

« Les sombres lueurs polaires explosèrent en geysers de folie furieuse. D'horribles formes s'élevèrent dans les airs et tombèrent, grouillantes et frétilantes, sur le sol. Là, des tas de gelées balbutiantes éclatèrent, se divisant en milliers de créatures hurlantes. Alors que les sombres lueurs s'atténuaient, d'énormes horreurs tentaculaires se mirent à pulluler autour du pôle. Puis, comme un raz-de-marée dénué de raison, la masse frémissante surgit des pôles et déferla sur la planète entière. Des ponts plus noirs que les ténèbres se formèrent dans l'espace, atteignant d'autres dimensions et conduisant encore d'autres monstruosité hurlantes sur la terre. Les créatures se répandirent tout en s'entre-dévorant et en se divisant en formes de plus en plus grotesques. Le ciel devint noir, empli d'une poussière porteuse de la corruption du Chaos. »

Ainsi le Chaos arriva-t-il sur terre, provoqué par les expériences scientifiques d'une race condamnée par son propre savoir (pour plus de précision sur ces événements : reportez-vous à l'article « Skaven » dans le Héraut Citadel n° 2).

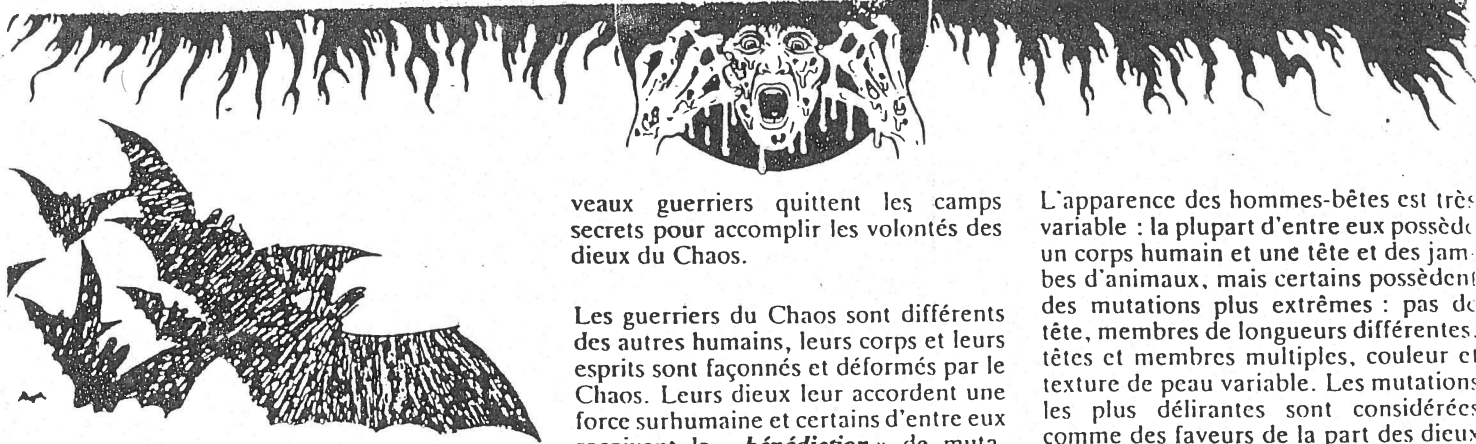
L'invasion du Chaos fut repoussée par les forces de la loi et par les habitants du monde : essentiellement les elfes, les nains et les humains. Le Chaos reflua vers les pôles mais le mal était fait : des créatures monstrueuses infestaient maintenant le monde.

Lorsque le voyageur approche de l'un des pôles, il s'aperçoit que les choses ne sont pas comme elles devraient être : les distances perdent leur perspective, la géographie semble devenir instable et fluide, le temps et la lumière se font erratiques. A quelque distance du pôle, les lois physiques cessent d'exister : rien ne peut plus être ni stable ni prévisible, les distances et les directions sont complètement faussées. Ces endroits sont les **Incursions du Chaos**, d'où émergent parfois des hordes de monstres et d'étranges guerriers qui sèment la destruction partout dans le monde.

