Une Aide de Jeu du site malpy.free.fr

LES MUTATIONS CHAOTIQUES

Dernière mise à jour le 01 septembre 2004

Version corrigée de ses nombreuses fautes
par Emmanuel Granier

Remarques

- La liste qui suit englobe les mutations parues dans le "Livre de Base", les extensions purement JdR et les tables tirées de "Slaves to Darkness" et "Rogue Trader".
- Certaines modifications ont été faites car des mutations ne pouvaient être intégrées sans problème au JdR.
- Des mutations ont été ajoutées au gré de mes séances de jeu.
- Des mutations m'ont été confiées le 26/05/03 par Jérôme Chatiron, un sympathique visiteur du site que je remercie grandement.
- Cette version est corrigée par les soins d'Emmanuel Granier
- La première mise en ligne date du 31/05/03
- Bien entendu, cette liste n'a aucune limite, si le cœur vous en dit, n'hésiter pas à me contacter ici : malpy@free.fr

LES MUTATIONS CHAOTIQUES

Le pouvoir corrompateur du Chaos interfère dans la constance génétique des êtres qu'il touche. Ceci est reflété par l'apparition de mutations qui sont produites aléatoirement en utilisant la table des mutations qui va suivre.

CUMUL DES MUTATIONS

Il n'est pas possible d'échanger ou de relancer les attributs chaotiques. Le Maître peut cependant préférer un autre choix qui lui paraît plus juste pour un personnage, mais cela doit rester rare.

Certains attributs s'annulent mutuellement, d'autres peuvent avoir le même effet, parfois même, on peut tirer deux fois le même attribut. Cela ne doit empêcher en rien la formation de la nouvelle mutation et l'on devra appliquer la description de celle-ci dans son entier, au risque de rendre la créature plus que spectaculaire !

LES CARACTERISTIQUES

Les caractéristique d'un profil varie toujours de 1 à 10 ou de 1 à 100. On ne peut aller au-delà ou en deçà de ces valeurs. Si une caractéristique venait à être inférieure à un, ceci affecterait gravement le mutant.

LES ARMURES

Certaines mutations ne déforment pas le corps suffisamment pour que le personnage ne puisse plus porter d'armure. En revanche, certaines interdisent le port de telle ou telle pièce d'armure. Un personnage ne pouvant porter une pièce d'armure sur une localisation ne pourra bien entendu pas porter à la place une pièce d'armure magique.

Un personnage qui n'a pas droit au port d'armure aux bras et aux jambes peut toujours porter une armure légère et un casque, mais en aucun cas porter des pièces d'armure lourde.

Un personnage qui n'a pas droit au port d'armure sur le corps pourra toujours porter un casque.

Un personnage qui n'a pas droit au port d'armure à la tête ne pourra pas non plus se ceindre d'une couronne, mais pourra porter n'importe quelle pièce d'armure sur le reste du corps.

L'armure du Chaos reste une exception, celle-ci

s'adaptant parfaitement aux difformités de son porteur. Si une mutation interdit le port du casque, le casque de l'armure du Chaos s'ouvrira ou se déformera et sera toujours traitée comme une protection valide.

ARMES "NATURELLES"

Ce type d'arme ne majore pas le nombre d'attaque que la créature possède. Cependant, des armes restent des attaques supplémentaires comme indiqué dans les règles.

LES POINTS DE CRAINTE

Les mutations accroissent le facteur de crainte qu'engendre la créature. Après détermination des mutations que celle-ci possède, il est utile de connaître son degré de crainte inspirée. Pour cela additionnez les points de crainte acquis puis consultez la table suivante :

Nombre de points de crainte Effets

00-05 Aucun

06-10 Cause la peur aux créatures vivantes de moins de trois mètres

11-15 Cause la terreur aux créatures vivantes de moins de trois mètres

16 et+ Cause la Terreur

LE POISON

Certains attributs donnent une capacité empoisonnée. Pour ce cas appliquez ce qui suit.

Si la créature est décrite dans le bestiaire appliquez les règles du venin en question

L'attaque empoisonnée provoque la mort ou le coma en 2D6 rounds sauf si la victime réussit un test de poison.

Développez les effets de chaque poison en vous basant sur ceux déjà existant.

Développez les effets de chaque poison en vous basant sur celui de la créature la plus proche.

LISTE DES MUTATIONS DU CHAOS

Afin de déterminer les attributs qui feront de vos bestioles de terribles monstres de foire que vos joueurs extermineront avec joie, lancez 1D1000 (c'est bien trois zéros) puis consultez la table suivante qui vous indique les noms de chacune des mutations. Les mutations sont ensuite décrites par ordre alphabétique.

001-005	AILES	281-285	GRANDES CORNES	576-580	PINCES
006-010	ALBINISME	286-290	GRANDES OREILLES	581-585	PLUMES
011-015	AMPHIBIEN	291-295	GRIFFE	586-590	PLUSIEURS TETES
016-020	ANTICIPATION	296-300	GRIFFES ACEREES	591-595	PLUSIEURS VISAGES
021-025	ARTICULATIONS	301-305	GROSSE TETE	596-600	QUADRUPEDE/BIPEDE
	SUPPLEMENTAIRES	306-310	HABILETE	601-605	QUEUE
026-030	ASPECT INSUPPORTABLE		SURNATURELLE	606-610	QUEUE ARMEE
031-035	AURA DE	311-315	HAINES IRRATIONNELLES	611-615	QUEUE DE SCORPION
	COMMANDEMENT	316-320	HURLEMENT	616-620	QUEUE SERPENTINE
036-040	AURA DE DESESPOIR	321-325	HURLEMENT DE LA	621-625	QUEUE PREHENSILE
041-045	AURA DE VIOLENCE		BANSHEE	626-630	RAPIDE
	EXACERBEE	326-330	HYBRIDE	631-635	REGARD HYPNOTIQUE
046-050	AURA SENSUELLE	331-335	ILLUSION DE NORMALITE	636-640	REGENERATION
051-055	BATRACIEN	336-340	IMMORTALITE	641-645	REGENERATION ACCRUE
056-060	BAVE	341-345	IMMUNITE A LA MAGIE	646-650	REGENERATION RAPIDE
061-065	BEC	346-350	IMMUNITE AUX DROGUES	651-655	REGENERATION
066-070	BOSSU	351-355	IMMUNITE AUX		SYMBIOTIQUE
071-075	BRAS SUPPLEMENTAIRES		MALADIES	656-660	RESISTANCE A LA MAGIE
076-080	BRUME	356-360	IMMUNITE AUX POISONS	661-665	RESSEMBLANCE
081-085	CANINES ACEREES	361-365	INSTABILITE	666-670	ROBOTIQUE
086-090	CENTAURE		TEMPORELLE	671-675	SABOTS
091-095	CHAIR PUTREFIEE	366-370	JAMBES PUISSANTES	676-680	SANS ONGLES
096-100	CHEVEUX ANIMES	371-375	JAMBES	681-685	SECRETIONS ACIDES
101-105	CONTACT DEGENERANT		SUPPLEMENTAIRES	686-690	SIAMOIS
106-110	CORPS CHITINEUX	376-380	JUMENT DEMONIAQUE	691-695	SOIF DE SANG
111-115	CORPS CRISTALLIN	381-390	LANGUE ANIMALE	696-700	SOUFFLE DE DRAGON
116-120	CORPS DE MARBRE	391-395	LANGUE BARBELEE	701-705	STATUT SEMI-
121-125	CORPS DE METAL	396-400	LANGUE FOUET		DEMONIAQUE
126-130	CORPS ENFLAMME	401-405	LANGUE METALLIQUE	706-710	STERILITE
131-135	CORPS VEGETAL	406-410	LANGUES MULTIPLE	711-715	STUPIDITE
136-140	COULEUR	411-415	LANGUE PREHENSILE	716-720	SUBSTITUTION SANGUINE
	SURNATURELLE	416-420	LANGUE SUCreuse	721-725	TECHNOLOGIE
141-145	COURONNE DE CHAIR	421-425	LEVITATION	726-730	TELEKINESIE
146-150	COURONNE D'YEUX	426-430	LONG COU	731-735	TELEPORTATION
151-155	CRACHAT ACIDE	431-435	LONG NEZ	736-740	TELEPORTATION DE
156-160	CRETE	436-440	LONGS DOIGTS		COMBAT
161-165	CROISSANCE	441-445	LONGUES JAMBES	741-745	TENTACULE
	SURNATURELLE	446-450	MARIONNETTE	746-750	TETE D'EPINGLE
166-170	DECEREBRE	451-455	MASSE DE CHEVEUX	751-755	TETE DE MORT
171-175	DEMARCHE STUPIDE		LEONINE	756-760	TETE ENFLAMMEE
176-180	DOIGTS	456-460	MASSE PROTOPLASMIQUE	761-765	TETE MARCHEUSE
	SUPPLEMENTAIRES	461-470	MASSE TENTACULAIRE	766-770	TETE PLATE
181-185	DUR A CUIR	471-475	MAUVAIS ŒIL	771-775	TETE POINTUE
186-190	ELECTRICITE	476-480	MEMBRES ATROPHIES	776-780	TOILE
191-195	EMANATIONS FETIDES	481-485	MEMBRES ELASTIQUES	781-785	TRES FORT
196-200	EMANATION DE GAZ	486-490	MEMBRES TRANSFERES	786-790	TRES RESISTANT
201-205	EMISSIONS SONORES	491-495	MULTIPLICATION	791-795	VAMPIRE
206-210	EPINES	496-500	MUSC ENVOUTANT	796-800	VELU
211-215	EPINES PROJECTILES	501-505	NANISME	801-805	VENTOUSES
216-220	ESQUIVE	506-510	NECROPHAGIE	806-810	VENTRU
	DIMENSIONNELLE	511-515	NUAGE DE MOUCHE	811-815	VISAGE DESORDONNE
221-225	EXPERTISE MANIAQUE	516-520	OEIL SUPPLEMENTAIRE	816-820	VISAGE INEXISTANT
	DU COMBAT	521-525	OEIL UNIQUE	821-825	VOIX STUPIDE
226-230	EXTREMEMENT MINCE	526-530	OREILLES POINTUES	826-830	VOMISSURE ACIDE
231-235	EXTREMEMENT OBESE	531-535	PARTIE DU CORPS	831-835	VOMISSURE INFECTE
236-240	EXTREMITES ARMEES		HYPERTROPHIEE	836-840	VOMISSURE DE LAVE
241-245	FACE BESTIALE	536-540	PEAU ECAILLEUSE	841-845	YEUX GLOBULEUX
246-250	FACE DEMONIAQUE	541-545	PEAU NOIRE	846-850	YEUX PEDONCULES
251-255	FERTILITE	546-550	PEAU TRANSLUCIDE	851-855	YEUX SUR LE COTE
256-260	FRENESIE	551-555	PEAU VERRUQUEUSE	856-871	RELANCEZ DEUX
261-265	FRENESIE DU WARP	556-560	PERTE DE MEMBRE		MUTATIONS
266-270	GAROU	561-565	PETITES JAMBES	971-985	RELANCEZ TROIS
271-275	GENIE	566-570	PEUR IRRATIONNELLE		MUTATIONS
276-280	GOITRE	571-575	PIEDS D'OISEAU	986-000	AU CHOIX DU MENEUR

AILES

La créature acquiert une paire d'ailes. Relancez 1D10 et consultez la table ci-dessous :

1 - elles sont à l'état embryonnaire et ne permettent pas de voler. Aucune modification. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure conventionnelle. +1 points de crainte.

