



Le Mutant

Version 1.1

Le Mutant 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>.

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Le Mutant est né dans un pauvre village fermier de l'Empire. Ses parents l'ont de suite remarqué : il était souillé par le Chaos. Son père, écoeuré, a ordonné à sa mère de le tuer et de se débarrasser du corps, afin d'éviter les Répurgateurs. Apitoyée, sa mère ne put se résoudre à le tuer. Elle l'abandonna dans un bois qu'elle savait infesté de parias, et que même les courageux Patrouilleurs Ruraux tentaient d'éviter.

Les parias en question, des Mutants, l'arrachèrent de justesse des griffes d'une meute d'Hommes-Bêtes. Ils l'élevèrent dans la haine de la société qui l'avait produit, puis rejeté. Aujourd'hui enfin adulte, après avoir rasé son village avec l'aide de son groupe de Mutants, le voilà prêt à en découdre avec cet Empire qui n'a pas voulu de lui...

Profil initial :

PV 1d6+7 , M 4, CC 3, CT 5+, F 3, E 3 (4), I 4, A 1, armure 1 (armure légère), blocage 5+

Le Mutant commence avec une simple épée infligeant 1d6 plus sa Force de dommages, et une armure légère.

Équipement : Le Mutant débuta sa carrière avec une simple épée, une armure légère et une fiole de Breuvage du Chaos.

Règles Spéciales : Vous commencez le jeu avec deux Dons du Chaos (voir tableau des Dons du Chaos).

La Fiole de Breuvage du Chaos : Cette fiole magique est remplie d'une décoction écoeurante préparée par un shaman Mutant. Les ingrédients incluent de la peau séchée de tous les Mutants de votre groupe, un fragment de Malepierre, un sabot fendu d'Homme-Bête et des cheveux de vos parents (entre autres choses !). Vous pouvez boire du Breuvage une fois par aventure. Jetez 1d6 : sur un résultat de 1, la Fiole est définitivement vidée. Puis jetez un autre d6 sur la table suivante (même si un 1 a été obtenu juste avant, il restait juste assez de Breuvage).

1D6	Effets du Breuvage
1	Alcool (-1 en CC, -1 en Initiative, +1 en Force, +1 aux jets de Peur ou de Terreur, dure 1 tour)
2	Guérison (+2d6 Points de Vie)
3	Frénésie (attaque doublée pour le combat en cours, ou le prochain)
4	Haine des Ennemis présents ou prochainement rencontrés (+1 Attaque, -1 pour toucher, dure un combat)
5	Invulnérabilité (annule toute blessure sur 4+, dure un combat : l'actuel ou le prochain)
6	Don du Chaos (tirez au sort un Don immédiatement. N'oubliez pas les 3d6...).

Dons du Chaos

Tirez au sort deux Dons du Chaos quand vous débutez votre carrière de Mutant. Les mutations grisées ne peuvent être obtenues qu'une fois. Relancez les dés si vous obtenez une de ces mutations.

Enfant du Chaos

Si vous obtenez des Dons supplémentaires (en montant de niveau par exemple), vous devrez jeter 3d6. Si vous obtenez 3 fois le même chiffre (exemple : 3 un), le corps du Mutant ne peut plus supporter l'énergie chaotique qui afflue en lui et se transforme en un terrifiant Enfant du Chaos. Un Enfant du Chaos est une masse de chairs informe, en constant changement et animé d'une incoercible envie de destruction.

Si cela se produit dans un donjon, voici les caractéristiques d'un Enfant du Chaos :

PV 3d6, M 1d6, CC 1d6 (min 2), CT /, F 4, E 4, A 1d2, Or 0

(tout a été fondu dans l'Enfant du Chaos : or et équipement)

Frénésie, Peur 5, Jamais Bloqué, Attaque une cible différente à chaque tour (piochez un Pion de Guerrier). Jetez un d6 à la fin de chaque Phase des Monstres : sur un résultat de 1, l'Enfant du Chaos s'effondre sous le poids de ses mutations et se transforme en une épaisse bouillie sanguinolente agitée de soubresauts inquiétants.