Les Incursions du Chaos ne sont pas des territoires fixes mais des régions qui avancent et refluent à partir des pôles à des périodes irrégulières. Lorsque les Incursions avancent, on peut voir dans le ciel nocturne un arc-en-ciel de couleurs palpitantes : à ces périodes, les habitants des terres situées à l'extrême-nord ou à l'extrême-sud s'enfuient de leurs habitations plutôt que de courir le risque d'être pris dans le Chaos. Nul ne sait si ces phénomènes sont limités dans la distance ou si, un jour, ils avanceront jusqu'à l'équateur, se rencontreront et engloberont toute la planète. Tout le

monde ne voit pas les Incursions d'un si mauvais œil : les adorateurs des dieux du Chaos considèrent les carnages et la folie qui en résultent comme un moyen sacré de rédemption et de purification.





LES GUERRIERS DU CHAOS

La sentinelle cligna des yeux et observa de nouveau les vertes prairies au nord du camp. Il s'aperçut que les prairies n'étaient plus vertes du tout ! Des brumes bleutées s'élevaient en spirale du paysage étrangement mouvant, même le soleil levant n'était plus le même : un brouillard violacé le voilait, baignant la terre d'une lumière surnaturelle.

Des formes émergèrent du brouillard. Le soleil faisait étinceler leurs sombres armures.

« Les guerriers du Chaos ! » hurla la sentinelle en arrivant au camp. Aussitôt, brisant le silence de l'aube, les soldats se ruèrent sur leurs armes et leurs boucliers. Les cris des mourants et les hurlements frénétiques des guerriers du Chaos emplirent bientôt l'air, le sang coula à flots : les guerriers rendaient hommage à leur dieu Khorne. Le carnage dura tout le jour et ne cessa que lorsque le dernier des défenseurs eut rejoint les rangs des trépassés. Satisfaits de l'offrande faite à Khorne, les guerriers firent volte-face et s'enfoncèrent dans les Domaines du Chaos.

Les Domaines du Chaos, ces étranges terres mouvantes, sont peuplées par toutes sortes de créatures abominables qui hurlent ou ricanent au milieu du paysage désolé.

C'est là que vivent les redoutables guerriers du Chaos, de puissants combattants au service des dieux du Chaos. Au moment où les IncurSIONS étaient les plus étendues, les guerriers du Chaos firent irruption dans les régions civilisées pour tuer et détruire par le fer et par le feu. Même au cours des périodes les plus calmes, les guerriers du Chaos sont une menace constante : leurs raids sont fréquents dans les terres du nord. Ils ont même établi des bases dans les forêts les plus profondes du Vieux Monde, d'où ils sortent parfois pour répandre la destruction. De surcroît (et c'est là le pire !), leur nombre augmente constamment à mesure que des humains pervers rejoignent leurs rangs. Après d'horribles rites d'initiation, ces nou-

veaux guerriers quittent les camps secrets pour accomplir les volontés des dieux du Chaos.

Les guerriers du Chaos sont différents des autres humains, leurs corps et leurs esprits sont façonnés et déformés par le Chaos. Leurs dieux leur accordent une force surhumaine et certains d'entre eux reçoivent la « bénédiction » de mutations étranges qui les mettent à jamais au ban de l'humanité. On peut reconnaître les guerriers du Chaos à leurs armures bizarres, à leurs heaumes menaçants et à leurs armes maléfiques.

Une bande de guerriers du Chaos adore toujours le même dieu car les disciples de dieux différents se haïssent et se combattent.

LES HOMMES-BÊTES

Les IncurSIONS du Chaos font toujours surgir des hordes d'hommes-bêtes. Ces créatures répugnantes ont l'apparence d'humains contrefaits de manière à ressembler à des animaux, en contradiction avec toutes les lois de la nature.

Ces mutants sont les serviteurs des dieux du Chaos qui leur donnent leurs attributs bestiaux et quelquefois des mutations innommables. Les hommes-bêtes furent autrefois humains mais ils constituent maintenant une race à part entière ; une race méprisée par toutes les autres créatures vivantes. Ils parlent un langage appelé « langue obscure » ; cette langue n'a aucune origine terrestre.