2 - les ailes de la créature sont membraneuses et se déploient entre les membres inférieurs et supérieurs, comme celles d'une chauve-souris. Le mutant vole comme un "planeur", son score de Mouvement sur le profil est divisé par 2 pour le déplacement terrestre. Quand il vole, il dispose d'une grande manoeuvrabilité qui lui confère le droit d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Dans un premier round de combat, le mutant gagne un bonus de +10% à l'Initiative. En vol, il n'est pas possible d'utiliser d'autres armes que celles "naturelles" et le port d'une armure ou de vêtements conventionnels est impossible. +2 points de crainte.

3 - les ailes de la créatures sont noires et racornies et se déploient dans son dos, comme les ailes d'un démon. Le mutant vole comme un "piqueur" et son score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure conventionnelle. +2 points de crainte.

4 - les ailes de la créature sont de superbes ailes emplumées comme celle d'un aigle. Le mutant vole comme un "piqueur" et son score de Mouvement sur le profil est divisé par 2 pour le déplacement terrestre, du fait de la grande taille des ailes. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure. +1 point de crainte.

5 - les ailes du mutant se créent à partir de ses membres supérieurs qu'il ne pourra désormais plus utiliser autrement que pour voler. Le mutant vole comme un "piqueur" et son score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre. Les ailes du mutant sont noires et racornies, laissant apparaître de vilaines dermatoses. Le mutant ne peut plus porter d'armures conventionnelles, ni porter de vêtements. En revanche, les ailes confèrent un bonus de protection de 1, comme le ferait un bouclier. +3 points de crainte.

6 - le mutant se voit doté de deux paires d'ailes ichtyoïdes. Celles-ci sont semi-transparentes et tranchantes comme des rasoirs. Le mutant vole comme un "piqueur", son score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre. Quand il vole, il dispose d'une grande manoeuvrabilité qui lui confère le droit d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Dans un premier round de combat, le mutant

gagne un bonus de +10% à l'Initiative. De plus, les ailes donnent le droit à l'utilisation de celles-ci pour attaquer lors d'une charge en piqué. Les ailes ne gênent en rien les capacités normales de la créature, mais lui interdisent le port de l'armure conventionnelle. Le vrombissement des ailes est assourdissant et le mutant gagne 3 points de crainte.

7 - le mutant est doté d'ailes ichtyoïdes caparaçonnées, comme celle d'un coléoptère. Celles-ci lui permettent de voler comme un "voleteur" peu habile et confèrent un bonus de protection de 2, comme le ferait un bouclier. Les ailes sont gênantes et le mutant voit son score de Mouvement au sol réduit de moitié. Elles lui interdisent le port de l'armure conventionnelle et des vêtements. +3 points de crainte.

8 - les ailes de la créature sont des extensions biomécaniques impressionnantes qui lui permettent de voler comme le ferait un "Piqueur". Le score de Mouvement sur le profil reste utilisé pour le déplacement terrestre et le mutant ne voit aucune gêne au port de ces étranges. Quand il vole, il dispose d'une grande manoeuvrabilité qui lui confère le droit d'attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de l'orientation. Dans un premier round de combat, le mutant gagne un bonus de +10% à l'Initiative. Le mutant ne peut plus porter d'armures conventionnelles, ni porter de vêtements. En revanche, les ailes confèrent un bonus de protection de 2, comme le ferait un bouclier et peut transporter une charge supplémentaire égale à son propre poids. Le mutant peut enlever une victime au sol sur une attaque réussit afin de la laisser tomber d'une grande hauteur. +3 points de crainte.

9 - le mutant a désormais la capacité de gonfler à loisir le sac membraneux qui recouvre tout son dos. Ce "gonflage" dure un round et la créature ne peut rien faire d'autre durant ce temps et bien évidemment, ne peut porter de vêtement à ce moment. L'énorme sac de chair distendue est parcouru de tuyères de cartilage qui permettent à la créature de se mouvoir en vol par l'éjection de l'air contenu à l'intérieur de celui-ci. Le "vol" de la créature est ridicule et celle-ci est considérée comme un "voleteur". Du fait de la position du mutant en vol, un malus de -10 en CC lui est conféré. Le sac est vulnérable aux dommages et pour toute attaque portée au tronc, il y a 50% de chance que cela soit sur lui. Un critique sur le sac occasionnera la chute immédiate du mutant avec tous les effets que cela comporte. Malgré tout, le mutant peut transporter une charge supplémentaire égale à son propre poids et enlever une victime au sol sur une attaque réussit afin de la laisser tomber d'une grande hauteur. +2 points de crainte.

10 - au choix du Meneur de Jeu.

ALBINISME

La créature est un parfait albinos de peau, blanche et livide comme de l'os, et les yeux d'un rouge brillant. Ces créatures possèdent généralement une faible vision. De plus, les yeux de celles-ci sont très sensibles à la lumière. Une créature affectée d'albinisme réduit son E de 1. +2 points de crainte.

AMPHIBIEN

A la place de jambes, le mutant développe une queue écailleuse comparable à celle d'un poisson. Il est doté maintenant de branchies qui lui permettent de respirer sous l'eau. Le mutant nage avec son Mouvement normal mais une fois sur terre celui-ci est réduit à 1. Lorsqu'il est sur terre appliquez lui les règles concernant la noyade. Les autres caractéristiques du mutant ne sont pas affectées. +1 point de crainte.

ANTICIPATION

Le mutant est capable d'anticiper toute action effectuée par son entourage. Son Initiative, sa Parade et sa dextérité en combat son majorées de 10. +1 point de crainte.

ARTICULATIONS SUPPLEMENTAIRES

La créature développe à ses membres des articulations complexes supplémentaires. Cela se traduit en général par l'apparition d'un nouveau coude ou d'un genou. Comme il est difficile de prévoir la trajectoire d'un mouvement effectué par un membre de ce type, ajoutez +10 à l'Initiative du mutant. +1 point de crainte.

ASPECT INSUPPORTABLE

L'aspect physique de la créature est tellement abject que la vision de celle-ci par toutes créatures intelligentes (Int 15 ou plus) cause une peur panique. La créature provoque donc la peur. L'aspect du mutant est laissé à la discrétion du MJ. Le mutant à une base de points de crainte de 6.

AURA DE COMMANDEMENT

Le mutant dégage une telle assurance qu'il gagne un bonus de 40 à tout ses jet de commandements. Il provoque la peur à ses ennemis. Le mutant à une base de points de crainte de 6.

AURA DE DESEPOIR

Toute créature en présence du mutant - douze mètres de rayon autour de lui - est atteinte par un profond pessimisme et éprouve une grande lassitude. Sur un test de FM raté, la victime subit une baisse de toutes ses caractéristiques de moitié et ce, tant qu'elle ne se ressaisit pas. Chaque nouveau test est modifié par un -10% cumulatif à chaque round. Sur un échec critique ou lorsque le modificateur amène les chances de réussite à zéro, la victime s'effondre en larme sur le sol et est considérée Cible Immobile. +1 point de crainte.

AURA DE VIOLENCE

Toute créature alliée en présence du mutant - douze mètres de rayon autour de lui - devient sujet à la frénésie.

Il provoque la peur à ses ennemis. Le mutant à une base de points de crainte de 6.

AURA DE SENSUALITE

Toute créature en présence du mutant - douze mètres de rayon autour de lui - devient sujet à une profonde attirance à l'égard de celui-ci. Quelque soient l'espèce et le sexe !. Il est utile de réussir un test de FM pour ne pas succomber au charme de la créature et devenir son allier. +1 point de crainte.

BATRACIEN

Le mutant voit la peau de corps devenir squameuse et couverte de pustules. Il développe des membranes palmées à ses extrémités. Ces transformations lui permettent de se mouvoir et de respirer aussi bien à l'air libre que dans l'eau. Le mutant ne peut porter de vêtements ou d'armures conventionnelles et sa Dextérité est réduite de moitié. +3 points de crainte.

BAVE

La créature bave en permanence une substance écoeurante, comme un crapaud. La créature dispose à présent d'une attaque par "crachat" basée sur sa CT jusqu'à une distance égale à sa Force. La substance baveuse est terriblement gênante, même si elle ne cause aucun dommage : la victime à une pénalité de -10 sur ses caractéristiques d'Initiative et de Dextérité. +1 point de crainte.

BEC

Le mutant possède un bec semblable à celui d'un oiseau déterminé par le Meneur. En combat au corps à corps il dispose d'une attaque de morsure de force égale à la sienne. +2 points de crainte.

BOSSU

Le mutant est nanti d'une énorme bosse qui lui déforme la colonne vertébrale. Bien que ce soit un grand inconvénient pour un tailleur ou un armurier, cette mutation n'affecte pas la capacité combative et les autres attributs de la créature. Le Meneur pourra accorder 1 point d'armure au tronc lorsque le mutant est frappé dans le dos. Seule une armure du Chaos peut être portée. +1 point de crainte.

BRAS SUPPLEMENTAIRES

Le mutant possède 1D4 bras additionnels. Son nombre d'Attaques augmente de 1 par nouvelle paire de bras et de Blessures de 2 par bras supplémentaires. +3 points de crainte par bras supplémentaire.

BRUME

Une brume constante se déplace autour du mutant. Les effets sont les mêmes que la brume des Fimirs. +3 points de crainte.

CANINES ACCEREES

La créature développe des canines puissantes qui lui permettent de porter une attaque de "Morsure". Si la créature possède déjà ce type d'attaque, elle accroît les dommages causés par "morsure" de 1. +1 point de crainte.

CENTAURE

Le bas du corps de la créature se transforme en une autre espèce. Si la créature a quatre pattes ou plus, ajoutez +2 au Mouvement. En revanche, si elle n'en possède plus, divisez le Mouvement par 2. La créature gagne +1D6 à son score de Blessure et gagne les capacités liées aux membres inférieurs de la nouvelle créature. Lancez 1D10 afin de déterminer quelle sera la forme centaure du mutant.

- 1 - Loup
- 2 - Cheval
- 3 - Scorpion/Fourmie/Fourmi/Cafard à chances égales
- 4 - Sanglier
- 5 - Taureau
- nt
- 7 - Lézard/Dragon à chances égales
- 8 - Araignée
- 9 - Crapaud
- 0 - Au plaisir du meneur

La créature gagne +2 points de crainte.

CHAIR PUTREFIEE

Cette mutation fait que la chair de la créature est corrompue de manière visible. La créature offre un spectacle terrible et malodorant. Elle perd en permanence de petits bouts d'elle-même voir des doigts des mains et des pieds, tandis que les traits du visage se transforment, la rendant méconnaissable. Les organes du mutant sont visibles par les trous de la peau créés par le délabrement. Aucun changement de profil ne se fait sentir. Le mutant provoque la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de trois mètres et la terreur chez les animaux. La créature voit sont total de points de crainte initial grimper à 10.

CHEVEUX ANIMES

Les cheveux du mutants perçoivent la vie alentour et sont doués de mouvement. Si les cheveux sont suffisamment longs, en plus de pouvoir saisir des objets, ils peuvent ilisé en combat pour asphyxier un opposant, en donnant une attaque additionnelle qui est résolue comme un "empêchement" et qui provoque l'asphyxie (voir les règles de l'asphyxie). Ils peuvent aussi être considérés comme Fouet. +2 points de crainte.

CONTACT DEGENERANT

Lorsque le mutant touche une cible vivante, il est capable de la vider de sa substance vitale. Procédez de la même manière que pour le contact d'une arme magique "Dégénérante". +4 points de crainte.

CORPS CHITINEUX

Le corps de la créature est couvert de chitine comme un insecte. +2PA sur tout le corps mais le mutant a peur du feu. +2 points de crainte.

