

W Côté Chaos! St

L'Homme-Bête



L'Homme-Bête est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.2

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Originaires des Terres Incultes du Nord, les Hommes-Bêtes ont la forme d'hommes pervertis par des parties animales et dotés de caractéristiques physiques hors nature. Ils sont les adorateurs et les serviteurs des Dieux du Chaos à qui ils doivent leurs formes et leurs pouvoirs. S'ils ont toujours du sang humain dans les veines, il est maintenant très dilué et ils sont considérés comme une race à part entière. Ils sont méprisés par tous les autres êtres vivants et vivent en petites bandes au plus profond des forêts du Vieux Monde, dont ils ne sortent que pour piller les fermes et les villages peu protégés.

Les Hommes-Bêtes sont d'apparence très variée, mais la plupart ressemblent à des humains avec une tête et des jambes d'animaux, bien que certains n'aient que la tête d'un animal, comme les Minotaures. Les Hommes-Bêtes peuvent se reproduire et de nouvelles mutations apparaissent à chaque génération. Un groupe important de ces créatures comprendra des individus mutés à l'extrême ; pas de tête, membres de longueurs variables, têtes ou membres multiples, textures et couleurs de peau variées. Ces mutations sont considérées comme des faveurs des Divinité du Chaos.

On peut distinguer 3 types d'Hommes-Bêtes. Les Gors, les plus puissants, arborent de grandes cornes. Les Ungors en ont de plus petites, semblables à celles d'un bouc par exemple. Les Brays, eux, n'ont pas de cornes du tout et sont méprisés par leurs congénères. Il existe d'autres sortes d'hommes-bêtes : Bestigors, Centigors, Chiens du Chaos, Minotaures...

Profil initial :

PV 1d6+8, M 4, CC 4, CT 4+, F 3, E 4, I 3, A 1, armure 0, blocage 5+

Equipement :

Lance, arme simple (massue), 1d3 Mutations

Règles spéciales :

- **Jeter Lance (Force)** : avant de se déplacer, si l'Homme-Bête n'est pas adjacent à un ennemi, il peut jeter sa lance. Utiliser sa caractéristique de Tir. S'il touche, il inflige dés de Dommage + Force de Dommages. Il peut récupérer sa lance à la fin du combat.

- **1d3 Mutations** : tirez au sort sur la table ci-dessous les mutations de départ de l'Homme-Bête.

Table des Mutations		
1d6	Mutation	Effets
1	Soif de Sang (Frénésie 6+)	L'Homme-Bête devient enragé pendant les combats. Testez sa Frénésie au début de chaque Phase des Guerriers. Sur 6+, il devient Frénétique (nombre d'Attaques doublées) pour le reste de ce combat.
2	Bras Multiples	L'Homme-Bête possède un bras supplémentaire, utilisable en combat. Il gagne Attaque +1.
3	Cornes	Si l'Homme-Bête s'est déplacé avant d'attaquer un adversaire, il peut tenter une Attaque supplémentaire de coup de corne (dommages 1d6 + Force). L'Homme-Bête devient un Ungor.
4	Peau Epaisse	L'Homme-Bête possède un cuir épais, qui lui procure un bonus de +1 en Endurance.
5	Jambes d'Animal	Les jambes puissantes de l'Homme-Bête lui apportent un bonus de +2 en Mouvement.
6	Tête d'animal et Morsure	La Tête d'Animal (généralement de bouc) permet à l'Homme-Bête de tenter une attaque par Morsure une fois par Phase de Guerriers. Cette attaque inflige 1d6 + Force - 1 de Dommages.

Si l'Homme-Bête n'a pas la Mutation 3 (Cornes), c'est un Bray. Dans le cas contraire, c'est un Ungor.

Règles Avancées

En Ville

L'Homme-Bête ne peut pas entrer dans les Villages, les Villes et les Cités. Il peut en revanche abandonner ses compagnons à l'entrée de ces lieux, et tenter de trouver une harde des siens dans les forêts environnantes. Utilisez le tableau suivant.

