



WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY



BESTIAIRE

CREATURES ORDINAIRES & IMMONTES

SOMMAIRE

| | | | | | |
|---------------------------------|-----------|-----------------------------------|-----------|---------------------------------|-----------|
| CRÉATION DE CRÉATURES | 3 | Mères-rats | 17 | Serviteurs Démoniaques du Chaos | 30 |
| Plus de "bouffées d'air" | 3 | Esclaves Skavens | 17 | Démons Mineur | 32 |
| Construire des PNJ | 3 | Tirailleurs | 17 | Démons Majeur | 34 |
| Création d'une carrière | 3 | Démon Mutant de Choc | 17 | Démons Majeur non Alliés | 35 |
| Tableau des modèles de carrière | 4 | Seigneurs de guerre | 18 | Allies du Chaos | 37 |
| Profils des héros | 5 | Rats loups | 18 | MONSTRES RÉPUGNANTS | 38 |
| Nouveaux talents | 5 | CRÉATURES D'AUTREFOIS | 19 | Armure animée | 38 |
| Nouveaux traits de créature | 5 | Amibes | 19 | Singes | 38 |
| TABLES DE LOCALISATION | 10 | Amphisbènes | 19 | Mâcheurs d'os | 38 |
| Les plus grands opposants | 10 | Chauves-souris | 19 | Taureau Centaures | 38 |
| Critiques sur les ailes | 10 | Ronce de Sang | 19 | Corail des cavernes | 38 |
| Blessures critiques aux ailes | 10 | Vanneaux carnivores | 19 | Centigors | 39 |
| LES BÊTES DE LUSTRIE | 12 | Charognard Volant | 20 | Cockatrice | 39 |
| Carnosaures | 12 | Chats | 20 | Crocodiles | 39 |
| Coatl | 12 | Sangsues caméléon | 20 | Dryads | 39 |
| Troglodytes | 12 | Chimères | 20 | Dragons Ogre | 39 |
| Molosse a Sang Froids | 12 | Doppelgangers | 20 | Animaux de combat | 40 |
| Culchans | 12 | Tortues dragons | 20 | Gargouilles | 40 |
| Grenouilles géantes Jaguars | 12 | Elémentaire | 21 | Geckomandre | 40 |
| Kroxigor | 13 | Vers des Marais | 21 | Castors géants | 40 |
| Tigres à dents de sabre | 13 | Champignon & Moisissures | 22 | Crabes géants | 40 |
| Salamandres | 13 | Scarabée géants | 22 | Escargots géants | 40 |
| Saurus | 13 | Sangsues géantes | 22 | Chèvres et moutons | 40 |
| Skinks | 13 | Scorpions géants | 22 | Vers de lanterne | 41 |
| Slann | 13 | Vers d'or | 23 | Singes | 41 |
| Stegadons | 14 | Grands aigles | 23 | Montures | 41 |
| Terradons | 14 | Harpies | 23 | Grignoteurs | 42 |
| LES ENFANTS DU RAT CORNU | 15 | Animaux de troupeau | 23 | Cauchemars | 42 |
| Assassins | 15 | Vers végétal | 23 | Ostrix | 42 |
| Les Horreurs de la Couvée | 15 | Hommes-lézards | 24 | Crabe Prométhéin | 43 |
| Chefs de la Griffes | 15 | Momies | 24 | Anguilles du Reik | 43 |
| Nuées de rats géants | 15 | Hiboux | 24 | Monstres pourris | 43 |
| Prophète gris | 15 | Razorbills | 24 | Gardiens runiques | 43 |
| Coureurs d'égouts | 16 | Palourdes des Sables | 25 | Serpents de mer | 43 |
| Abominations de Malefosse | 16 | Petits animaux | 25 | Requins | 43 |
| Chefs de meute | 16 | Spectres | 25 | Farfadés | 44 |
| Moines de la peste | 16 | Essaims | 26 | Broché | 44 |
| Prêtres de la peste | 16 | Homme arbre | 26 | Champignons Tendrophilus | 44 |
| | | Licornes | 27 | Treetkin | 44 |
| | | Créatures garous | 27 | Vautours | 45 |
| | | Wights | 27 | Dragons zombies | 45 |
| | | Zoats | 27 | | |
| | | LES PERDUS ET LES DAMNÉS | 29 | PNJ GÉNÉRIQUE | 46 |
| | | Serviteurs Démoniaques Non Alliés | 29 | | |

Conception et rédaction originales: Chris MacLean

Ce supplément est auto-publié et non officiel, et ne doit en aucun cas être associé à Games Workshop ou au Cubicle 7. Toutes les licences, marques et droits d'auteur pertinents sont utilisés sans autorisation et ne visent en aucun cas à en contester la propriété par Games Workshop et Cubicle 7.

Warhammer Fantasy Roleplay

est publié par Cubicle 7 Entertainment Ltd, Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate, Swinton, SN25 5AZ, Royaume-Uni



Aucune partie d'une publication du Cubicle 7 ne peut être reproduite, stockée dans un système de recherche documentaire ou transmise sous quelque forme que ce soit, par des moyens électroniques, mécaniques, de photocopie, d'enregistrement ou autres, sans l'autorisation préalable des éditeurs.