CORPS CRISTALLIN

Le corps de la créature paraît être fait d'une forme de cristal vivant. L'Endurance de la créature grimpe à 6 mais ses Blessures tombe à 1. Tout coup qui le blesse fait exploser le mutant en une pluie de poussière scintillante ! +2 points de crainte.

CORPS DE MARBRE

Le corps de la créature est fait de marbre vivant. La créature augmente son endurance de 1 et ses Blessures de 1D6 à 1D6. En revanche, son Mouvement et sont Initiative sont réduits de moitié. +2 points de crainte.

CORPS DE METAL

La créature est un ensemble biomécaniques parfaitement équilibré qui ne gêne en rien ses capacités propres. L'Endurance de la créature est augmentée de 2. +3 points de crainte.

CORPS ENFLAMMEE

Le corps du mutant est constamment en flammes. La douleur causée par cette manifestation étrange est bien réelle, même si les flammes, quelles qu'elles soient, ne peuvent blesser le mutant. Augmentez les Blessures de celui-ci de 1D6. Le mutant ne peut rien porter de non magique sans que cela se détruise. Il cause des dégât du feu lorsqu'il touche une victime. La chaleur dégagée par la créature rend des plus difficile un corps à corps avec elle : tout adversaire au contact reçoit une touche automatique de feu par round de combat. +5 points de crainte.

CORPS VEGETAL

La chair de la créature s'est transformée en bois ou en une masse fongueuse. Aucun changement ne se fait sentir dans les caractéristiques, mais la créature à désormais peur du feu et ne peut porter d'armure conventionnelle. +2 points de crainte.

COULEUR SURNATURELLE

La peau du mutant change de couleur pour devenir totalement étrange. La coloration varie d'un individu à l'autre, pouvant aller d'un bleu électrique au plus pur des blancs. Parfois, ce sont plusieurs couleurs qui apparaissent aléatoirement sur le corps ou même en motifs géométriques des plus surnaturels. Il arrive que ces couleurs soient lumineuses, rendant toutes possibilités de camouflage impossibles. Il est à rappeler que certaines couleurs sont les attributs des puissances des ténèbres, même si le changement de couleur se trouve être une couleur hasardeuse.

Pour déterminer le changement, lancez 2D10 :

- 2-3 - Une simple couleur
- 4-6 - Deux couleurs disposées aléatoirement
 - 7 - Deux couleurs disposées de façon égale, horizontalement, verticalement ou diagonale
 - 8 - Deux couleurs disposées en lignes, horizontales, verticales ou diagonales
 - 9 - Deux couleurs disposées en zébrures, horizontales, verticales ou diagonales
- 10 - Trois couleurs disposées aléatoirement
- 11 - Trois couleurs disposées de façon égale, horizontalement, verticalement ou diagonale
- 12 - Trois couleurs disposées en lignes, horizontales, verticales ou diagonales
- 13 - Trois couleurs disposées en zébrures, horizontales, verticales ou diagonales
- 14 - Deux couleurs disposées en motifs géométriques, triangles, carrés, losanges, pieds de poule...
- 15 - Trois couleurs disposées en motifs géométriques, triangles, carrées, losanges, kilt, ronds...
- 16 - Couleur changeante en permanence
- 17 - Couleur changeante en fonction de l'environnement, rendant la créature toujours visible
- 18 - Couleur changeante en fonction de l'environnement, rendant la créature quasi invisible (camouflage +40)
- 19 - Relancez deux fois. Interprétez le résultat de façon la plus bizarre possible. Exemple : une créature bleu, ornée de carrés rouge zébré de vert.
- 20 - Au choix du Meneur

Pour chacun des résultats tirez la couleur en lançant 1D20 :

- 1 - Blanc
- 2 - Bleu
- 3 - Vert 4 - Jaune
- 5 - Rouge
- 6 - Noir
- 7 - Rose
- 8 - Violet
- 9 - Indigo
- 10 - Marron
- 11 - Kaki
- 12 - Bleu électrique
- 13 - Vert bileux
- 14 - Rouge pailleté
- 15 - Argent
- 16 - Or
- 17 - Cuivre
- 18 - Blanc Lumineux
- 19 - Rouge lumineux
- 20 - Jaune Lumineux

La créature gagne 1 point de crainte.

COURONNE DE CHAIR

Le mutant développe un anneau de protubérances charnues autour de la tête. Lancez 1D10 pour connaître la nature de ces protubérances :

- 1 - Doigts
- 2 - yeux morts
- 3 - intestins
- 4 - Peau
- 5 - Vers
- 6 - Serpents non venimeux
- 7 - Langues
- 8 - Mamelles
- 9 - Tuyaux biomécaniques
- 0 - Organes sexuels

Le mutant ne peut porter de casque. +3 points de crainte.

COURONNE D'YEUX

Le mutant développe un anneau d'yeux autour de la tête. Il gagne +30 aux tests de Perception et ne peut être surpris par une attaque de dos. Il ne peut porter de casque conventionnel. +2 points de crainte.

CRACHAT ACIDE

La créature souffre une modification de son appareil digestif qui sécrète un acide gastrique hautement corrosif, mais de façon excessive. Cet excès d'acide doit être expulsé plusieurs fois à jour par crachats répétitifs. La créature peut évidemment le faire en combat, en utilisant sa Capacité de Tir pour cela. Le crachat a une portée égale à la Force de la créature chaque touché à une FE de 5, l'armure n'étant pas comptée. La première attaque par crachat de la créature a toujours le bénéfice de la surprise. +3 points de crainte.

CRETE

La tête du mutant est ornée de crête qui peut être de la même nature que celle d'un coq, d'un reptile, ou d'un dinosaure... Le mutant ne peut porter de casque. +1 point de crainte.

CROISSANCE SURNATURELLE

Une croissance anormale affecte le corps de la créature de sorte qu'elle est un nombre de fois plus grande de 1D3+1. Les attributs sont modifiés de la manière suivante :

TAUX	M	CC	F	E	B	I	Dex
x2	x1,5	-	+2	+1	x1,5	-10	-10
x3	x2	-10	+3	+2	x2	-20	-20
x4	x2,5	-20	+4	+3	x2,5	-30	-30

La créature voit son total de points de crainte initial grimper à 11.

DECEREBRE

Le mutant n'a pas de cerveau ! Son Intelligence tombe à 0. Il est incapable d'agir de façon rationnelle et est guidé par l'instinct. Il est immunisé à tous les effets psychologiques

et n'est pas sujet à la stupidité, étant toujours stupide. Le mutant peut être contrôlé mais il faut longtemps pour qu'il fasse une chose demandée, plus par hasard qu'autrement. La compréhension d'une telle créature est une gageure et celle-ci est vénérée par tous les êtres chaotiques tant elle approche l'essence du Chaos lui-même. +2 point de crainte.

DEMARCHE STUPIDE

Le mutant a une façon de marcher extrêmement étrange, mélangeant petits pas, plusieurs pas en avant et en arrière dans la même enjambée, sautant sur une seule jambe entre deux pas, ou quoi que ce soit d'autre. Le mutant **perd** un point de peur et un point de mouvement. De plus, il subit une pénalité de -10 à tous ses tests de Sociabilité, sauf aux tests de Bouffonnerie où il gagne un bonus de +20

DOIGTS SUPPLEMENTAIRES

La créature gagne 1D3+1 doigts à chaque mains et pieds sans que rien ne change dans ses capacités. +1 point de crainte.

DUR A CUIRE

Le mutant est ce que l'on peut appeler un survivant qui supporte la douleur et des blessures qui feraient mordre la poussière à tous. En conséquence ses Blessures augmentent de 1D6, il ne peut être assommé et ne subit aucun malus causé par les critiques - il n'évite pas les fractures ou les membres coupés. +3 point de crainte.

DECHARGES ELECTRIQUES

Le mutant réagit comme une anguille et possède la faculté de générer un champ électrique puissant. Lorsqu'il est touché par un objet conducteur, une décharge est renvoyée automatiquement et sans possibilité de s'y soustraire. Les dommages sont de 1D6 de FE 3. Le fait d'être dans l'eau ou couvert d'une armure métallique double les dommages causés. Le cuir, en revanche offre une protection de 1. +5 points de crainte.

EMANATIONS FETIDES

Le métabolisme du mutant est tellement saturé d'énergie corruptrices qu'il produit une variété de parfums fétides et désagréables. Le parfum porte aléatoirement à chaque round à 2D6 mètres autour de lui, toute créature vivante dans ce rayon percevra le musc putride qui émane du mutant et devra appliquer une pénalité de -1/ -10 à toutes ses caractéristiques. De plus, les victimes doivent réussir un test d'Endurance pour ne pas rendre leur repas à quatre pattes sur le sol pendant 1D3 round durant lesquels elles sont considérées Cibles Immobiles. Les compagnons du mutant, sont habitués au musc de la créature et ne souffrent pas de ces pénalités, bien que peu d'entre elles s'en approche. +3 points de peur.

EMANATIONS DE GAZ

La créature émet des gaz nuisibles depuis un ou plusieurs de ses orifices corporels. Chaque nuage a un rayon de 1D4 mètres. Le déplacement d'un tel nuage est laissé à la

discrétion du Meneur. La créature peut émettre un nuage par tour. La créature doit faire un test de Force Mentale si elle désire ne pas émettre un nuage. Il est rare qu'une telle engeance trouve des suivants du fait des dangereuses émanations de celle-ci. Les effets du gaz sont variés, depuis les gaz hallucinogènes aux gaz explosifs.

Lancez 1D6 pour déterminer la nature du gaz :

1 - Méthane : le gaz explose s'il est en contact avec une flamme ou lorsqu'une étincelle est produite (10% de chance à chaque coup paré ou porté sur une armure. Si une explosion survient, les effets sont les mêmes qu'une bombe incendiaire. Si la rencontre se fait en souterrain, on considère qu'une poche de méthane s'est formée dans la section où loge la créature. Toute personne compétente en Exploitation Minière ou en Chimie effectuera un test d'Intelligence. Si le test est réussi, il réalisera qu'il y a une poche de méthane un peu plus loin et qu'il existe un réel danger d'explosion. La poche de gaz sera longue de 2D6 mètres et les risques d'explosion correspondront à 10% cumulatifs pour chaque mètre de progression dans la zone. Les effets sont ceux d'une bombe incendiaire dans toute la portion où se trouve le méthane et l'armure ne pourra être prise en compte dans le calcul des dégâts. De plus, chacun doit réussir un test d'Initiative ou être renversé par l'explosion. Toute personne, en prime, perdra l'usage de l'ouïe et de la vue pendant 1D6 Tours de jeu (CC, CT, I et Dex réduits de moitié).

2 - Gaz Hallucinogènes : le gaz réagit comme un hallucinogène de type particulier. En plein air, il est difficile de détecter ce gaz et toute personne dans l'aire d'effet sera sujette aux effets sur un test d'endurance raté. Toute créature ratant son test devra en outre réussir un test de Volonté ou gagner 1D6 points de folie dus aux effets.

Dans un espace clos, seul un personnage accoutumé aux drogues, ou possédant la compétence Fabrication de Drogues sera capable de détecter le gaz répandu de même façon que le Méthane. Un round passé dans l'aire d'effet du gaz est égal à une dose. Les effets sont ceux du Lotus Noir.

3-4 - Gaz Soporifique : même chose que les hallucinogènes, en revanche, il peut être détecté par un personnage compétent en Chimie et rend somnolent les créatures qui le respire, sans gain de Point de folie.