Table des Hardes d'Hommes-Bêtes	
1	L'Homme-Bête cherche en vain pendant 1d6 jours. Il peut à présent abandonner et attendre ses compagnons à l'extérieur de la cité, ou recommencer (avec un malus de -1 à son test).
2-3	L'Homme-Bête a trouvé des traces récentes du passage de gens de son sombre peuple. Il mettra 2d6 jours pour s'y rendre et en revenir.
4-5	L'Homme-Bête a trouvé des traces fraîches indiquant une présence des siens à proximité. Il mettra 1d6 jours pour y aller et en revenir.
6	En réalité, l'Homme-Bête avait déjà repéré les symboles cachés des siens avant même d'arriver à la cité. Ils sont tout proches ! Il peut s'y rendre et en revenir en 1 jour.

Au sein de la harde, l'Homme-Bête peut trouver divers objets que ses congénères ont rapportés de leurs incessants pillages (cf les règles du Supplément sur les Campements non-humains). C'est là aussi qu'il peut s'entraîner pour passer un niveau.

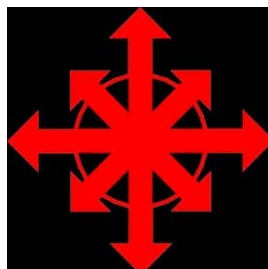
Les Hommes-Bêtes ne produisant rien par eux-mêmes, il n'existe pas vraiment d'objets particuliers à acheter dans la Harde. Néanmoins, les chamanes confectionnent d'étranges Gris-gris répugnants réputés porter chance. Il y en aura toujours un à vendre, pour 150 pièces d'or. Ce Gris-gris permet de rejeter un dé (n'importe lequel, sauf celui qui détermine un gain de points de vie) une fois, ensuite son pouvoir est définitivement épuisé.



Compétences

1d6	Compétence	Effets
2	Tatouage Tribal	Ces tatouages enchantés, inscrits par le chamane de la harde, confèrent à l'Homme-Bête une possibilité d'éviter magiquement les attaques. Jeter 1d6 sur une attaque au corps-à-corps réussie. Sur un résultat de 6, l'attaque est évitée, repoussée par la protection magique du tatouage.
3	Attaque Brutale	L'Homme-Bête frappe sauvagement au nom des Divinités du Chaos. Les Dommages qu'il inflige sont augmentés d'1d3. L'Attaque Brutale ne fonctionne pas avec l'attaque due à des cornes.
4	Coup de bélier	Cette compétence n'est accessible que si l'Homme-Bête possède des cornes (relancez dans le cas contraire). Quand il charge cornes baissées, il obtient un bonus de +1d3 aux Dommages.
5	Ruade	Lorsque l'adversaire tente de retenir l'Homme-Bête, celui-ci décoche de sauvages ruades ! Il obtient un bonus de -1 à son Blocage.
6	Cadeau des Sombres Maîtres *	L'Homme-Bête, par ses prouesses, a attiré l'attention des Dieux du Chaos. Ils lui offrent une nouvelle mutation.
7	Vision Nocturne	L'Homme-Bête n'a pas besoin de la Lanterne pour percer les ténèbres des Donjons. Il ne peut donc pas se perdre s'il se retrouve trop éloigné de la lanterne, comme les autres Guerriers.
8	Marque de Tzeentch	L'Homme-Bête a attiré l'attention du Seigneur du Changement. Il peut tirer au sort un des sorts d'attaque du Sorcier ; il peut le lancer 3 fois par aventure.
9	Marque de Khorne	L'Homme-Bête a attiré l'attention du Seigneur des Batailles. Il gagne la capacité Frénésie 6+.
10	Marque de Nurgle	L'Homme-Bête a attiré l'attention du Seigneur de la Déchéance. Son corps rongé par les maladies provoque la peur (Peur 3, voir page 84 des Règles Avancées).
11	Marque de Slaanesh	L'Homme-Bête a attiré l'attention du Prince du Chaos. L'Homme-Bête est immunisé contre la Peur et contre la Terreur.
12	Promotion ! *	L'Homme-Bête augmente son statut. S'il n'avait pas de cornes, il lui en pousse et il devient un Ungor (cf effets de la Mutation 3). S'il en avait déjà, elles se développent et il devient un Gor. Le Gor impose le respect à ses congénères et bénéficie d'une réduction de 20% sur les prix pratiqués au campement.

Ces compétences ne peuvent être obtenues qu'une fois, à part celles marquées d'un astérisque (*). Relancez le dé en cas de compétence déjà possédée. Un Homme-Bête ne peut posséder qu'une Marque d'un Dieu du Chaos (Khorne, Slaanesh, Nurgle ou Tzeentch). Si vous en obtenez une autre, relancez le dé.



Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommag	Enduran	Pts de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compéte	Evasion
							ce						nces	Blocage
1	0	Novice	4	4+	3	1	4	1d6+8	3	1	0	2	0	5+
2	2000	Champion	4	4+	3	1	4	2d6+8	3	2	1	2	1	5+
3	4000	Champion	4	4+	4	1	4	3d6+8	3	2	1	3	2	5+
4	8000	Champion	5	3+	4	1	5	4d6+8	4	2	2	3	2	5+
5	12000	Héros	5	3+	4	2	5	4d6+8	4	3	2	3	3	4+
6	18000	Héros	5	3+	4	2	5	4d6+8	4	3	2	3	3	4+
7	24000	Héros	6	2+	4	2	5	5d6+8	5	3	3	3	4	4+
8	32000	Héros	6	2+	4	2	5	5d6+8	5	4	3	3	4	4+
9	45000	Seigneur	6	2+	4	3	5	6d6+8	5	4	3	4	5	4+
10	50000	Seigneur	7	2+	4	3	5	7d6+8	6	4	3	4	6	4+

L'Homme-Bête

Burke brama, appelant de ses cris une mort rapide. Il avait de curieux relents d'âme humaine, qui le rendaient proche de la folie. Non... Ils le rendaient fou. Parfois, une terrible conscience de ce qu'il était devenu le terrassait, comme aujourd'hui, il se rendait compte, et il souhaitait alors mourir.

Il avait grandi normalement au sein de sa fratrie de cinq enfants, dans le petit village impérial d'. Il avait joué, pleuré, appris, travaillé là-bas. 14 années d'une existence rude d'enfant de paysans, rude mais agréable à ses yeux. Et tout avait changé...

D'effroyables migraines l'avaient rendu à moitié fou. Il délirait des heures durant, recroquevillé dans la chaumière de ses parents, hurlant sa douleur, sa rage et son incompréhension. Des images de massacre lui vrillaient le crâne, des tremblements agitaient son corps, des fièvres inimaginables le clouaient au sol pendant une éternité... Des durillons se formèrent sur son crâne, les migraines s'intensifièrent, ses jambes se tordaient et l'empêchaient de se déplacer...

Ses parents n'avaient plus le choix : pour l'aider à supporter ses affres, ils le droguèrent. Maintenu dans un état de béatitude artificielle, Burke cessa d'être le principal sujet de conversation d'Afjörden. Et un soir, tout fut clair dans la tête de l'adolescent. Ce fut comme s'il s'était brutalement éveillé d'un long cauchemar. Nulle douleur dans son corps, il était debout, campé sur ses jambes. Il était serein, en paix avec lui-même. La terre battue de la chaumière familiale buvait avidement le sang de sa famille massacrée de ses mains.

Il était changé. Il possédait des cornes, des jambes de bête ornées de sabots. Il était musculeux, résistant, et son visage était déjà davantage celui d'un cerf que d'un homme. Ses parents, aveuglés par leur amour, avaient protégé leur futur meurtrier. En courant, il avait regagné la forêt. Il avait trouvé une harde.

Mais à présent, bien des années plus tard, sa conscience le tourmentait. Il se rappelait ce qu'il avait été, ce qu'il avait fait, ce qu'il était devenu. Cela lui était insupportable. Et ce soir, il avait décidé d'en finir, là où tout avait commencé.

Non loin de son village natal d'Afjörden, Burke brama de nouveau. Des voix apeurées se faisaient entendre, la lumière vacillante des torches apparut. Armé de gourdins et de fourches, un petit groupe de villageois approchait prudemment. Ils allaient le tuer, il expierait ses fautes, et tout se terminerait bien.

Ils l'avaient repéré à présent, et progressaient lentement vers lui. Une flèche maladroitement décochée se ficha à ses pieds. Sa vision commença à s'obscurcir de rouge. Il se prit la gueule à deux mains, consterné. Non, pas maintenant...

Son corps tremblait. Ses naseaux dilatés emplissaient ses vastes poumons de l'air de la nuit. Il ne contrôlait plus rien. Ses derniers vestiges d'humanité s'évanouirent au rythme des terribles coups assésés par ses poings poilus sur les villageois luttant pour leur vie et celles des leurs.

Il était en paix. Enfin.