WFRP4 Conçu par: Andy Law, Dominic McDowell

Éditeur WFRP4: Dominic McDowell

WFRP2 Conçu par: Chris Pramas

WFRP1 Développé par: Graeme Davis, Richard Halliwell, Rick Priestley, Jim Bamba & Phil Gallagher

Grâce à: Cubicle 7 et Games Workshop. Merci à Chuck Morrison de Winds of Chaos pour son matériel de fan. Merci à tous les fans de Ratcatcher Discord (comme Jaalib) dont j'ai pu utiliser le matériel pour ce supplément: il n'est pas dans mon intention de revendiquer la propriété de ce matériel.

Warhammer Fantasy Roleplay 4ème édition © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, le logo Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, le logo de la comète à double queue, et tous les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages et leur ressemblance, sont soit ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, enregistrés de manière variable dans le monde entier, et utilisés sous licence. Cubicle 7 Entertainment et le logo Cubicle 7 Entertainment sont des marques déposées de Cubicle 7 Entertainment Limited. Tous droits réservés.

BESTIAIRE

CREATION DE CREATURES

Les créatures présentées dans le Bestiaire de WFRP4 (p310) sont des exemples génériques et typiques de départ de leur espèce. Beaucoup de bêtes et de monstres seront relativement faibles par rapport aux Personnages de départ qui peuvent souvent se retrouver avec une haute Capacité de Combat en Mêlée pendant la création du personnage. Si vous vous en tenez aux profils de base pour la plupart des rencontres, les Personnages les vaincrons régulièrement et les surpasseront avec peu de difficulté - et il y a peu d'amusement à gagner sans défi!

La méthode que vous choisissez pour améliorer vos PNJ (personnages non joueurs) dépend bien sûr de vos goûts personnels. Les aventures de **Rough Nights & Hard Days** et celles d'Ubersreik s'appuient fortement sur des attributs et des traits de créatures relevés. **Enemy in Shadows** se concentre plutôt sur l'ajout de compétences et de talents à ses PNJ, et présente même un guide pratique simple. Cette dernière méthode est la plus longue, mais les PNJ qui en résultent seront plus étoffés. Ce chapitre détaille diverses approches pour construire vos créatures.

PLUS DE "BOUFFÉE D'AIR"

Cubicle7 a réduit le facteur " bouffée d'air " des éditions précédentes en introduisant Tests Opposés et Avantage. En opposant les compétences les unes aux autres, les attributs inférieurs sont en fait augmentés par une probabilité jusqu'au point où un combattant a une compétence supérieure à 50. Après quoi, les chances et l'avantage des dés peuvent faire en sorte qu'un combat devienne rapidement unilatéral.

Le système prévoit que les carrières offrent de nombreuses possibilités aux personnages des joueurs pour augmenter les deux attributs et les compétences de mêlée - ce qui signifie que de nombreux aventuriers peuvent commencer avec une compétence d'arme de 50 ou plus, ce qui fait d'un ours de base avec CC 35 une cible plus facile qu'elle ne l'aurait été dans les éditions précédentes.

Lorsque le MJ veut augmenter le défi pour un groupe orienté vers le combat, les améliorations les plus simples consistent à ce que les adversaires soient plus nombreux que les membres du groupe et/ou à augmenter leurs attributs de combat. Inclure un ou deux combattants à distance aide aussi.

CONSTRUIRE DES PNJ

Cette section décrit les méthodes de création de vos créatures et de vos personnages. Les PNJ ont des formes et des fonctions variées, du modeste serviteur dont vous devez improviser le nom à la rigueur jusqu'à l'épreuve de force finale élaborée que les joueurs feront sans doute dérailler par leurs manigances. En effet, c'est souvent ce modeste serviteur que vous venez d'inventer qui finit par être le personnage le plus plutôt que le vicieux Rat Ogre décapité d'un seul coup.

RÉSUMÉ DES AUGMENTATIONS DE TRAIT

Les caractéristiques suivantes, tirées du livre de règles de WFRP4, sont incluses ici à titre de référence rapide. Ils peuvent être combinés avec les profils de Héros présentés ci-dessus.

| | |
|-------------|--|
| Grand: | +10 Force +10 Endurance, -5 Agilité |
| Brutal: | +10 Force, +10 Endurance, -10 Agilité, -1 Mouvement |
| Intelligent | +10 Initiative, +20 Intelligence |
| Sournois: | +10 Initiative, +10 Intelligence, +10 Sociabilité |
| Élite: | +20 Capacité de Combat, +20 Capacité de Tir, +20 Force Mentale |
| Rapide: | +10 Agilité, +1 Mouvement |
| Meneur: | +10 Force Mentale, +10 Sociabilité |
| Coriace: | +10 Endurance, +10 Force Mentale |