L'apparence des hommes-bêtes est très variable : la plupart d'entre eux possèdent un corps humain et une tête et des jambes d'animaux, mais certains possèdent des mutations plus extrêmes : pas de tête, membres de longueurs différentes, têtes et membres multiples, couleur et texture de peau variable. Les mutations les plus délirantes sont considérées comme des faveurs de la part des dieux du Chaos. Des bandes d'hommes-bêtes hantent les frontières des domaines du Chaos et les forêts les plus profondes. Certains sont même considérés comme des envoyés des dieux par certaines communautés humaines isolées et perverses. Au combat les hommes-bêtes sont souvent sous les ordres de guerriers du Chaos.

LES MINOTAURES

Les dieux du Chaos sont des divinités étranges et insensées, impossibles à comprendre pour les simples mortels.

Lorsqu'ils se mettent à rire, une écume sanglante apparaît sur leurs lèvres et leurs domaines terrestres se développent comme des cancers : des régions entières sont engouffrées et deviennent des mers de matière informe. Dans ces régions apparaissent des créatures grotesques imitant à la fois l'homme et l'animal. Puis les dieux se calment et les terres reviennent à ce qui semble être leur état normal alors que les IncurSIONS battent en retraite, laissant derrière elles des créatures qui répandront la peur, la mort et l'anarchie au nom du Chaos. Parmi ces créatures, les minotres ne sont pas les minotaures, ce sont des hommes-bêtes géants combinant les traits d'humains et de taureaux (et occasionnellement d'autres choses car, étant tant que créatures du Chaos, ils sont sujets à de nombreuses mutations). Les minotaures sont des monstres féroces aux appétits carnivores insatiables, leur esprit est cruel et vicieux. Ils se nourrissent uniquement de chair vivante déchirant leurs captifs morceaux par morceaux et avalant goulument des lambeaux de viande sanglante. Le sang agit sur eux comme un excitant et leurs festins nocturnes se transforment bientôt en orgies de sauvagerie et de torture.

La nourriture préférée des minotaures est la chair humaine mais ils peuvent dévorer n'importe quelle créature et livrent même au cannibalisme lorsqu'il y a l'occasion se présente. Les minotaures vivent en bandes dans les profondes forêts du nord du Vieux Monde dont ils sortent parfois pour monter des expéditions spectaculaires contre les petites villes et les villages des hommes. Ils sont souvent accompagnés dans leurs raids par d'autres hommes-bêtes et par d'autres guerriers du Chaos. Les minotaures sont des guerriers farouches bien que le



intelligence soit très limitée et qu'ils soient incapables de fabriquer ou d'utiliser des armes et des armures élaborées.

Leur peau est sombre et leur tête généralement noire, leurs cornes sont blanches ou jaunâtres. Certains minotaures portent la marque du Chaos sous la forme de pattes de bouc noires et velues. Leurs yeux sont rouges, leurs museaux et leurs oreilles peuvent être roses ou gris.

LES NAINS DU CHAOS

Au plus fort des Incursions du Chaos, toutes les terres du nord furent emprisonnées dans un état d'entropie : les vieilles montagnes et les antiques villes furent nivelées et fondirent sous les coups du Chaos alors que de nouvelles terres aux formes démentes émergeaient du magma. Pendant des années, ces terres connurent le flux et le reflux comme des vagues dans la mer et les créatures qui y vivaient devinrent des parodies répugnantes d'animaux. Les dieux du Chaos s'amusaient pendant que leurs armées poussaient toujours plus loin au sud. Le Chaos se mit ensuite à refluer et les terres mouvantes redevinrent stables une fois de plus : l'emprise de l'entropie se relâcha et fut repoussée de l'autre côté de la mer Nordique. Même si l'invasion du Chaos avait été stoppée, des hordes de ses créatures demeureraient comme des souillures sur la face du monde : les hommes-bêtes dans les forêts, les harpies dans les montagnes et dans les terres du nord, les nains que le Chaos avait touchés de sa putréfaction. Ces nains à l'esprit corrompu pratiquent les cultes abjects et mystérieux des dieux du Chaos.

Bannis par les autres nains, ils trouveront l'aide des dieux qui leur donneront le pouvoir de devenir de terribles guerriers. Aujourd'hui, les nains chaotiques manifestent leur reconnaissance envers leurs dieux en répandant le sang dans des batailles dont la seule raison d'être est l'amour du carnage, et en brûlant vifs leurs prisonniers afin que leurs divinités puissent savourer l'essence même de la vie. Dans les terres du nord, les nains du Chaos combattent les autres nains, les Goblins et toutes sortes d'autres créatures ; dans le Vieux Monde, ils se font mercenaires ou se joignent aux bandes errantes d'hommes-bêtes et de guerriers du Chaos.