1D66	Don du Chaos
11	Maladie (Nurgle) : E-1
12	Nuée de mouches (Nurgle) : armure +1
13	Vomi (Nurgle) : une fois par combat, attaque supplémentaire de F3.
14	Contagion (Nurgle) : au début de la phase des Guerriers, jeter un D6 pour chaque figurine adjacente au Mutant (alliés ou ennemis). Sur un 1, elle subit 1d6 blessures (pas d'Endurance ni d'armure).
15	Lame empoisonnée de Nurgle (Nurgle) : +1 aux Blessures infligées.
16	Gras-Double (Nurgle) : le Mutant devient bouffi et gras, boursoufflé de graisse. Ses tissus adipeux absorbent mollement les coups, et c'est du pus grasieux qui s'écoule de ses blessures. +1d6 Points de Vie, rejetez un 1 éventuel en vous conformant obligatoirement au second résultat. Malus de -1 au Mouvement.
21	Malédiction de Khorne (Khorne) : plus d'attaques à distance, jamais de sorts.
22	Force (Khorne) : F+1
23	Cornes (Khorne) : si le Mutant n'était pas adjacent à son adversaire au début de la phase des Guerriers, il peut tenter un coup de cornes (attaque supplémentaire, F du Mutant).
24	Endurance (Khorne) : E+1
25	Collier de Khorne (Khorne) : Sur 4+, tout sort lancé sur le Mutant ne l'affecte pas (y compris ceux de ses camarades...). Impossible de lancer des sorts.
26	Frénésie 5+ (Khorne). Lors de toute phase de Combat, jetez 1D6. Sur 5+, le Mutant devient sujet à la Frénésie (valeur d'attaque doublée). Sur un 1, aveuglé par une rage sans pareille, il attaque une figurine adjacente choisie au hasard (y compris un Guerrier). Si cette mutation est obtenue plusieurs fois, baissez le chiffre requis pour devenir frénétique de 1.
31	Ceinture d'Hermaphrodite (Slaanesh) : le personnage change de sexe.
32	Phéromones (Slaanesh) : les gens et les créatures alentours réagissent favorablement à votre égard, et essayent de ne pas vous ennuyer. Si votre Pion de Mutant est tiré (pour désigner un adversaire par exemple), vous pouvez demander à ce qu'un nouveau tirage au sort soit effectué (en remettant le Pion du Mutant dans le pot). Si votre Pion réapparaît, vous ne pouvez plus vous y opposer. Les Marchands vous offrent des réductions de -33% (non cumulable avec Séduction Démoniaque).
33	Danse de combat lascive (Slaanesh) : plus dur à toucher, +1 armure
34	Regard hypnotisant (Slaanesh) : jetez 1D6 avant d'attaquer le Mutant. Sur un résultat de 5 ou 6, l'attaquant est hypnotisé et subit un malus de -1 pour toucher.
35	Séduction démoniaque (Slaanesh) : Les autres créatures vous trouvent fascinant. Si une créature souhaite attaquer le Mutant pour la 1 ^{ère} fois, jetez 1D6. Sur un 1, elle ne peut s'y résoudre et se choisit immédiatement un nouvel adversaire (tirez un Pion de Guerrier), vers lequel elle se dirige (ne tenez pas compte des Blocages). De plus, les marchands, fascinés par l'aura du Mutant, lui accordent des réductions (-33%, non cumulable avec Phéromones). Si cette mutation est retirée, donnez +1 au résultat nécessaire pour attaquer le Mutant.
36	Cultiste (Slaanesh) : Un Cultiste fou amoureux du Mutant (de sexe opposé ou de même sexe, au choix du Mutant) l'accompagne dans les donjons ! Il se déplace et attaque en même temps que lui. Il a le profil suivant : PV10, M4, F2, E2, CC2, CT6+, I3, armure 0, Blocage 6+. Il reste avec le Mutant jusqu'à sa mort.
41*	Mutations évidentes (Tzeentch) : des mutations très visibles et parfaitement inutiles recouvrent le personnage (peau violette, cheveux roses, ventouses sur la peau...). Ce personnage ne peut plus dissimuler ses mutations (sauf par des moyens magiques), et ne peut donc plus rentrer dans les villages, cités et villes.
42	Jambes efficaces (Tzeentch) : les jambes du Mutant sont dotées d'une articulation supplémentaire, ce qui lui donne une étrange allure claudiquante et +1 au Mouvement. +1 supplémentaire au Mouvement si retiré.
43*	Ailes (Tzeentch) : le Mutant peut désormais voler. Il peut passer par-dessus les figurines, gagne +1 à son Mouvement et peut se dégager plus facilement (blocage -1). Si cette mutation est tirée plusieurs fois, le blocage baisse de 1 point supplémentaire et le Mutant gagne +1 en Mouvement. Un Mutant doté d'ailes ne peut plus dissimuler ses mutations (sauf par des moyens magiques), et ne peut donc plus rentrer dans les villages, cités et villes.
44	Magie (Tzeentch) : prendre au hasard un sort de magicien débutant. Le Mutant peut l'utiliser 1d6 fois pendant l'aventure. Tirez un autre sort si cette mutation est obtenue une nouvelle fois. Le Collier de Khorne et la Malédiction de Khorne annulent la Magie