5 - Gaz Éthéré : le mutant vit aux abords des cimetières où il se nourrit des énergies éthérées des morts. Bouffi qu'il est de s'en repaître goulûment, il lui arrive de relâcher un simulacre d'âme rachitique indépendant et parfaitement stupide. Ce gaz éthéré n'a que pour motivation de s'incarner et est capable de percevoir la vie. Le Mouvement de cette chose est de 4 et dispose d'une Capacité de combat de 25. Une victime touchée par le gaz perd un point de Force. Les créatures dont la Force est réduite à zéro meurent et acquièrent immédiatement les

capacité d'un zombie non contrôlé, alors que le gaz s'infiltré dans le corps. La simple présence d'un objet de culte ou magique sur la victime potentielle fera fuir la chose.

6 - Gaz du Chaos : le gaz émis possède une conscience propre qui le pousse à s'emparer d'une victime dans les plus brefs délais. La durée de vie d'un tel gaz est de 1D3 minutes. Celui-ci est automatiquement détruit par le touché d'une arme magique. Son mouvement est de 4 et sa Capacité de combat égale à 25. Sa seule attaque s'effectue à l'aide d'un tentacule éthéré qui lui permet d'empêtrer une victime jusqu'à huit mètres. La victime alors empêtrée, il mettra deux rounds pour s'insinuer dans le corps de celle-ci. Une fois en place, la victime sera sujette à la même mutation que le mutant agresseur. On considérera que la créature mutante est accompagnée déjà de 2D6 gaz.

Le mutant gagne +3 points de crainte.

EMISSIONS SONORES

La créature répand en permanence dans l'environnement qui l'entoure des sons semblant provenir de partout et nulle part. Gémissements, cri d'agonie, hurlements de rage, rires hystériques, pleurs font partie de sa suite. La créature est le témoignage du tourment éternel que subissent les damnés dans les Royaumes du Chaos. +3 points de crainte.

EPINES

Le corps de la créature est recouvert de longues épines similaires à celles d'un hérisson. Quelqu'un qui entre en contact avec elles subit des dommages de Force 1 automatiquement, sans possibilité de dégâts additionnels. Dans 50% des cas, les épines dégoutent d'un poison à la discrétion du Meneur. De plus, tout adversaire subit une pénalité de -10 en CC pour toucher le mutant, tant les épines sont gênantes. +2 points de crainte.

EPINES PROJECTILES

La mutation est similaire la mutation précédente. Le mutant peut de plus projeter toutes les épines de son corps autour de lui, dans un rayon égal à sa Force. Toutes les créatures dans la zone doivent réussir un Test d'Initiative ou encaisser un coup de Force 3. Les épines repousseront dans les 24 heures à venir. +3 points de crainte.

ESQUIVE DIMENSIONNELLE

Cette mutations des plus remarquables, rend le mutant capable de se déplacer hors de la réalité par le Warp pour y revenir instantanément dans un autre endroit ; de façon totalement aléatoire et incontrôlée ! Chaque fois que le mutant est en situation de stress, il doit réussir un test de FM ou faire un "saut". Il disparaît pendant un round complet pour réapparaître le round suivant à une distance de 2D6 mètres dans une direction aléatoire. De rares individus puissants sont capables de contrôler leurs sauts et s'avèrent de dangereux ennemis. Se matérialiser dans un objet solide, un animal ou une autre créature provoque

une fusion immédiate qui se solde généralement par la mort. Un coup de Force 10 est automatiquement asséné sans armure à la nouvelle créature hybride, sans prendre l'armure ou l'endurance en considération. Si la nouvelle chose survie et que deux formes de vie coexistent, un conflit mental s'engage et les caractéristiques mentales à prendre en compte seront celles du vainqueur, laissant l'âme amoindrie de la créature vaincue se lamenter, pleurer et hurler son tourment éternel. Le mutant gagne +3 points de crainte.

EXPERTISE MANIAQUE DU COMBAT

Le mutant est obnubilé par le combat, ne vouant plus sa vie qu'à l'entraînement et au combat. Il est habité par des voix qui l'incite en permanence à prendre les armes, et l'aident à se perfectionner. En combat, le mutant entre en transe et ne semble plus que ce préoccuper de ce qu'il entreprend, savourant chaque passe d'arme, jouissant du choc des lames et émettant de temps à autre des gloussement de plaisirs, pour achever sa besogne dans un rôle jouissif teinté de la frustration de l'achèvement de celle-ci. Le mutant augmente sa Capacité de Combat de 30 et gagne une attaque supplémentaire. Il ne peut vivre sans confrontation et cherchera le conflit en toute occasion et ce de façon irréflectie et téméraire. +4 points de crainte.

EXTRÊMEMENT MINCE

La créature est un monstre rachitique marqué par la faim, tous ses os ressortant sous sa peau distendue. Les côtes sont comme les touches d'un piano, tandis que les yeux paraissent vouloir sortir d'eux même de leurs orbites. Il est quasiment impossible au premier abord de déterminer le sexe du mutant tant l'absence de chair se fait sentir. Ces créatures voient leur Endurance et Blessures diminuées de moitié (arrondi à l'inférieur, jusqu'à un minimum de 1) et ne pèse plus qu'un tiers de leur poids original. +1 points de crainte.

EXTRÊMEMENT OBESE

Le mutant n'est plus qu'une masse immonde de chair et de graisse énorme et suintante. Son aspect est repoussant et n'a aucune chance de faire passer celui-ci pour un simple obèse. A moins d'être nanti d'autres mutations, le mutant est quasiment incapable de se mouvoir et, s'il le fait, c'est non sans mal. Il gagne en Force et en Endurance 2 points, en Blessures 2D6, mais voit son mouvement initial amené à 1 et sont Initiative réduite de moitié. La graisse qui recouvre sa chair est si caoutchouteuse que le mutant ne prend pas en considération les attaques des armes contondantes, sauf magiques et gagne une armure naturelle de 2PA sur tout le corps. Il est incapable de cacher ses odeurs corporelles chargées de relent de vieille sueur acide et tout ce qu'il touche se voit couvert de graisse. +1 points de crainte.

EXTREMITES ARMEES

Les membres et la queue de la créature sont maintenant terminés par des excroissances osseuses pointues ou massives. La Dextérité de l'individu est réduite à 0 mais il ne peut être désarmé. Toute combinaison d'arme et de bouclier est possible à la création du mutant, au choix du MJ. Si le mutant est muni d'une extrémité armée de type nécessitant deux mains, il gardera l'autre mains normale afin de se servir de ce nouveau moyen d'attaque. Un mutant disposant d'un Force de 7 ou plus pourra se servir d'une extrémité armée "longue" normalement, comme s'il s'agissait d'une arme simple. Il est possible que la créature produise un fléau, par une combinaison tendineuse et osseuse, et même un fouet. +3 points de peur.

FACE BESTIALE

Le mutant voit sa tête muter en une parodie repoussante de celle d'un animal. Lancez 1D100 afin d'en déterminer le type :

- 01-03 Fourmi** - gain d'une attaque par morsure ayant 40% de chance de causer des plaies infectées, 2PA à la tête et peur du feu
- 04-06 Singe** - gain d'une attaque par morsure ayant 30% de chance de causer des plaies infectées
- 07-09 Chauve-souris** - gain d'une attaque par morsure ayant 35% de chance de causer des plaies infectées et peut " voir " dans l'obscurité complète jusqu'à une distance de 20m20 m
- 10-12 Ours** - le mutant est sujet à la frénésie lorsqu'il est blessé
- 13-15 Sanglier** - gain d'une attaque par " cornes " ayant 30% de chance de causer des plaies infectées, 2PA à la tête et est sujet à la frénésie lorsqu'il est blessé
- 16-18 Taureau** - gain d'une attaque par corne, 2PA à la tête et est sujet à la frénésie lorsqu'il est blessé
- 19-21 Cerf** - gain d'une attaque par " corne "
- 22-30 Chien** - gain d'une attaque par morsure
- 31-33 Aigle** - gain d'une attaque par " morsure "
- 34-36 Cheval**
- 37-38 Lion** - gain d'une attaque par morsure
- 39-40 Tigre** - gain d'une une attaque par morsure
- 41-44 Lapin** - gain d'une une attaque par morsure ayant 30% de chance de causer des plaies infectées
- 45-48 Rat** - gain d'une attaque par morsure ayant 35% de chance de causer des plaies infectées et 2% de chance de porter la Peste Noire
- 49-51 Corbeau** - gain d'une attaque par " morsure "
- 52-55 Serpent** - gain d'une une attaque par morsure venimeuse d'un type de serpent choisi par le Meneur
- 56-59 Araignée** - gain d'une attaque par morsure paralysante comme une araignée, 2PA à la tête et peur du feu
- 60-63 Chèvre** - gain d'une attaque par " corne "
- 64-66 Bouc** - gain d'une attaque par corne
- 67-69 Bison** - gain d'une attaque par corne et 3 PA à la tête
- 70 Basilic** - gain d'une attaque de regard du Basilic et vision nocturne jusqu'à 20m20 m
- 71-75 Chat** - le mutant gagne une attaque de morsure et vision nocturne jusqu'à 20m20 m
- 76-77 Hibou** - gain d'une vision nocturne jusqu'à 50m50 m
- 78 Happeur carnivore** - gain de stupidité et 2PA à la tête
- 79-80 Macareux** - gain d'une attaque par morsure
- 81-83 Renard** - gain d'une attaque par morsure ayant 5% de chance de causer des plaies infectées
- 84 Ecureuil** - gain d'une attaque par morsure ayant 15% de chance de causer des plaies infectées. Le mutant gagne hypnotisme
- 85-86 Grenouille** - gain d'une attaque par langue pour empêtrer l'adversaire comme avec un fouet
- 87 Loutre** - gain d'une attaque par morsure
- 88-89 Sangsues** - gain d'une attaque par morsure jusqu'à accrochage. La morsure cause alors des dommages automatiques jusqu'à ce que le mutant soit repu (un résultat de 1 sur 1D6) ou tué. Le mutant absorbe 1D6 points de Blessure par round qu'il récupère et sa morsure cause des plaies infectées dans 40% des cas.
- 90-92 Scarabée** - gain d'une attaque par morsure ayant 40% de chance de causer des plaies infectées, 2PA à la tête et peur du feu
- 93-94 Vautour** - gain d'une attaque par morsure ayant 50% de chance de causer des plaies infectées
- 95-99 Loup** - gain d'une attaque par morsure
- 00 Dragon** - gain d'une attaque par morsure et peut souffler comme un dragon d'un type choisi par le Meneur

Le mutant gagne 1 point de crainte.

FACE DEMONIAQUE

La tête du mutant devient trait pour trait la réplique d'un Démon du Chaos. La transformation se joue aussi sur le timbre vocal et certaines capacités propres aux démons. Lancez 1D100 pour déterminer le type de Démon.

- 01-03 Buveur de Sang**
cause la terreur
- 04-06 Duc du Changement**
cause la terreur
- 07-09 Grand Immonde**
cause la terreur
- 10-12 Gardien des Secrets**
cause la terreur
- 13-17 Annonce de Sang**
points de crainte initiaux à 11
- 18-22 Horreur rose**
points de crainte initiaux à 11
- 23-27 Porte peste**
points de crainte initiaux à 11
- 28-32 Démonette**
points de crainte initiaux à 11
- 33-39 Chien Charnier**
points de crainte initiaux à 6
- 40-46 Incendiaire**
points de crainte initiaux à 6
- 47-53 Nurgling**
points de crainte initiaux à 6
- 54-60 Bête de Slaanesh**
points de crainte initiaux à 6
- 61-70 Juggernaut**
points de crainte initiaux à 6
- 71-80 Disque**
points de crainte initiaux à 6
- 81-90 Bête de Nurgle**
points de crainte initiaux à 6
- 91-00 Monture de Slaanesh**
points de crainte initiaux à 6

FERTILITE

La créature est capable de se reproduire avec n'importe quel type de créature de sexe opposé. L'acte sexuel sera immanquablement fécond, même avec une créature stérile, et le résultat, un hybride viable des deux créatures. +0 points de crainte.