Créature Warhammer	Créature AD & D	Référence Citadel France	Chances de posséder des mutations	Nombre de mutations
Aigle	Eagle, giant	C22	1 %	Normal
Centaure	Centaur	C22	10 %	1 à 6
Chien du Chaos	Hell hound	C22	100 %	1 à 3
Chimère	Chimera	—	20 %	1 à 6
Créature-garou	Were creature	C19/C22	2 %	Normal
Demi-orques	Half orc	C10	2 %	Normal
Démon	Demon	C19/C22/C48	50 %	Normal
Dragon	Dragon	C29/DG1/DG3	5 %	Normal
Elfe	♁ Elf	CO8	0 %	—
Elfe noir	♁ Elf, Drow	CO9/C21	2 %	Normal
Géant	Giant	C28	5 %	Normal
Gnome	♁ Gnome	C11	0 %	—
Goblin	Goblin, Kobold	C12/C13	2 %	Normal
Petit Goblin	—	N13/N16	—	—
Griffon	Griffon	—	10 %	1 à 6
Guerrier du Chaos	♁ Guerrier de N.10 et + mauvais chaotique	C35	50 %	Normal
Halfling	♁ Halfling	C11	0 %	—
Harpie	Harpy	C22	10 %	1 à 6
Hippogriph	Hippogriff	—	5 %	1 à 6
Hobgoblin	Hobgoblin	C36/N12	20 %	Normal
Homme-bête	Bugbear	C27	100 %	Normal
Homme-lézard	Lizardman	C22	2 %	Normal
Humains : voir tableau ci-dessous	—	C48	—	—
Jabberwock	—	C29	5 %	Normal
Lézard géant (cold one)	Lizard, giant	C21	1 %	Normal
Loup	Wolf, dire	C22/N11	1 %	Normal
Manticore	Manticore	—	10 %	1 à 6
Minotaure	Minotaur	C25	5 %	Normal
Mort-vivant	Undead	C17/C18/C19	Spécial	Spécial
Nain	♁ Dwarf	CO6	0 %	—
Nain du Chaos	♁ Duergar	CO7	20 %	Normal
Ogre	♁ Ogre	C23/N14	3 %	Normal
Orque	♁ Orc	C15/C16/N11	2 %	Normal
Rat géant	Rat, giant	C22	2 %	Normal
Skaven : voir article « Skaven » dans le	—	Héraut Citadel n° 2	—	—
Snotling	Jermlaine	C14	2 %	Normal
Troglodyte	Troglodyte	C24	2 %	Normal
Troll	Troll	C20	5 %	1 à 6

Humain Warhammer	Humain AD & D	Chances de posséder des mutations	Nombre de mutations
Adepté du bien	Bon loyal, Bon neutre	0 %	Normal
Adepté de la loi	Bon chaotique, Neutre loyal	0 %	Normal
Humain ordinaire	Neutre	1 %	Normal
Adepté du mal	Mauvais loyal, Mauvais neutre	2 %	Normal
Adepté du chaos	Neutre chaotique, Mauvais chaotique	3 %	Normal

Les nains du Chaos sont moins basanés que les autres nains : leur peau est bla-

farde et même verdâtre. Leurs cheveux sont noirs ou brun foncé. Leurs vêtements et leurs armures sont noirs et le équipement ressemble à celui des guerriers du Chaos.

Un nain du Chaos commande souvent une bande d'hommes-bêtes ou de guerriers du Chaos.

LES SKAVEN

Il me semble que tout (et même un peu plus) a été dit sur les ignobles hommes-rats dans « Le Héraut Citadel n° 2



Ajoutons cependant que, dans la majeure partie des cas, les Skaven ne se mêlent pas aux autres créatures du Chaos qu'ils détestent autant que toutes les autres races.



LES CHIENS DU CHAOS

Nombreuses sont les créatures du Chaos et nombreuses sont leurs formes. Certains déchirent les airs de leurs ailes membraneuses, d'autres rampent sous la terre, d'autres encore se glissent silencieusement dans la nuit pour dévorer morts et vivants.