	de Tzeetch.
45	Peau écailleuse (Tzeentch) : +1 à l'Endurance.
46	Glissant (Tzeentch) : le Mutant a la peau lisse et glissante. Blocage -1 (-1 supplémentaire au Blocage si retiré).
51	Secte : vous êtes parvenu à établir une secte dédiée au sombre Dieu dont vous portez le plus de mutations (tirez au sort en cas d'égalité). Elle se débrouille pour vous faire parvenir de l'or, afin de financer votre quête. Vous gagnez automatiquement 100co x votre niveau entre chaque aventure. (100co x votre niveau supplémentaires si vous retirez ce Don).
52	Serviteur Mort-Vivant : par le biais d'expériences innommables, vous êtes parvenu à animer un cadavre. Un Zombie (si vous êtes niveau 1 à 2), un Squelette (niveau 3 à 4), un Gardien des Tombes (niveaux 5 à 8) ou une Momie (niveau 9 à 10) vous suit désormais partout. Voir livre des Règles avancées page 115 pour leurs caractéristiques. Votre Serviteur Mort Vivant agit en même temps que vous. Vous ne pourrez le « soigner » qu'entre les aventures, grâce à des rituels impies qu'il vaut mieux ne pas aborder ici. Tous les Soins ordinaires ou magiques sont sans effet sur le Serviteur Mort-Vivant. Vous obtenez un Serviteur supplémentaire si vous retirez ce Don. Le type de Serviteur ne change pas si le Mutant augmente de niveau : il est déterminé au moment où le Don est obtenu.
53	Mutations discrètes : vos mutations ostentatoires peuvent toutes être dissimulées. Reste valable pour les mutations obtenues avant et après ce Don.
54	Signe du Chaos : vous portez fièrement sur votre front l'étoile à 9 flèches du Chaos. Toutes les créatures affiliées au Chaos (toutes les créatures du chapitre Chaos, page 86 des Règles Avancées) ne vous attaquent plus. De plus, vous infligez la Peur 4+ (1d6+le niveau moyen du groupe) si votre Signe du Chaos est visible de vos adversaires. Augmentez l'indice de Peur de 1 point si ce Don est retiré.
55	Rien : les Puissances du Chaos se rient de vous...
56	Réflexes surhumains : parez toute attaque au corps à corps sur un résultat de 6+.
61	Faveur du Chaos : Rejetez un dé de votre choix pendant l'aventure (n'importe lequel, qu'il soit jeté par vous, un monstre ou un Guerrier). Rejetez un dé supplémentaire si vous retirez cette mutation.
62	Faveur de Khorne : Armure d'airain. Le Mutant hurle de douleur tandis qu'une armure d'airain se fond avec sa chair. Armure 2 (toute armure précédente est fusionnée avec, magique ou pas).
63	Faveur de Nurgle : Sursaut morbide. Si le Mutant est réduit à 0 Points de Vie, il regagne en instantanément 2d6. Fonctionne une fois par aventure.
64	Faveur de Slaanesh : Avorton du Chaos : au prix d'insupportables douleurs (surtout si le Mutant est de sexe masculin...), le Mutant met bas une odieuse créature, caricature naine de lui-même. L'Avorton a les mêmes Dons du Chaos que son géniteur (ajustez son profil en conséquence). Il se déplace et attaque en même temps que le Mutant. Son profil est : PV la moitié de ceux du Mutant (arrondis au supérieur), Mouvement 3, CC2, CT6+, F2, E3, I comme le Mutant, Armure 0, Blocage 6+
65	Faveur de Tzeentch : Choisissez deux mutations (sauf 62, 63, 64, 65 et toute mutation déjà obtenue).
66	Utilisez ce tableau 3 fois. Ne tenez plus compte d'un nouveau 66 (lancez de nouveau les dés).