FRENESIE

Le mutant est sujet à la Frénésie comme citée dans les folies. +2 points de crainte.

FRENESIE DU WARP

Le mutant est sujet à la Frénésie comme citée dans les folies. Dans cet état, le mutant double son nombre d'Attaques, augmente ses dégâts de 2 et tous les dégâts qu'il encaisse sont réduits de 2. +5 points de crainte.

GAROU

Le mutant est désormais une créature garou (voir le bestiaire). Pour déterminer l'animal transformé lancez 1D100.

- 01-03 - Fourmi
- 04-06 - Singe
- 07-09 - Chauve-souris
- 10-12 - Ours
- 13-15 - Sanglier
- 16-18 - Taureau
- 19-21 - Cerf
- 22-30 - Chien
- 31-33 - Aigle
- 34-36 - Cheval
- 37-38 - Lion
- 39-40 - Tigre
- 41-44 - Lapin
- 45-48 - Rat
- 49-51 - Corbeau
- 52-55 - Serpent
- 56-59 - Araignée
- 60-63 - Chèvre
- 64-66 - Bouc
- 67-69 - Bison
- 70 - Basilic
- 71-75 - Chat
- 76-77 - Hibou
- 78 - Happeur carnivore
- 79-80 - Macareux
- 81-83 - Renard
- 84 - Ecureuil
- 85-86 - Grenouille
- 87 - Loutre
- 88-89 - Sangsues
- 90-92 - Scarabée
- 93-94 - Vautour
- 95-99 - Loup
- 00 - Dragon

Toutes les créatures garous sont sujettes à la frénésie. +3 points de crainte.

GENIE

La créature gagne une augmentation de +20 en Intelligence. +0 point de crainte.

GOITRE

Le visage de la créature disparaît dans d'énormes replis de chair qui constituent à présent un goitre aux proportions gigantesque. La voix du mutant est caverneuse et puissante. +2 points de crainte.

GRANDES CORNES

Le mutant développe 1D4 cornes sur le crâne. Ces cornes lui procurent une attaque additionnelle et ce, quel que soit le nombre de corne. Lorsque le mutant possède plus d'une paire, il ajoute +1 par paire supplémentaire à ses dégâts. Le type de corne est laissé à l'appréciation du Meneur.

Certaines cornes sont ornées de runes chaotiques en l'honneur de la Divinité que le mutant sert. Le mutant ne peut porter de casque conventionnel. +1 point de crainte par corne supplémentaire.

GRANDES OREILLES

Cette mutation affecte la taille et la forme des oreilles. Le mutant développe des oreilles aux proportions éléphantiques qui gêne le port d'un casque mais offrent la compétence innée Acuité auditive. +1 point de crainte.

GRIFFE

Une main du mutant est remplacée par une griffe dont la nature est laissée à l'appréciation du Meneur. Ce peut être une serre d'aigle, une griffe d'ours ou même un crochet d'araignée. Le mutant ne peut rien tenir dans cette "main" mais peut s'en servir pour combattre comme si cela était une arme simple. +2 points de crainte.

GRIFFES ACCEREES

La créature a des griffes acérées qui peuvent être utilisées en combat corps à corps au lieu d'une autre arme. Le mutant ne sera jamais considéré désarmé. S'il possédait déjà précédemment une attaque de griffe celle-ci voit ses dommages augmentés de un. +3 points de crainte.

GROSSE TETE

Le mutant a une tête énorme et sphérique. Il ne peut porter de casque conventionnel et 20% des coups au tronc et 10% des coups aux bras sont considérés comme des coups à la tête. +1 points de crainte.

HABILETE SURNATURELLE

Le mutant devient terriblement habile et gagne +30 en Dextérité. +0 point de crainte.

HAINES IRRATIONNELLES

Le mutant devient Frénétique dès qu'il rencontre l'objet de sa haine. Voir les Folies. +0 point de crainte.

HURLEMENT

La créature hurle comme le font les Loups de la Nuit. +5 points de crainte.

HURLEMENT DE LA BANSHEE

La créature hurle comme une Banshee. C'est une attaque sonore, non esquivable, provoquant automatiquement une touche de Force Effective 3. La zone touchée est la même que celle d'un Souffle de Dragon. Une créature possédant des Points de Magie a la possibilité d'augmenter la FE de l'attaque par tranche de cinq points de magie dépensés. Le mutant a une base de points de crainte de 6.

HYBRIDE

Le mutant voit une partie de son corps se transformer pour devenir celle d'une autre espèce. Selon la partie touchée, le mutant gagne des capacités associée à la nouvelle créature, avec le bon jugement du Meneur. Jetez 1D100 pour déterminer la partie du corps touchée :

- 01/07 Tête
- 08/10 Tronc et Bras
- 11/13 Tronc et Tête
- 14/16 Tronc, Tête et Bras
- 17/23 Visage
- 24/26 Bas du Tronc et Jambes
- 27/29 Jambes
- 30/33 Jambe gauche
- 34/37 Jambe droite
- 38/43 Pieds
- 44/46 Orteils
- 47/49 Bras
- 50/53 Bras droit
- 54/57 Bras gauche
- 58/63 Mains
- 64/66 Doigts
- 67/73 Bouche
- 74/76 Nez
- 77/83 Yeux
- 84/90 Oreilles
- 91/93 Queue - si le mutant n'en possède pas, il en a désormais une
- 94/00 Selon les désirs du Meneur

Pour déterminer l'espèce lancez un autre D100 :

- 01-03 - Fourmi
- 04-05 - Singe
 - 06 - Homme arbre
- 07-09 - Chauve-souris
- 10-12 - Ours
- 13-15 - Sanglier
- 16-18 - Taureau
- 19-21 - Cerf
- 22-25 - Chien
- 26-27 - Mammouth
- 28-30 - Pieuvre
- 31-33 - Aigle

- 34-36 - Cheval
- 37-38 - Lion
- 39-40 - Tigre
- 41-44 - Lapin
- 45-48 - Rat
- 49-50 - Corbeau
 - 51 - Manticore
- 52-55 - Serpent
- 56-58 - Araignée
 - 59 - Champignon/plante à chance égale
- 60-63 - Chèvre
- 64-66 - Bouc
- 67-69 - Bison
 - 70 - Basilic
- 71-74 - Chat
 - 75 - Vouivre
- 76-77 - Hibou
 - 78 - Happeur carnivore
- 79-80 - Macareux
- 81-83 - Renard
 - 84 - Ecreuil
- 85-86 - Grenouille
 - 87 - Loutre
- 88-89 - Sangsues
- 90-92 - Scarabée
- 93-94 - Vautour
- 95-96 - Loup
- 97-98 - Tortue
 - 99 - Dragon
 - 00 - Au choix du Meneur

Enfin, lancez 1D6 pour déterminer les modifications de capacités :

1-2 Le mutant a toutes les apparences d'un membre des deux espèces, mais ne gagne aucune capacité propre à la nouvelle

3-4 Le mutant à toutes les apparences d'un membre des deux espèces et ses caractéristiques sont modifiées, mais il ne gagne aucune capacité propre à la nouvelle.

5-6 Le mutant est une fusion parfaite des deux espèces qu'il représente.

+ 5 points de crainte

ILLUSION DE NORMALITE

Aucune mutation n'est plus détectable tant que la créature ne fait en sorte que celle-ci se découvre ou qu'il l'utilise. Aucun point de crainte, abaisse le niveau de crainte tant que la mutation cachée n'est pas révélée. Relancez un jet supplémentaire si la créature n'a pas de mutation.

IMMORTALITE

La créature ne peut mourir de vieillesse. Aucun point de crainte.

IMMUNITE A LA MAGIE

La créature est totalement immunisée à tout type de magies. +0 point de crainte.

IMMUNITE AUX DROGUES

La créature est totalement immunisée à tout type de drogues. +0 point de crainte.

IMMUNITE AUX MALADIES

La créature est totalement immunisée à tout type de maladies. +0 point de crainte.

IMMUNITE AUX POISONS

La créature est ent immunisée à tout type de poisons. +0 point de crainte.

INSTABILITE TEMPORELLE

Le mutant devient instable s'il échoue à un Test de Calme lorsqu'il est confronté à une situation de stress. Il glisse vers un flux temporel parallèle. Lancez 1D6 pour déterminer la nature de l'instabilité temporelle du mutant :

- 1- Le mutant disparaît pour une heure.
- 2-5 - Le mutant disparaît pour 1D6 round.
- 6 - Le mutant disparaît pour réapparaître le round suivant.

Le mutant réapparaît exactement au même endroit et pour lui, le temps s'est figé et donc sera dans le même état que lors de son "départ". +0 point de crainte.

JAMBES PUISSANTES

Les jambes de la créature sont d'une puissance telle que lors d'un saut, en longueur ou en hauteur, on ajoute un D6 au score de Mouvement pour déterminer la longueur du saut. Le type de terrain parcouru n'engendre aucune perte de Mouvement. La force d'un coup de pied d'un tel mutant est égal à son M modifié d'un D6. +1 point de crainte.

JAMBES SUPPLEMENTAIRES

Le mutant gagne 1D4 jambes supplémentaire, 1 point de Mouvement et d'Endurance par paire de jambes supplémentaires. +1 point de crainte par jambe.

JUMEAU DEMONIAQUE

Le mutant donne naissance à son parfait jumeau qui devient une créature libre qui évolue comme elle le désire. Quand les jumeaux sont présents, +5 points de crainte.

LANGUE ANIMALE

La langue de la créature est douée de vie et comporte à son extrémité la tête miniature d'une autre créature. Cela confère au mutant de nouvelles capacités qui sont fonction de la créature et du bon vouloir du Meneur. Lancez 1D100 pour déterminer le type de tête :

- 01-03 - Fourmi
- 04-05 - Singe
 - 06 - Homme arbre
- 07-09 - Chauve-souris
- 10-12 - Ours
- 13-15 - Sanglier
- 16-18 - Taureau
- 19-21 - Cerf
- 22-25 - Chien
- 26-27 - Mammouth
- 28-30 - Pieuvre
- 31-33 - Aigle
- 34-36 - Cheval
- 37-38 - Lion
- 39-40 - Tigre
- 41-44 - Lapin
- 45-47 - Rat
- 48-49 - Corbeau
- 50-52 - Serpent
 - 53 - Un Mort-vivant à déterminer aléatoirement
 - 54 - Un Humanoïde quelconque à déterminer aléatoirement
 - 55 - Un type de Démon à déterminer aléatoirement
- 56-58 - Araignée
 - 59 - Champignon/plante à chance égale
- 60-63 - Chèvre
- 64-66 - Bouc
- 67-69 - Bison
 - 70 - Basilic
- 71-74 - Chat
 - 75 - Vouivre
- 76-77 - Hibou
 - 78 - Happeur carnivore
- 79-80 - Macareux
- 81-83 - Renard
 - 84 - Ecureuil
- 85-86 - Grenouille
 - 87 - Loutre
- 88-89 - Sangsues
- 90-92 - Scarabée
- 93-94 - Vautour
- 95-96 - Loup
- 97-98 - Tortue
 - 99 - Dragon
 - 00 - Au choix du Meneur

+3 points de crainte.

LANGUE BARBELEE

La langue de la créature est couverte d'excroissances tranchantes et s'allonge jusqu'à 1D3 mètres. Le mutant gagne une attaque additionnelle. +3 points de crainte.

