

# LA LÉGION PERDUE DE PIRAZZO

Fernando Pirazzo de Tobaró fut appointé pour commander un régiment participant à une expédition en Lustrie et bien que jeune, il était déjà un capitaine mercenaire expérimenté. Avant que l'expédition n'embarque, il entraîna ses hommes à utiliser aussi bien la pique que l'arbalète, qui sont les armes traditionnelles des mercenaires tiléens, prévoyant ainsi les conditions auxquelles ils devraient faire face dans la jungle de Lustrie.

Mais dès leur arrivée, les mercenaires furent trahis par les capitaines des navires qui les avaient transportés, aussi se regroupèrent-ils sous le commandement unique de Pirazzo et se nommèrent eux-mêmes la Légion Perdue. Après une marche épuisante, la Légion arriva dans des ruines des hommes-lézards. Ils entrèrent avec un luxe de précautions et trouvèrent bientôt des chambres contenant or et gemmes. Alors que les mercenaires se remettaient en marche, chargés de trésors, les hommes-lézards lancèrent une série d'embuscades depuis les remparts et les bassins qui constellaient la cité en ruines. Grâce à la prévoyance de Pirazzo et l'entraînement de ses hommes, le régiment put tenir sa position sur les remparts et repousser tout assaut. La première embuscade fut accueillie par un rideau de carreaux d'arbalète, la deuxième se fracassa sur les piques. Les pertes étaient considérables et bientôt les bassins débordèrent de cadavres reptiliens.

Pendant un moment de répit, Pirazzo envisagea la possibilité de négocier avec le chef des hommes-lézards pour faire engager ses troupes comme mercenaires et rentrer chez eux vivants et riches. Rapidement il ordonna à ses hommes d'abandonner leur butin et de battre en retraite le long des remparts. Il fut obéi sans discussion, bien que cela brisât le cœur de ses hommes d'abandonner de l'or, et le régiment se replia à l'intérieur des ruines.

Au lever du soleil, les sentinelles furent ébahies de voir non seulement le butin rapporté, à part les plus grandes et les plus belles des plaques ornementales d'or, mais il y avait aussi un monceau de vivres et de l'eau douce. La place était pleine de saurus placés de façon à ne laisser qu'un accès hors des ruines, par le sud. La Légion Perdue prit le butin, les vivres et le chemin qu'on leur avait préparé. La légion marcha plusieurs semaines vers le sud et dut se frayer un chemin parmi les zombies qui hantaient la Côte des Vampires. Enfin, les mercenaires atteignirent la mer.

## 0-1 LÉGION PERDUE DE PIRAZZO

Pirazzo et 4 légionnaires, comprenant un porte-étendard et un musicien, tous équipés d'arbalètes, plus 5 légionnaires armés de piques, coûtent un total de 160 points. Il s'agit de la taille d'unité minimale. Elle peut augmenter en ajoutant des arbalétriers au premier rang pour +9 points par figurine, ou des piquiers aux rangs arrière pour +10 points par figurine.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Pirazzo	4	4	4	4	3	1	4	2	8
Légionnaire	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Taille d'Unité: 10+.

**Équipement:** Les légionnaires sont équipés soit d'une arbalète, soit d'une pique, ainsi que d'une épée et d'une armure légère. Pirazzo porte une armure lourde et une épée.

**À louer:** La Légion Perdue compte comme un choix d'unité spéciale dans les armées du Bien, et un choix d'unité de base dans les armées Neutre prenant part à la Conquête du Nouveau Monde. Hors de ce contexte, ils constituent un choix d'unité spéciale dans n'importe quelle autre armée (à l'exception des Comtes Vampires et des Bretonniens qui ne peuvent pas les employer), et un choix d'unité de base dans une armée de Mercenaires.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Formation Mixte:** Le premier rang de l'unité est toujours constitué de figurines armées d'arbalètes, et toutes doivent être placées au premier rang. Les autres rangs regroupent uniquement des piquiers. Les pertes sont retirées de l'arrière de l'unité, comme d'ordinaire: les pertes n'affectent donc les arbalétriers qu'une fois que tous les piquiers sont morts.

**Piques:** *Combat sur quatre rangs, armes à deux mains.* Les figurines armées de piques frappent toujours en premier lors du premier round de corps à corps, même avant les ennemis ayant chargé. Notez que les ennemis frappant toujours en premier grâce à une capacité spéciale ou magique frapperont avant les figurines armées de piques. Les figurines armées de piques reçoivent un bonus de +1 en Force au corps à corps durant le tour où elles ont été chargées par des unités de cavalerie, des chars ou des monstres (ne s'applique qu'aux attaques dirigées contre ces agresseurs, pas à d'autres). Ces règles spéciales ne peuvent pas être utilisées contre des unités ennemies chargeant les piquiers par les flancs ou l'arrière.