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

* Un Mutant ne gagne pas de Compétences mais de nouveaux Dons du Chaos, obtenus en priant ses Divinités abjectes. A chaque Don obtenu, jetez 3d6. Si vous obtenez 3 fois le même chiffre, le Mutant se transforme en Enfant du Chaos et se retrouve retiré du jeu.

Règles Avancées

En ville

Le Mutant ne peut entrer dans les lieux civilisés que s'il peut dissimuler ses mutations. C'est le cas, sauf s'il possède les dons 41 et 43 (marqués d'un astérisque, et sur fond jaune). Si le Mutant ne peut se rendre dans les villes, il peut tenter de trouver un campement de ses semblables. Le campement pourra abriter un Temple du Chaos et une Secte (voir plus bas), considérés comme des lieux spéciaux. Voir le Supplément aux Règles Avancées pour trouver un campement de Mutants. Notez que le don 53 permet à tout Mutant de pénétrer dans les villages, les villes et les cités.

Le Mutant a accès au même équipement que le Barbare, et peut visiter les mêmes lieux que lui. Il peut en plus visiter le Temple du Chaos (même lieu que le Guerrier du Chaos) et la Secte du Chaos. Le Temple et la Secte sont des endroits spéciaux, qui peuvent être trouvés dans les villes et les cités en utilisant les règles ordinaires (obtenir 7 avec 2d6 (villes) ou 3d6 (cités)).

Le Temple du Chaos

Le Temple du Chaos est un endroit hérétique consacré aux Dieux Sombres, où le Mutant se rend pour faire une offrande et tenter d'attirer l'attention de ses Maîtres. L'offrande doit être de 2d6 x 10 couronnes d'or. Utilisez le tableau suivant pour connaître la réaction des Divinités du Chaos...