LANGUE FOUET

La langue de la créature agit maintenant comme un fouet de 2D4 mètres. La créature dispose maintenant d'une attaque supplémentaire. +2 points de crainte.

LANGUE METALLIQUE

La langue de la créature devient métallique, plate et tranchante comme une épée. Celle-ci s'allonge jusqu'à 1D3 mètres et offre une attaque additionnelle. +2 points de crainte.

LANGUES MULTIPLES

Le mutant développe 1D3 langues supplémentaires. Lancez 1D10 pour déterminer les capacités de chaque langue :

1-2 La nouvelle langue est normale

4-5 La nouvelle langue agit comme une langue préhensile

5-6 La nouvelle langue agit comme une langue barbelée

7-8 La nouvelle langue agit comme une langue fouet

9-0 La nouvelle langue agit comme une langue métallique

LANGUE PREHENSILE

La langue du mutant s'allonge de 1D3 mètres et agit de la même manière qu'un bras normal. Le mutant gagne une attaque additionnelle. +2 points de crainte.

LANGUE SUCEUSE

Le mutant gagne une attaque additionnelle et sa langue agit à la manière d'une Sangsue avec les mêmes capacités. +2 points de crainte.

LEVITATION

Le mutant lévite à un mètre du sol à son Mouvement normal et n'est plus sujet au malus de terrain. Il ne se déplace qu'à allure prudente ou normal. +2 points de crainte.

LONG COU

Le cou du mutant croît et il s'allonge comme d'une Girafe. Il est mobile et permet au mutant de voir dans un rayon de 360 degrés autour de lui, le mutant peut toujours être surpris. +1 points de crainte.

LONG NEZ

Le nez du mutant s'allonge de façon exceptionnelle, comme celui d'un fourmilier. Il reçoit un bonus de + 10 à ses tests de perception dans lesquels intervient l'odorat. +1 point de crainte.

LONGS DOIGTS

Les doigts du mutant deviennent longs et fins. Confère au mutant un bonus de +10 en Dex. +1 point de crainte.

LONGUES JAMBES

La créature a des jambes extrêmement longues. La créature ignore les pénalités de terrain. Sa taille augmente de 2D6+3 centimètres. Augmentez le Mouvement de celle-ci de 1. Ne peut porter d'armure conventionnelle. +1 points de crainte.

MARIONNETTE

Les caractéristiques faciales du mutant disparaissent jusqu'à ce que seule la bouche reste fonctionnelle. Un corps minuscule émerge du sommet de la tête du mutant et ressemble en tous points au mutant.

Ce "pilote" minuscule parle à la place du mutant, et la bouche sur le visage atrophié ne sert que pour manger. D'autres attributs faciaux peuvent être appliqués au mannequin ou au visage atrophié du mutant, à votre convenance.

25% des touches à la tête touchent le mannequin, qui possède les caractéristiques d'un Morveux. Le mutant ne peut survivre à la destruction du mannequin.

Le mutant gagne 2 points de peur grâce à cette mutation.

MASSE DE CHEVEUX LEONINE

La créature a une crinière touffue semblable à celle d'un lion. Elle ne peut porter de casque. +1 point de crainte.

MASSE PROTOPLASMIQUE

La créature est réduite à une masse gélatineuse unicellulaire avec le même profil, attitude et règles spéciales que pour l'amibe. Seul le visage du mutant est reconnaissable. +3 points de crainte.

MASSE TENTACULAIRE

La créature n'est plus qu'une masse de tentacules grouillants. Prenez en compte le profil d'une amibe et considérez que la nouvelle créature gagne 1D3 attaques supplémentaires. +5 points de crainte.

MAUVAIS ŒIL

L'éclat surnaturel dans les yeux du mutant occasionne une pénalité de -10% en CC à l'adversaire sur un test de Force Mental échoué. +2 points de crainte.

MEMBRES ATROPHIES

La créature voit un de ses membres devenir ridiculement petit et inutile. Déterminez le nombre de parties du corps touchées en lançant 1D6 :

1-3 1 parties

4-5 2 parties

6 3 parties

Lancez 1D6 pour déterminer quelles sont les parties touchées :

1-2 Tête : Voir Décérébré

3-4 Bras : Un bras est inutile. Il perd la moitié de sa Dextérité originale pour un bras, et est à zéro pour deux

5-6 Jambe : Une jambe est inutile. Une créature avec seulement une jambe voit son Mouvement réduit à la moitié. Évidemment, une créature sans jambe ne peut pas se déplacer (à moins qu'elle ne rampe à un M de 1).

En plus des modifications dues à la perte d'un membre appliquez une pénalité de -10% à l'Initiative de la créature pour le déséquilibre causé par cet état. Et ceci par membre perdu. +0 point de crainte.

MEMBRES ELASTIQUES

Le mutant peut allonger ses membres à volonté jusqu'à 2+2D6 mètres. Il peut effectuer des attaques de corps à corps à cette distance. Les adversaires ne peuvent que riposter, après avoir réussi un test d'Initiative.

Les Armures du Chaos se déforment pour protéger les membres. Les autres armures gardent leur forme, et les membres sont tés dans ce cas comme étant non-protégés lorsque l'ennemi riposte. +2 points de crainte.

MEMBRES TRANSFERES

La créature voit son corps se modifié complètement. Les membres de la créatures changent d'emplacement, pour déterminer le nombre de partie, lancez 1D6 :

1-4 1 parties

5 2 parties

6 1D3+1 partie

Déterminez les parties qui sont affectées avec 1D10 :

1-2 Têtes

3 yeux

4 Bouche

5-7 Bras

8-0 Jambe

Il détermine la localisation de la partie transférée comme suit il suit :

1 Tête

2 Poitrine

3 Dos

4 Estomac

5 Hanche

6 Nez

7 Coude

8 Genou

9 Main

0 Pied

MULTIPLICATION

Cette mutation étrange permet au mutant, lorsqu'il meurt de se diviser en deux ou davantage d'individus lui ressemblant pendant une durée limitée. Quand le mutant

meurt, 1D6 nouveaux individus apparaissent. Ces répliques continueront à vivre comme des individus uniques mais totalement semblables lors de leur "naissance". Leur première intention sera la vengeance envers le meurtrier. Ces doubles n'ont pas cette mutation, mais pourront l'acquérir. +0 point de crainte.

MUSC ENVOUTANT

La créature dégage des phéromones sexuels particulièrement envoûtants. Toute créature, quel que soit sa race, restera bée d'admiration face au mutant si elle échoue à un test de Volonté. Une créature envoûtée est considérée comme cible immobile et le restera tant qu'elle n'aura pas réussi un Test de Volonté à chaque Round. Une créature qui sort de son envoûtement ne pourra plus jamais attaquer le mutant, seulement se défendre. De plus il lui r un Test d'accoutumance ou subir les mêmes effets que le lotus noir. +2 point de crainte.

NANISME

Le corps du mutant atteint des proportions ridicules. Lancez 1D3+1 pour déterminer dans quelles proportions se situe la réduction de taille :

2 Taille divisée par 2

3 Taille réduite de 2/3

4 Taille réduite de 3/4

Consultez le tableau suivant pour l'incidence de la réduction :

TAILLE	M	F	E	B	I
½	-1	-1	-1	-1	+10
2/3	-2	-2	-2	-2	+20
3/4	-3	-3	-3	-4	+30

Aucun point de crainte.

NECROPHAGE

La personnalité du mutant change de sorte qu'il commence à se sentir attiré par la chair morte. Cette attraction devient rapidement une obsession, qui entraînera le mutant à vivre à proximité des cimetières. Un tel mutant est appelé à voir son apparence se modifiée horriblement et a de forte chance de devenir une Goule. +3 points de crainte.

NUAGE DE MOUCHE

Cette mutation est particulièrement désagréable, affectant la peau du mutant de telle sorte qu'elle abrite des larves de mouches sans dommages pour lui. La créature est de entourée en permanence d'un nuage de mouches qui vivent de sa propre chair. Tout adversaire est gêné à proximité du mutant et subit une pénalité de -10 au Combat dans une zone de 3 mètre autour de celui-ci. Du fait de l'apparence putride du mutant et du nuage bourdonnant, la mutation offre une base de 6 points de crainte.

OEIL SUPPLEMENTAIRE

Le mutant gagne un troisième oeil au milieu du front qui lui confère Acuité Visuelle. +1 point de crainte.

OEIL UNIQUE

Le mutant n'a plus qu'un seul oeil. Sa Capacité de Tir est réduite de moitié du fait de la difficulté du mutant à percevoir les distances. Il ne peut avoir accès qu'à la compétence innée vision nocturne à 1D6 mètres. +1 point de crainte.

OREILLES POINTUES

La mutation n'offre aucun modificateur, mais la créature si elle est humaine peut être confondue avec un elfe.

PARTIES DU CORPS HYPERTROPHIEES

Le corps de la créature est en partie touché par une croissance surnaturelle. Lancez 1D10 pour déterminer la partie touchée :

D10	PARTIE	D6	CROISSANCE	EFFETS
		1-2	x2	-
1	Un Bras	3-4	x3	+ 1 F, -10 dex
		5-6	x4	+ 2 F, -20 dex, -10 I
		1-2	x2	+ 1 F
2	Les Bras	3-4	x3	+ 1 F, -10 dex, + 1 A
		5-6	x4	+ 2 F, -20 dex, -20 I, +1A
		1-2	x2	-½ M
3	Une Jambe	3-4	x3	M -½, -10 Dex, -10 I
		5-6	x4	M /2,5, -20 Dex, -20 I, -10 dex
		1-2	x2	M x1,5
4	Les Jambes	3-4	x3	M x2, E+1
		5-6	x4	M x2,5, E+2
		1-2	x2	-10 I
5	Tête	3-4	x3	-20 I
		5-6	x4	-40 I
		1-2	x2	-10 Dex
6	Une Main	3-4	x3	-20 Dex
		5-6	x4	-40 Dex, +1 F
		1-2	x2	-10 Dex
7	Les Mains	3-4	x3	-20 Dex, +1 F
		5-6	x4	-40 Dex, +2 F
		1-2	x2	M -1
8	Un pied	3-4	x3	M -2, Dex -10, I -10
		5-6	x4	M -3, Dex -20, I -20
		1-2	x2	-
9	Les pieds	3-4	x3	M-1
		5-6	x4	M -2, I -10
		1-2	x2	F +1
10	Torse	3-4	x3	F +1, E+1, M -1
		5-6	x4	F+2, E+1, M -2, B +1D6

+ 1 point de Blessure par partie touchée et par taux de croissance.

+1 point de crainte par partie touchée et par taux de croissance.

PEAU ECAILLEUSE

La peau de la créature se couvre d'écailles qui lui confèrent 1 PA sur tout le corps. La créature ne peut porter d'armure conventionnelle. +1 point de crainte.

PEAU NOIRE

La peau de la créature est si sombre que celle-ci n'est plus visible dans la nuit ou dans l'ombre. La lumière elle-même ne permet pas de rendre visible la créature car celle-ci l'absorbe naturellement. La mutation n'est effective que si la créature est nue. +3 points de crainte.

PEAU TRANSLUCIDE

La peau de la créature est translucide, laissant apparaître les organes internes et les muscles de celle-ci. La créature cause la peur à toutes les créatures vivantes de moins de trois mètres. Le total initial de points de crainte est de 6.

PEAU VERRUQUEUSE

La peau de la créature est constellée de verrues comme un crapaud. Cela confère 1 PA sur tout le corps. +2 points de crainte.