Cependant, rien n'est plus effrayant que le hurlement des chiens du Chaos. Ces énormes dogues noirs aux yeux rouges sont la meute de chasse des dieux du Chaos : leur apparition laisse toujours présager le pire. Tous les chiens du Chaos possèdent entre une et trois mutations. Leur taille leur permet quelquefois de servir de monture aux plus puissants envoyés du Chaos.

AUTRES CRÉATURES DU CHAOS

Parmi les autres monstruosité créées lors des IncurSIONS du Chaos, on peut citer les *harpies*, les *jabberwocks*, les *griffons*, les *hippogriffes*, les *hydres*, les *chimères* et les *manticores*. Toutes ces créatures sont devenues des espèces à part entière, mais chaque individu d'une même espèce peut être affecté par des mutations diverses.

La liste des créatures du Chaos n'est pas exhaustive, puisque tout être exposé au Chaos peut développer des mutations qui le rendront méconnaissable et lui donneront des pouvoirs spéciaux.

LES MUTATIONS

Les mutations peuvent être des « cadeaux » offerts par les dieux du Chaos à leurs serviteurs ou simplement apparaître chez des créatures vivant dans les régions où règnent le Chaos. Les races mauvaises ou chaotiques considèrent ces mutations comme des bénédictions bien que la société humaine rejette ceux des siens que le Chaos a touchés. Pour les joueurs de *Warhammer* et de *AD & D*, le tableau suivant donne les chances par race pour qu'un individu vivant dans une région dominée par le Chaos soit affecté par des mutations. Le nombre normal de mutations est :

d6

- 1-2 Une mutation
- 3 Deux mutations
- 4 Trois mutations
- 5-6 1 à 6 mutations

MORTS-VIVANTS

Lorsque les morts-vivants possédaient des mutations pendant leur vie, ils en gardent généralement l'apparence. Cette apparence est la plupart du temps sans effet.

Le tableau suivant vous permettra de définir les mutations dont bénéficient (ou sont victimes) les créatures affectées.

% Mutation

01-02	Agilité surhumaine
03-04	Ailes
05-06	Apparence hideuse
07-08	Bras multiples
09-10	Crétinisme
11-12	Enfant du chaos
13-14	Folie guerrière
15-16	Force surhumaine
17-18	Furie guerrière
19-20	Grandes cornes (ou défenses)
21-22	Grands crocs
23-24	Griffes acérées
25-26	Hybride
27-28	Immunité à la magie
29-30	Intelligence nulle
31-32	Intelligence surhumaine
33-34	Jet d'acide
35-36	Jet de flammes
37-38	Longs bras
39-40	Longues épines
41-42	Maître d'arme
43-44	Mauvais œil
45-46	Morsure venimeuse
47-48	Peau blindée
49-50	Peste
51-52	Puanteur
53-54	Quadrupède
55-56	Queue de scorpion
57-58	Queue - masse d'arme
59-60	Queue préhensile
61-62	Queue - serpent
63-64	Rapidité surhumaine
65-66	Regard hypnotique
67-68	Régénération
69-70	Régénération accélérée
71-72	Résistance à la magie
73-74	Saut
75-76	Seigneur du chaos
77-78	Sorcellerie
79-80	Têtes multiples
81-82	Vampirisme
83-00	Mutation inutile (voir tableau)

Certaines mutations n'ont aucune utilité : elles peuvent handicaper la créature qui les possède ou simplement être très laides.

% Mutation inutile

01-03	Bosse dans le dos
04-06	Crête à la place des cheveux
07-10	Cyclope
11-12	Gangrène, apparence de zombie
13-14	Jambe folle : l'une des jambes de la créature est très longue, elle la traîne en marchant. Son mouvement est divisé par deux.
15-16	Jambes immenses
17-18	Jambes naines : mouvement divisé par deux
19-21	Long cou
22-24	Nez immense
25-28	Obésité
29-31	Oreilles immenses
32-34	Peau écaillée
35-37	Peau tachetée, tigrée, etc.
38-40	Peau très velue ou entièrement nue (selon la créature)
41-43	Peau véruqueuse
44-46	Peau vivement colorée
47-49	Queue
50-52	Rachitisme WH : S, T et M divisés par deux AD & D : Force et constitution divisées par deux
53-54	Tête de mort
55	Tête de mort en flammes
56-70	Tête (ou traits du visage) d'animal : groin, trompe, etc.
71-73	Tête pointue (microcéphalie)
74-76	Tête énorme (macrocéphalie)
77-79	Tête inexistante : le visage se trouve ailleurs sur le corps
80-82	Tentacules (à la place des bras)
83-85	Traits du visage sans dessus-dessous : bouche sur le front, yeux sur les joues, etc.
86-88	Trois yeux
89-91	Sabots
92-94	Yeux globuleux
95-97	Yeux pédonculés
98-00	Inventez vous-même une mutation ennuyeuse ou simplement ridicule