1d6	Réaction des Dieux Sombres
1	Le Mutant s'effondre sur le sol, parcouru d'une indescriptible souffrance. Quand il peut enfin se redresser, il se rend compte qu'il a changé ! Tirez au sort un Don du Chaos, sans oublier les 3d6.
2	Tout se met à tourner autour du Mutant, qui s'évanouit. Quand il revient à lui, il se rend compte qu'il a changé ! Enlevez-lui un Don déterminé au hasard, et tirez-en un autre sur la Table des Dons du Chaos (n'oubliez pas les 3d6).
3	Pris de rage devant les Mutations ridicules et inutiles qui lui ont été infligées, le Mutant hurle sa haine devant le sinistre autel du Temple. Amusés, les Sombres Dieux lui accordent un Point de Vie supplémentaire (modifiez le profil du Mutant en conséquence).
4	Un ricanement sinistre désincarné est la seule réponse aux prières du Mutant.
5	Le Mutant est pris de vertiges et a une vision fugitive des Royaumes du Chaos. Sa Volonté est réduite de 1 point. Si elle parvient à zéro, le Mutant sera devenu complètement fou et sera retiré du jeu.
6	Pris de rage devant les Mutations ridicules et inutiles qui lui ont été infligées, le Mutant hurle sa haine devant le sinistre autel du Temple. Courroucés, les Sombres Dieux lui retirent un Don déterminé au hasard. Ceci est considéré comme une mutation, donc n'oubliez pas les 3d6.

C'est également là que le Mutant peut monter en niveau. Pour cela, il fait une offrande spéciale égale à la valeur requise pour son changement de niveau. Les Dieux Sombres étant ce qu'ils sont (et aussi ce qu'ils ne sont pas, d'ailleurs !), jetez 1d6. Sur un résultat de 1, les Divinités du Chaos refusent l'accès du Mutant au niveau supérieur pour une raison connue d'eux seuls. Le Mutant pourra retenter sa chance après sa prochaine aventure (il peut récupérer son or ; il ne sera plus nécessaire de lancer le d6 lors de la prochaine tentative, qui sera donc automatiquement réussie). Si le résultat est autre (2 à 6), tout se passe bien et le Mutant peut modifier son profil d'après son nouveau niveau.

La Secte du Chaos

Dans les Villes et les Cités, les adorateurs corrompus des Sombres Puissances se rassemblent en organisations secrètes pour saper les fondations mêmes de la société de l'Empire. Au sein de ces Sectes, on peut trouver bien des objets interdits, qui feront certainement la joie du Mutant...

Note : le Guerrier du Chaos peut essayer de trouver la Secte s'il le désire.

Équipement	Stock	Coût (achat)	Coût (vente)	Règles spéciales
Fiolle de Poison	5	50	10	Peut être appliqué sur toute arme. Voir Table du Poison ci dessous.
Talisman du Chaos	8	100	-	Peut être utilisé une fois seulement. Permet de rejeter un dé (n'importe lequel, SAUF les dés de la Table des Dons et les gains de points de vie en cas de changement de niveau).
Potion du Chaos	10	500	-	Est utilisée pour tenter d'influer sur les Dons reçus. Quand elle est bue, le prochain Don obtenu sur la Table pourra être refusé. Faites un nouveau tirage, en acceptant ce second résultat.
Signe de reconnaissance	5	100	-	Ce Signe discret permet de reconnaître les autres sectaires. Pour trouver d'autres Sectes, vous bénéficierez d'un bonus de +1 sur les 2d6.
Fiolle de Breuvage du Chaos	10	300	25	Peut remplacer l'équipement initial du Mutant. Toutefois, ne contenant pas de cheveux des parents du Mutant, elle est moins efficace. Le Mutant doit en consommer davantage, et elle est vide sur un résultat de 1 ou 2.

Table du Poison	
1d6	Effet
1-3	Poison mal appliqué, aucun effet. Le Mutant s'en rendra compte lors du combat suivant.
4-6	Poison correctement appliqué. 1d3+2 blessures supplémentaires. A chaque touche effectuée par l'arme empoisonnée, jetez 1d6 : sur un résultat de 1, il n'y a plus assez de poison sur l'arme.

Il y a assez de Poison dans la Fiolle pour une aventure. Mettre du Poison sur une arme prend une Phase de Guerrier complète, et ne peut être fait que si le Mutant n'est pas dans une case adjacente à un ennemi.