PERTE DE MEMBRES

La créature perd un ou plusieurs membres. Lancez 1D6 :

1 Les deux bras.

Le mutant ne peut utiliser d'arme et, à moins qu'il ne dispose d'autres moyens d'attaque, il ne possède plus qu'une attaque par coup de tête avec les modificateurs habituels. Sa Capacité de Combat est réduite de moitié, sa Capacité de Tir et sa Dextérité passent à 0. La Force et l'Endurance subissent une pénalité de -1.

2 Les deux jambes.

Le mouvement est réduit à 0 et le mutant ne peut plus esquiver.

3-4 un bras.

La Dextérité du mutant est réduite de moitié. S'il perd le bras avec lequel il saisit normalement son arme, il devra s'habituer à utiliser le bras qui lui reste. Seul la compétence Ambidextrie annule les pénalités d'utilisation de la mauvaise main.

5-6 une jambe.

Le mouvement est réduit de moitié et l'Initiative aussi pour les tests d'esquive. Aucun point de crainte.

PETITES JAMBES

Les jambes de la créature sont étonnamment courtes, et son Mouvement réduit à la moitié. Sa hauteur est réduite en conséquence de 2D6+5 centimètres. Aucun point de crainte.

PEUR IRRATIONNELLE

Le mutant souffre d'un désordre mental grave, et gagne automatiquement une peur d'une chose déterminée par 1D10 :

1-3 Animaux

4 Toutes les créatures plus grandes que ce le mutant

5 Toutes les créatures plus petites que lui

6 Membres d'une race différente à la sienne

7 Membres de sa race propre

8 Plantes

9 Autres mutants

10 Peur de tout : le mutant vit dans un constant état de peur.

PIEDS D'OISEAUX

Les pieds de la créature se transforment en serres d'oiseaux. +1 point de crainte.

PINCES

La créature se voit dotée de pinces à l'extrémité d'un bras. Le mutant dispose donc d'une attaque par pince et dans le cas d'une immobilisation gagne 1 point de Force. +2 points de crainte.

PLUMES

Le corps du mutant est couvert de plumes et ne peut porter de vêtement ou d'armure conventionnelle. De plus le mutant est sujet aux dégâts du feu. +1 point de crainte.

PLUSIEURS TETES

La créature a désormais une ou plusieurs têtes supplémentaires. Lancez 1D100 :

01-75 une tête

76-95 deux têtes

96-00 trois têtes

Pour chaque nouvelle tête lancez un D6 :

1-3

La nouvelle tête a la même personnalité que l'originale. +2 Points de Blessures.

4

La nouvelle tête n'a pas la même personnalité mais est coopérante. +2 Points de Blessures, +10 en Intelligence et Initiative.

5

La nouvelle tête est particulièrement stupide et n'offre aucun bonus si ce n'est un +2 en Blessures.

6

La nouvelle tête est particulièrement récalcitrante et hostile. +2 en Blessures, -10 à tous les tests.

+2 points de crainte par nouvelle tête.

PLUSIEURS VISAGES

La tête de la créature est maintenant divisée en 1D4+1 visages. Lancez 1D6 pour déterminer la place des visages :

1-3 Les visages sont harmonieusement répartis autour de la tête

4-5 Un des visages est situé au sommet du crâne
6 Tous les visages sont distordus et se mélangent sans harmonie
Dans tous les cas, la créature ne peut plus être surprise et gagne +05% en initiative par visage.

La créature ne peut porter de casque conventionnel et gagne +1 points de crainte par visage supplémentaires.

QUADRUPÈDE/BIPÈDE

La position du mutant est modifiée. Si le mutant est bipède, il devient quadrupède, et inversement.
Si le mutant devient quadrupède, il perd l'utilisation de ses membres supérieurs : Dextérité égale à 0 et Mouvement accrue de 1 par Membre supérieur.

Si le mutant devient bipède, les membres supérieurs se dotent de "mains" et le mutant gagne une Dextérité égale à 2D10+20%. Le Mouvement se réduit de 1 par Membre transformé. +2 points de crainte.

QUEUE

Le mutant possède une queue. +0 point de crainte.

QUEUE ARMÉE

Le mutant est doté d'une queue terminée par des excroissances osseuses pointues ou massives. Le mutant gagne une attaque additionnelle de dos ou de côté. +1 points de crainte.

QUEUE DE SCORPION

Le mutant développe une queue énorme avec aiguillon qui se balance au-dessus de sa tête. Il gagne une attaque de Force 5 supplémentaire vers l'avant en combat. S'il inflige au moins 1 Blessure, il injecte 1D3 doses de poison avec les effets qui en découlent. +5 point de crainte.

QUEUE SERPENTINE

Le mutant a désormais une queue écailleuse qui se termine par la tête d'un serpent. La queue est considérée à part du mutant, comme le serait un Serpent normal. Déterminez le type de Serpent à votre convenance. +3 points de crainte.

QUEUE PRÉHENSILE

La créature a une queue préhensile comme un Singe. Le mutant peut tenir des objets avec sa queue, mais pas les utiliser au combat. Il gagne un bonus de +20% à ses tests d'escalade. +1 point de crainte.

RAPIDE

La créature est étonnamment rapide et agile. Son Initiative augmente + 30, tandis que son Mouvement se multiplie par 2 et ses Attaques augmentent de 2. En plus il gagne la compétence Esquive. La base de points de crainte est de 6.

REGARD HYPNOTIQUE

Le regard du mutant a une qualité hypnotique, effective même en combat. En situation normale le mutant peut

hypnotiser ses victimes comme s'il disposait de la compétence Hypnotisme avec un bonus de 10%. En combat corps à corps les adversaires de la créature souffrent d'une pénalité de -10% à la Capacité de Combat. +3 points de crainte.

REGENERATION

La créature est capable de régénérer ses blessures au rythme de 1 point de Blessures par Tour sur un Test d'Endurance réussit. La régénérescence ne fait pas repousser les membres perdus. +2 point de crainte.

REGENERATION ACCRUE

La créature régénère de la même façon qu'un Troll. +3 points de crainte.

REGENERATION RAPIDE

La créature régénère de la même façon qu'un Troll mais au rythme de 1 point de Blessure par Round. +4 points de crainte.

REGENERATION SYMBIOTIQUE

La créature, si elle est blessée, peut remplacer un membre perdu par une matière quelconque sans soucis. Le nouveau membre ne sera pas totalement effectif, à moins que cela soit un remplacement prothétique simulant les mécanismes physiologique du sujet (articulations par exemple). Les points d'armures gagnés de cette façon dépendent de la matière utilisée. Il se peut qu'un déséquilibre soit engendré par la nouvelle « prothèse » et vous serez seul juge de toute modification à apporter aux caractéristiques et capacités spéciales de la créature. + 2 points de crainte.

RESISTANCE A LA MAGIE

Le mutant possède une résistance inexplicable à la magie. Tout test de contre-magie est effectué avec un bonus de +20%.

RESSEMBLANCE

Le visage et les caractéristiques physiques du mutant ressemblent à ceux d'une autre personne.
Le MJ peut décider que le mutant ressemble à un autre PJ ou PNJ s'il le souhaite.

ROBOTIQUE

Le mutant devient une créature de métal et tout ou partie de son corps est remplacé par des éléments biomécaniques. Augmentez le total de points de peur du mutant de 4 points.

Lancez 1D6 pour déterminer les modifications du mutant :

1-3 Complètement mécanique

Le mutant est un robot. Appliquez tous les effets suivants: CC +10, F +4, E +2, A +1, Dextérité +20, gagne une attaque par morsure. Lancez ensuite le dé sur l'autre tableau pour connaître la nature des nouvelles "jambes"

du mutant.

4-6 Partiellement mécanique

Lancez 1D4 pour savoir combien de parties du corps sont affectées, puis déterminez les localisations en lançant un D10 et en consultant la table suivante.

D10	PARTIE	EFFETS
1	Tête	A +1, attaque de morsure
2	Corps	E +2
3-5	Bras	F +2, CC +10
6-7	Mains	F +2, Dex +20
8-0	Jambes	Voir plus bas

Si le mutant gagne de nouvelles "jambes" grâce à cet attribut, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous.

1-3 Jambes.

Les nouvelles jambes du mutant sont simplement plus efficaces que ses anciens membres (Mouvement +1).

4 Roues.

Les membres inférieurs du mutant sont remplacés par des roues. Lancez 2D6 pour déterminer le nouveau Mouvement du mutant. Lors des déplacements en Terrain difficile ou très difficile, le mutant à un rythme prudent. De plus, lancez 1D6 pour chaque tour passé dans ce type de terrain: sur un 6, le mutant s'est bloqué et ne peut plus se déplacer par lui-même tant que personne ne lui vient en aide. Chevaux, géants, bêtes de guerre et autres créatures similaires peuvent être utilisées pour tirer le mutant. Cela prend 1D6 tours à partir du moment où la créature est en contact avec le mutant. Pour finir, le mutant est incapable de franchir les Obstacles Verticaux et de monter des escaliers.

5 Hovercraft.

Le mutant flotte à une hauteur de 1,5 mètres, soutenu par une force technologique arcanique et ésotérique (jets de poussée et générateurs anti-gravité). Lancez 2D4 pour déterminer la nouvelle valeur de Mouvement du mutant. Celui-ci peut se déplacer à travers les Terrains difficiles et traverser les Obstacles Verticaux sans pénalité. Les mouvements à travers les terrains très difficiles sont pénalisés comme toujours.

6 Chenilles.

Les membres inférieurs du mutant sont remplacés par des chenilles. Lancez 2D6 pour déterminer la nouvelle valeur de Mouvement du mutant. Lors des déplacements en terrain très difficile, le mutant ne dépasse pas l'allure prudente. De plus, lancez 1D6 par tour passé dans ce type de terrain: un 6 indique que le mutant est coincé et ne peut plus se déplacer par lui-même. Voir 4.

Les parties du corps mécanoïdes sont considérées comme étant équipées d'armures. Si le mutant est complètement mécanique, il dispose d'une armure de 2. S'il n'est que partiellement mécanique, il dispose d'un point sur la localisation.

La nouvelle forme robotique du mutant est similaire à son ancien corps biologique. Toute armure possédée par le mutant peut toujours être portée.

Les Coups critiques sur une localisation mécanique ne sont mortelles que lorsqu'elles touchent la tête ou le corps. Modifiez la description des Coups critiques en conséquence.

Les autres Attributs du Chaos ont tous leurs effets sur un mutant biomécanique.

SABOT

Le mutant a des sabots comme ceux d'une chèvre. +0 point de crainte.

SANS ONGLES

Le mutant perd ses ongles. Si le mutant avait des griffes, serres, sabots, il les perd. +0 point de crainte.

SECRETIONS ACIDES

La peau du mutant exsude un acide extrêmement puissant, capable de corroder du métal et d'autres matériaux avec rapidité. La créature est immunisée à l'acide. Chaque coup effectué avec succès par la créature provoque 1d61D6 points de dommages non amortissables par l'Endurance ou l'Armure. Ces dommages sont additionnels aux dégâts du coup porté par la créature. Évidemment le mutant n'emploie pas d'autres armes que celles qui lui sont naturelles et ne peut pas utiliser des objets ni porter des vêtements ou une armure. L'acide est tellement puissant qu'il corrode le métal à une vitesse approximative de 10 cm par tour. Toute arme métallique qui est en contact avec l'acide est automatiquement détruite et une armure voit la localisation touchée diminuée de 1. Une arme magique ne sera pas détruite, mais une armure magique verra la localisation touchée perdre 1 PA sur un 1 au lancé d'un D6. +3 points de crainte.

SIAMOIS

Le mutant se duplique en deux entités similaires rattachées l'une à l'autre par de la chair, du cartilage et des os. Le mutant gagne quatre point de peur, et son Mouvement est divisé par 2 (mais ne peut pas tomber en dessous de 1 suite à cet attribut).