Agilité surhumaine

WH : deux attaques supplémentaires ; un « saving throw » de 4, 5 ou 6 contre les projectiles, de 5 ou 6 contre les autres attaques.

AD & D : une attaque supplémentaire par round et moins 4 sur la classe d'armure.

Ailes

Les ailes peuvent être emplumées ou membranées. Jetez un dé

- 1-2 petites ailes
- 3-4 ailes moyennes
- 5-6 grandes ailes

Les petites ailes ne servent à rien. Les ailes moyennes permettent à la créature de voler. Les grandes ailes permettent de voler normalement mais sont peu pratiques pour se déplacer en marchant : elles traînent par terre et risquent de faire trébucher leur propriétaire. Une créature possédant de grandes ailes se déplace deux fois plus lentement et ne peut pas entrer dans les bois.

Apparence hideuse

WH : La créature cause l'effet « Terror » sur les plus petits qu'elle, l'effet « Fear » sur les autres.

AD & D : La vue de la créature est identique au sort « scare ».

Bras multiples

Jetez un dé 6 : 1-3 = 2 bras supplémentaires, 4-6 = 4 bras supplémentaires.

WH et AD & D : La créature gagne une attaque supplémentaire par paire de bras.

Crétinisme

La créature est incroyablement stupide. Lorsqu'il faut prendre une décision, aussi simple soit-elle (par exemple combattre, fuir ou passer par une porte), il y a une chance sur six qu'elle fasse quelque chose de catastrophique. **Et en plus elle bave !**

WH : La créature est sujette à la « Stupidity ».

AD & D : La créature possède une intelligence de 3.

Enfant du chaos

La créature est complètement imprégnée par le Chaos : elle possède une à dix mutations supplémentaires et gagne une nouvelle mutation chaque mois.

Folie guerrière

WH : La créature est sujette à l'effet « Hatred » pour tout personnage ou unité ennemie approchant à moins de 12". Elle n'est pas sujette aux autres effets psychologiques.

AD & D : En combat, la créature frappe à + 4, elle combat toujours jusqu'au bout. Elle n'est pas affectée par les sorts « Hold », « Charm », « Sleep », « Fear », « Scare », « Command » ou tout autre sort d'attaque mentale.

Force surhumaine

WH : Ajoutez 2 en « strength ».

AD & D : Force de 18,00.

Furie guerrière

WH : La créature est sujette à l'effet « Frenzy ».

AD & D : La créature attaque à +2, **si elle tombe entre 0 et -5 PdV, elle attaque à + 4.** Elle meurt à -5.

Grandes cornes (ou défenses)

WH : La créature ajoute +1 à ses jets de dé « pour blesser ». Elle charge comme un cavalier équipé d'une lance.

AD & D : La créature possède une attaque supplémentaire à + 1 « pour toucher ».

Grands crocs

WH : La créature attaque en mordant : ceci lui donne + 1 « pour blesser » et réduit de 1 le « saving throw » de l'adversaire.

AD & D : Si la morsure fait partie d'attaques normales de la créature, cette attaque est à + 1 « pour toucher » et cause + 1 PdV en dommage.

Si la morsure ne fait pas partie des attaques normales de la créature, celle-ci gagne une attaque causant 1 à 4 points de dommage.

Griffes acérées

WH : Les griffes frappent comme des épées à + 1 « pour blesser » et réduisent de 1 le « saving throw » de l'adversaire.

AD & D : L'effet est le même que celui de la mutation précédente (grands crocs).

Hybride

La créature est un croisement entre l'espèce à laquelle elle appartient et une autre espèce déterminée au hasard. Déterminez vous-même les règles à appliquer pour chaque cas.

Immunité à la magie

WH : La magie n'a **aucun** effet sur le mutant.

