, Cavalerie Légère, Flegme, Peau Écailleuse (6+).

Cornus : Les Cornus causent la peur et sont sujets à la stupidité. Ils font bénéficier leurs cavaliers d'un bonus de +2 en sauvegarde d'armure au lieu du +1 habituel.

Bénédiction des Anciens : Tichi-Huichi et ses camarades bénéficient des faveurs des Anciens. Ils appartiennent à une génération particulière, engendrée pour une mission décidée des millénaires auparavant, aussi semblent-ils jouir d'une étrange aura de protection. Pour représenter ceci, les adversaires des Chevaucheurs de Tichi-Huichi ne pourront jamais les poursuivre, même s'ils les battent en corps à corps et que leurs règles spéciales les y obligent. Une étrange torpeur s'abat sur eux, sauvant les skinks in extremis.

Mission Divine : En revenant en Lustrie, Tichi-Huichi cherche à accomplir une mission qui lui a été confiée par le Dieu Serpent Sotek. Pour représenter ceci, lorsqu'ils sont utilisés dans le cadre de La Conquête du Nouveau Monde, les Cornus que montent Tichi-Huichi et ses Chevaucheurs ne sont pas sujets à la stupidité et bénéficient d'une Initiative de 3. De plus, l'unité bénéficie de la marque sacrée de Sotek, ce qui accorde à chacun de ses membres un bonus de +1 Attaque lorsqu'il charge.