Chacune de ces nouvelles créatures a son profil propre. A partir de maintenant, déterminez les nouveaux attributs du Chaos séparément pour chaque "moitié" du mutant. Par contre, les mutants jumeaux n'ont qu'un seul total de points de peur, calculé en additionnant les totaux de points de peur des deux jumeaux.

Bien que chaque jumeau aie son propre nombre de points de vie, si l'un d'eux est tué, les deux meurent. Si l'un deux obtient plus tard l'attribut Duplication (p120p 120), deux groupes de jumeaux siamois sont créés.

Lancez 1D6 pour déterminer de quelle façon les jumeaux sont attachés:

1-3 Dos à dos.

Les mutants ne peuvent être attaqués dans le dos. Aucune attaque de queue n'est possible.

4-6 Cote à cote.

Les mutants n'ont pas de "bras intérieurs" là où ils sont attachés. Réduisez leur nombre d'attaques d'armes ou de griffes en conséquence.

Si un deuxième attribut Jumeaux Siamois est acquis, les jumeaux deviennent des triplé (lancez de nouveau le dé pour déterminer la façon dont ils sont attachés).

SOIF DE SANG

Le mutant est affublé de la même psychologie que celle des Minotaures. Base de 6 points de crainte.

SOUFFLE DE DRAGON

Le mutant possède le même Souffle qu'un Dragon. Déterminez à votre convenance le type de Dragon. Base de 6 points de crainte.

STATUT SEMI DEMONIAQUE SEMI-DEMONIAQUE

Le mutant se transforme pour avoir l'apparence physique (mais pas nécessairement les pouvoirs) d'un Démon type. Sa base de points de crainte est de 6. Le mutant croit à 1 fois et demi sa taille originelle, et développe des ailes, une queue et des cornes. Les ailes du mutant lui permettent de voler comme un voleur.

Les cornes du mutant lui confèrent une attaque de charge s'il n'en avait pas déjà une (Attaque +1). La nouvelle queue du mutant est purement esthétique et n'a pas d'effet sur son profil.

Les Armures du Chaos changeront de forme pour s'adapter à la forme pseudo-Démoniaque. Les autres armures (à part les boucliers) doivent être ôtées.

STERILITE

La créature n'aura plus jamais de descendance. Aucun changement.

STUPIDITE

Le mutant est maintenant Stupide. Aucun changement.

SUBSTITUTION SANGUINE

Le sang de la créature change de nature. Pour déterminer celle-ci, lancez 1D6 :

1 Asticots

Lorsque le mutant est blessé, il laisse échapper un flot de vers et d'asticot. L'Endurance de la créature de 1. +3 points de crainte.

2 Acide

Le sang de la créature est un puissant acide. Lorsque le mutant subit une blessure, l'arme qui l'a touché est détruite si elle n'est pas magique et sur un critique, le phénomène engendré est le même que celui d'un critique sur un Troll . L'Endurance de la créature augmente de 1. +3 points de crainte.

3 Cendre

Lorsque la créature est blessée, elle laisse échapper par la blessure un nuage de cendre qui gêne l'adversaire pendant 1D3 round où celui-ci à une pénalité de 1 sa capacité de Combat. L'Endurance de la créature augmente de 1. +2 points de crainte.

4 Métal en fusion

De la lave coule dans les veines du mutant. L'endurance est augmentée de 2. Le mutant dégage une forte chaleur mais ne brûle pas. Lorsqu'il est blessé, l'arme de l'attaquant est détruite si elle n'est pas magique, et celui reçoit un jet de lave sur trois mètres à la ronde. Ce sont 1D3 points de blessures de Force 10 qui sont infligés, auxquels s'ajoutent les dégâts de feu. Toutes les surfaces touchées sont considérées comme inflammables et il est possible lors du jet de tester sa capacité à esquiver pour ne subir que la moitié des dommages normaux. Si dans ce cas il y a Blessure, n'oubliez pas que les dommages dus au feu sont à traiter normalement. +5 points de crainte.

5 Electricité

Si le mutant est blessé par une arme métallique, l'attaquant reçoit un éclair occasionnant 1D10 dommages de Force 4 sans compter l'armure. Tant que le mutant est blessé, il touche automatiquement toute créature à une portée de 3 mètre qui porte une arme ou une armure métallique. Lors d'un critique, la blessure est telle que la zone d'effet est augmentée à 6 mètres à la ronde. Le mutant gagne 1 point d'Endurance. +5 points de crainte.

6 Gaz explosifs

Le mutant réagit de la même façon que s'il possédait combustion spontanée mais s'il est blessé ! +5 points de crainte.

TECHNOLOGIE

Le mutant possède un membres remplacé par une mystérieuse arme arcanotechnologique. +1 point de crainte.

La table décrivant l'arsenal étant longue, celle-ci fera l'objet d'une future page spéciale sur les Armes Arcotechnologiques. Patience.

TELEKINESIE

Le mutant a la capacité de manipuler les objet inanimés par la puissance de son seul esprit. Il ne peut cependant rien faire d'autre pendant ce temps. Le mutant doit faire un test de FM pour utiliser cet attribut, mais ne doit pas refaire le test plusieurs fois s'il en prolonge l'effet.

Ce pouvoir est communément utiliser pour contrôler une

arme. Une épée par exemple, peut être contrôlée à 2D6 X2X 2 mètres. Déterminez cette portée à chaque fois que l'attribut est utilisé.

L'arme contrôlée combat avec la CC du mutant divisé par 2 (arrondi à l'inférieur) et avec une force égale à la moitié de l'intelligence de celui-ci.

D'autres objets de taille similaire ou inférieure peuvent être manipulés, comme les leviers de contrôle d'une machine, les poignées de portes, etc. Le MJ doit déterminer les effets d'une telle manipulation.

Un mutant peut aussi "attraper et jeter" un adversaire dans les 2D6 x 2 mètres causant une touche FE 5 à la victime et une touche FE 3 à la cible.

Le mutant peut aussi lancer un rocher d'une façon similaire. L'attaque se fait sous la CT du mutant divisée par 2 et la Force de la touche égale à son intelligence divisé par 2.

TELEPORTATION

Le mutant peut se téléporter lui-même et éventuellement d'autres personnes d'un point à un autre. Lancez 1D6, sur un résultat de 6, il peut téléporter n'importe qui, autrement, il ne peut se téléporter que lui-même.

Chaque fois que le mutant utilise cet attribut, déterminez sa portée effective : D6xD6x2 mètres.

Le mutant peut se téléporter dans toute cette zone. Il doit rester complètement inactif pendant son round entier. Pour apparaître à l'endroit désiré, le mutant doit réussir un test d'Intelligence. S'il le rate, il apparaît à 2D6 mètres dans une direction aléatoire du point qu'il visait.

Si un 6 a été obtenu lors de la détermination de la réussite de la téléportation, il peut aussi tenter de téléporter une figurine dans les 4 mètres. Le mutant doit rester immobile comme précédemment et la cible peut tenter d'y résister avec un test de FM. S'il est raté, elle est téléportée à un point choisi par le mutant dans les D6xD6x2 mètres. Le mutant ne peut la téléporter dans les airs ou dans un solide. Il doit aussi réussir un test d'Int sous peine de voir sa victime déviée de son point d'apparition de 1D12" dans une direction aléatoire. +4 points de crainte.

TELEPORTATION DE COMBAT

Lorsque le mutant doit être touché en combat, il doit effectuer un test de FM. Sur un test échoué, il disparaîtra sans subir de dommages, pour réapparaître 1D3-1 mètres dans une direction aléatoire. Si le mutant réapparaît dans un objet, traitez la chose comme la mutation Instabilité dimensionnelle. +3 points de crainte.

TENTACULE

Un bras se transforme en tentacule. +1 point de crainte.

TETE D'EPINGLE

La créature a une tête si petite qu'elle n'est pas assez grande pour loger sa cervelle. La créature subit un incessant tourment qui la rend folle furieuse. Elle devient Stupide et gagne 1 point de crainte.

TETE DE MORT

Le Crâne de la créature est décharné et laisse les os nus. +3 points de crainte.

TETE ENFLAMMEE

Le crâne de la créature brûle constamment. +3 points de crainte.

TETE MARCHEUSE

Le corps de la créature n'est plus composé que de sa tête et de ses membres et garde sa taille originale. +3 points de crainte.

TETE PLATE

Le mutant a un crâne déformé comme celui d'un Steganodon. Il gagne 3 PA à la tête et ne peut porter de casque conventionnel. +1 points de crainte.

TETE POINTUE

Le crâne du mutant est conique. Il perd 10% en Intelligence. +1 point de crainte.

TOILE

Le mutant peut projeter un filet de toile arachnéenne. Considérez cette capacité comme pour le maniement d'un filet. +2 points de crainte.

TRES FORT

La Force du sujet augmente de façon surnaturelle de 1D3. +1 points de crainte par point de Force gagné.

TRES RESISTANT

L'Endurance du sujet augmente de façon surnaturelle de 1D3. En outre, le mutant gagne en Blessures un nombre égal à l'augmentation d'Endurance multiplié par 2. +1 points de crainte par points de Force gagné.

VAMPIRISME

Le métabolisme du mutant change à tel point qu'il ne peut plus survivre sans un apport régulier de sang frais encore chaud. L'apparence du mutant devient graduellement pâle et cadavérique, et sa température tombe à un froid sépulcral, mais il ne gagne aucune des capacités d'un "vrai" Vampire. Il gagne tout de même deux points de peur.

VELU

Le corps du mutant se couvre de poils. +0 point de crainte.

VENTOUSES

Les mains et les pieds du mutant sont totalement couverts de ventouses puissantes. Ceci lui permet de grimper avec

une facilité incroyable quelle que soit la surface qu'il veut monter. +1 point de crainte.

VENTRU

Le ventre de la créature est si énorme qu'elle ne peut porter d'armure conventionnelle. +1 point de crainte.

VISAGE DESORDONNE

Le visage du mutant change radicalement et tous ses traits changent de place. +2 points de crainte.

VISAGE INEXISTANT

Le mutant a le visage totalement lisse. Même les yeux sont inexistantes et cela ne semble pas gêner outre mesure le mutant. +2 points de crainte.

VOIX STUPIDE

La voix du mutant devient criarde, semblable à une trompette ou à un sifflet, ou tout autre effet inhabituel et ridicule. Cela réduit le total de points de peur du mutant de 1, mais n'a pas d'effet sur son profil. Le mutant a une pénalité de -20 à tous les tests de Sociabilité.

VOMISSURES ACIDES

Le mutant peut vomir une fois par tour un flot d'acide à gérer comme un les effets d'un critique sur un Troll. +4 points de crainte

VOMISSURES INFECTES

Le mutant est capable de vomir un flot nauséabond d'insectes et de pourriture malodorante. La cible doit réussir un test d'Endurance pour ne pas tomber au sol à genoux pendant 1D4 round pour elle-même vomir à son tour. A la discrétion du MJ, la cible peut contracter une maladie. +3 points de crainte.

VOMISSURES MAGMATIQUES

Le mutant est capable vomir un flot de lave. Voir la mutation SUBSTITUTION SANGUINE. +4 points de crainte.

YEUX GLOBULEUX

Les yeux du mutant deviennent énormes sans que cela affecte sa vision. +1 point de crainte.

YEUX PEDONCULES

Les yeux du mutant se comportent comme ceux d'un escargot. +1 point de crainte.

YEUX SUR LE COTE

Le mutant a ses yeux sur le côté du crâne et possède une vision périphérique qui lui permet de ne jamais être surpris. +1 points de crainte.