AD & D : La créature possède une résistance à la magie de **100 %**.

Intelligence nulle

La créature n'est qu'un automate obéissant aveuglement aux ordres de celui qui la commande.

WH : La créature n'est sujette à aucun

effet psychologique (sauf la « Stupidity ») et ne peut être mise en déroute.

AD & D : La créature résiste à tous les sorts d'attaques mentales sauf les « Charms ». On peut considérer son score d'intelligence comme zéro.

Intelligence surhumaine

WH : La créature, hyper-intelligente, sait tout ce que sait le maître de jeu.

AD & D : La créature possède un score d'intelligence de 19.

Jet d'acide

Lorsque la créature est en combat, elle peut cracher de l'acide au lieu de mordre.

WH : Jetez un dé 6 : 1-2 = aucun effet, 3-4 = un « saving throw » doit être fait sinon l'adversaire touché est tué, 5-6 = l'adversaire a été atteint au visage, même effet que 3-4 mais le « saving throw » n'est possible que si une protection faciale est portée.

AD & D : La créature peut cracher l'acide autant de fois par jour qu'elle possède de niveaux (ou HD). Elle ne peut cracher qu'en combat au corps à corps. L'effet est le même que le jet d'une fiole d'acide (voir DMG).

Jet de flammes

WH : Les créatures plus grandes que la taille humaine crachent le feu comme des dragons. Les créatures de taille humaine ou inférieure crachent le feu à une distance de 6", sur une aire de 2" x 1", avec une force d'attaque de 2.

AD & D : Les créatures possédant cette mutation peuvent envoyer un jet de flammes sur un adversaire à une distance de 10', ce souffle enflammé provoque autant de points de dommage que le « souffleur » possède de PdV (un jet de protection divise les dommages par deux). Une créature peut souffler trois fois par jour.

Longs bras

WH : + 2 en initiative, + 2 « pour toucher ».

AD & D : Initiative à chaque round, + 1 « pour toucher ».

Longues épines

WH : Les adversaires de la créature ont deux chances sur six de s'empaler sur ses épines et de subir une attaque de force 1. 10 % des créatures affectées possèdent des épines venimeuses.

AD & D : La créature gagne une attaque supplémentaire à l'aide de ses épines (dommages 1 à 4). Si les épines sont venimeuses (10 % des cas) un jet de protection doit être fait pour éviter la mort.

Maître d'arme

WH : La créature ajoute 6 à sa « Weapon skill » lorsqu'elle se sert de son



arme de prédilection (épée, hache, lance, etc.).

AD & D : La créature gagne deux colonnes sur les tableaux de combat lorsqu'elle utilise son arme de prédilection.

Mauvais œil

Si un adversaire approche à moins de 4" de la créature (10" pour AD & D), elle a 50 % de chance de croiser son regard. Celui-ci influence le sort et le malheur : ceux qui l'ont croisé fera tous ses jets de dés à - 1 tant que la créature restera en vie.

Morsure venimeuse

La morsure de la créature injecte un poison.

AD & D : Jet de protection ou mort.

Peau blindée

WH : La créature possède une peau chitineuse ou écailleuse qui lui donne un « saving throw » de 4, 5 ou 6 à faire après celui de l'armure (si elle possède une armure). Si le « saving throw » est réussi, l'arme qui a porté le coup se brise à moins qu'elle ne soit magique.

AD & D : La créature possède une AC naturelle de 3, les bonus de dextérité ou les protections magiques peuvent encore réduire sa classe d'armure.

Peste

La créature est porteuse d'une maladie contagieuse. Le maître de jeu en déterminera les effets et le temps d'incubation. Les chances d'attraper cette peste sont les suivantes :

- mordu par la créature : 80 % ;
- griffé par la créature : 60 % ;
- blessé avec une arme par la créature : 40 % ;
- combat corps à corps avec la créature : 5 % ;
- approcher à moins de 2" (AD & D = 10") de la créature : 5 %.

Les alliés de la créature sont généralement immunisés à la maladie.

Puanteur

La créature dégage une odeur insoutenable.

WH : Lancez un d6 pour déterminer la portée de l'odeur. Les ennemis à portée de l'odeur enlèvent 1 à tous leurs jets de dés. Les Elfes refusent complètement d'approcher. L'unité à laquelle appartient la créature est habituée à la puanteur et en éprouve même une certaine fierté, elle retranche 2 à ses jets sous le « leadership ».