La femme était en sueur, épuisée mais heureuse. Morslieb, la lune du Chaos, grimaçait dans le ciel parcouru de lourds nuages, mais elle s'en moquait : elle avait donné naissance à son premier enfant ! Son mari, un rude fermier barbu, paraissait lui-même ému. Etendue sur la paille de leur chaumière, elle attendait avec impatience que son mari lui offre le bébé, afin de le serrer dans ses bras... Mais le visage de son homme, déformé par les ombres de la nuit, lui parut soudain tout autre. Ce n'était plus un sourire, mais une grimace qui ornait à présent sa face barbue... Un juron franchit les dents cariées du nouveau père. Une discussion animée s'engagea entre les parents, tandis que le nouveau-né vagissait aux pieds de l'homme...

Le bébé était souillé. Le tentacule verdâtre qui lui tenait lieu de bras gauche ne laissait aucun doute à ce sujet. Le père exigeait de la mère en larmes rien de moins que son meurtre... Ils n'avaient pas vraiment le choix, chuchotait-il afin que les voisins n'entendent rien de leur sinistre conversation. On ne pouvait espérer cacher la difformité du bras de l'enfant, et les terrifiants Répurgateurs ne tarderaient pas à faire leur apparition... Pour le salut du village, les Répurgateurs ne faisant habituellement pas dans la dentelle et brûlant tout pour éviter que le Chaos n'étende son emprise aux bourgades alentours, il fallait absolument que le nouveau-né disparaisse. Ses parents le prétendraient mort-né...

Avec lenteur, le nouveau père se dirigea vers sa vieille dague, suspendue au mur par un crochet de fortune. Il la décrocha, et Morslieb éclaira son visage résolu grâce à un froid reflet sur la lame fatiguée du couteau. Son épouse ne put retenir un hurlement tandis qu'il avançait à pas lourds vers le bébé, qui vagissait sur la paille de la couche de fortune où il avait vu le jour. Il leva la lame...

La fenêtre de la misérable mesure vola en éclats tandis qu'une silhouette encapuchonnée bondissait dans la seule salle de la chaumière. L'infortuné père interrompit son geste assassin, interloqué. La mère sidérée resta la bouche ouverte tandis que l'intrus se ruait sur son époux. L'éclat froid de l'acier jaillit entre les deux hommes, puis le paysan barbu s'affaissa en se tenant la poitrine. Sur sa rude chemise grise s'élargissait une fleur de sang... L'intrus se tourna alors vers la femme et le bébé. Elle hurla de nouveau, tandis que le nouveau-né, étrangement, cessait ses pleurs. Sous la capuche noire, le visage de l'intrus était celui d'un abominable batracien aux yeux globuleux, recouvert de rares cheveux gras...

Son devoir accompli, Tareck essuya la lame de son épée courte. Les deux paysans gisaient à terre, baignant dans leur sang peu à peu absorbé par la terre battue de la chaumière. Il entendit du bruit au dehors : les voisins effrayés faisaient savoir qu'ils allaient venir aux nouvelles, dans l'espoir que toute menace éventuelle les entende et s'enfuie avant leur arrivée. Il tourna ses yeux globuleux vers le bébé, qui le fixait avec intensité. Sa voix était rauque, et il formait les mots avec difficulté à cause de la langue monstrueuse qui occupait sa large gueule, mais il tint à parler au nouveau-né...

-Tu as de la chance, petit... L'ancien et ses visions, il avait raison le vieux ! Un mutant est bien né ici la nuit où Morslieb était pleine. J'ai fait ce qui a été accompli pour moi il y a déjà bien des années... Je t'élèverai dans la haine de ces hommes qui refusent l'évolution. Tu apprendras à adorer les Dieux Sombres, futurs maîtres du Vieux Monde. Et tu suivras avec moi la voie du massacre, pour forcer tous ces crétins à ouvrir leurs yeux !

Puis il ramassa rapidement l'enfant, et repartit par la fenêtre. La nuit complice l'engloutit, tandis que Morslieb cherchait un nouvel acte immonde à éclairer de sa lumière blafarde.