AD & D : L'effet est le même que celui de l'odeur des troglodytes.

Quadrupède

Si la créature est humanoïde, ses bras se transforment en pattes antérieures. Si la

créature est quadrupède, ses pattes de devant deviennent des bras et elle se met à marcher en position bipède.

Queue de scorpion

WH : Jetez un d6 : 1-3 = la queue n'est pas venimeuse, elle frappe comme une épée mais à + 2 « pour toucher », 4-6 = la queue est venimeuse, elle frappe à + 2 « pour toucher ».

AD & D : La queue de scorpion est toujours venimeuse, elle donne une attaque supplémentaire à la créature.

Queue-masse

La queue de la créature se termine par une boule osseuse en forme de masse comme la queue de certains dinosaures.

WH : Elle peut être utilisée comme deuxième arme sans pénalité.

AD & D : Elle donne une attaque supplémentaire à la créature (dommages : 1 à 6).

Queue préhensile

La queue de la créature lui permet de manier une arme.

WH et AD & D : La créature gagne une attaque supplémentaire.

Queue-serpent

La queue de la créature se termine par une tête de serpent.

WH et AD & D : Voir « queue de scorpion ».

Rapidité surhumaine

WH : Doublez le mouvement, le nombre d'attaques et l'initiative du sujet.

AD & D : Doublez la vitesse et le nombre d'attaques. Initiative automatique à chaque round de combat.

Regard hypnotique

La créature peut fixer un adversaire à 6" (20" pour AD & D). Jetez un d6 : si le résultat est 5 ou 6, la victime reste paralysée tant que le regard est fixé sur elle. Lorsque la créature cesse de maintenir son regard, la victime doit faire à son tour un 5 ou un 6 pour se libérer.

Régénération

La créature se régénère à la manière d'un Troll.

Régénération accélérée

WH : La créature a le pouvoir de se régénérer rapidement : jetez deux fois le dé.

AD & D : La créature se régénère deux fois plus vite qu'un Troll.

Résistance à la magie

WH : La créature possède un « saving throw » de 4, 5 ou 6 contre toute attaque magique.

AD & D : La créature possède une résistance à la magie de 50 %.

Saut

La créature possède des jambes comparables à celles des kangourous.

WH : La créature se déplace normalement puis peut sauter la moitié de la distance qu'elle vient de parcourir.

AD & D : La créature possède un pouvoir identique au sort « jump » qu'elle peut utiliser à volonté.

Seigneur du Chaos

La créature a été choisie par les Dieux du Chaos pour assumer un rôle de chef dans les armées.

WH : Ajoutez 1 d4 points de « Toughness », « Strength », « Initiative » et « Wounds ».

AD & D : Ajoutez 1 d4 points en Force, Constitution et Dextérité (aucun score ne peut excéder 19). Ajoutez 1 d4 niveaux ou HD (ainsi que les PdM correspondants).

Sorcellerie

La créature obtient des pouvoirs magiques innés.

WH et AD & D : Si la créature n'est pas un sorcier à l'origine, elle devient sorcier de niveau 1. Si elle pratiquait déjà la magie, elle gagne 1 niveau.

Têtes multiples

Jetez un d6 : 1-5 = une tête supplémentaire, 6 = 2 têtes supplémentaires

WH et AD & D : Chaque tête supplémentaire ajoute un point d'intelligence à la créature.

Vampirisme

La créature devient un vampire. Reportez-vous aux règles spéciales concernant les vampires dans *Warhammer* ou dans *Advanced Dungeons & Dragons*.

Si la même mutation arrive plusieurs fois à une créature, **doublez** ou **accen-tuez** les effets de cette mutation. Certains résultats ont également tendance à s'annuler (exemple : « Crétinisme » et « Intelligence surhumaine »). **Ne suivez pas ce tableau à la lettre, mais utilisez-le comme une base** et laissez ensuite agir votre imagination. Si après avoir tiré au sort deux ou trois mutations, vous disposez d'une créature intéressante, finissez-la vous-même en lui ajoutant uniquement des mutations en accord avec sa personnalité.

Traduit, compilé et adapté par
Luc LAURENT