Les Traits ci-dessous sont nouveaux dans ce supplément:

| | |
|-------------|--|
| Alerte: | +10 Capacité de Combat, +30 Compétence de Perception |
| Combattant: | +10 Capacité de Combat +10 Force, +10 Initiative |
| Studieux: | +20 Intelligence, +20 Force Mentale |

PNJ Principaux

Certains PNJ seront très importants dans vos aventures, car ils conduiront à des points importants de l'intrigue et présenteront des obstacles importants à la progression du groupe. En raison de leur importance narrative, il convient de leur donner des détails complets dans le jeu (compétences, talents, traits, etc.). Commencez par les profils génériques du Bestiaire : soustrayez 10 de chaque caractéristique et ajoutez 2d10 à chacune d'entre elles à tour de rôle. Ensuite, faites passer la créature par la ou les carrières souhaitées. Pour chaque niveau de carrière dans lequel vous souhaitez que

le PNJ progresse, ajoutez +5 à toutes les compétences et caractéristiques disponibles, puis ajoutez au moins 1 talent de chaque niveau de carrière complété. Il se peut même que vous souhaitiez donner un ou deux traits à votre PNJ, tels que l'animosité (trait) ou les préjugés (trait).

PNJ Mineurs

D'autres PNJ existent pour donner de la saveur et un cadre réaliste, ou pour servir d'aides ou d'obstacles mineurs à la progression de l'histoire. Dans la plupart des cas, il faudra suffire pour commencer avec les attributs de base indiqués dans le Bestiaire WFRP4 (p311) et augmenter quelques caractéristiques pertinentes de +10 pour chaque niveau de carrière que vous envisagez pour le PNJ ; et/ou vous pourriez appliquer les Profils de héros et les Traits de créatures au même effet. Ces personnages sont supposés posséder toutes les compétences requises pour faire leur travail, même s'ils ne figurent pas dans la liste: il suffit d'utiliser la caractéristique non modifiée appropriée si un test est requis.

Des PNJ génériques ont été fournis à la fin de ce supplément pour de nombreux emplois quotidiens dans l'Empire.

Une Note sur les Carrières

La plupart des personnes qui travaillent dans le Vieux Monde (et dans le nôtre) ne dépassent jamais le deuxième niveau de carrière : c'est le travail "officiel" qui consiste à faire son travail sans les avantages et les responsabilités d'un plus grand pouvoir. Ainsi, un forgeron à vie est un artisan (2) avec un statut Argent 1, et cela ne changera probablement pas au cours de sa vie.

Argent et Possessions du PNJ

La plupart des personnages de l'Empire ont une certaine somme d'argent. S'il n'est pas listé, déterminez au hasard la quantité d'argent transportée par un PNJ avec un jet de gains en utilisant le statut du personnage (comme indiqué dans WFRP4, p51). Enfin, les PNJ doivent obtenir les l'équipement indiqués dans leurs niveaux de carrière, ainsi qu'une arme et une pièce d'armure appropriée. Donnez au personnage un nom approprié et peut-être un détail permettant de l'identifier, et vous avez terminé !

CRÉATION DE CARRIÈRE

Cette section offers une méthodologie plus souple qui fonctionne mieux pour les bêtes, les monstres et les créatures "civilisées" pour lesquelles les détails complets de la carrière n'auraient pas de sens ou seraient trop compliqués.

Attributs

Commencez par le profil de la créature de base. Vous pouvez choisir les attributs au hasard, comme décrit précédemment, ou vous en tenir aux valeurs par défaut.

Ensuite, utilisez l'une ou l'autre des sections ci-dessous comme ligne directrice ou procédure pour compléter les capacités de la créature.

Construire des Créatures " Civilisées ".

Comme alternative aux autres méthodes de création de profil, vous pouvez appliquer un modèle du tableau des modèles de carrière. La plupart de ces modèles conviennent aux créatures qui ont développé une forme de société ou une structure sociale de base (humains, gobelins, skavens, etc.).

Chaque modèle de carrière énumère quatre attributs, compétences, talents et traits. Une fois que vous avez trouvé un modèle de carrière approprié, choisissez le nombre de niveaux de carrière que le PNJ a atteint. Pour chaque niveau de carrière, attribuez 5 Augmentations dans les attributs et compétences correspondants. Lorsque des compétences groupées sont proposées, choisissez une spécialisation ou supposez que toutes les spécialisations sont couvertes. Prenez tous les talents listés et faites-les progresser d'un niveau pour chaque niveau de carrière également. Les caractéristiques énumérées sont facultatives.

MODÈLES DE CARRIÈRE

Assassin (Duelliste, Espion)

Profil: Capacité de combat, Initiative, Agilité, Dextérité
Compétences: Escalade, Mêlée, Projectile, Discrétion
Talents: Ambidextre, Filature, Frappe Blessante, Coup Assommant
Traits: Vision Nocturne, Furtif, Venin, Grimpeur
Possessions: Poignards, Fléchettes, Veste en cuir, Fiole de Poison, 5d10 Pistole d'Argent

Chef (Général, Commandant, Seigneur de Guerre)

Profil: Capacité de Combat, Endurance, Force Mentale, Sociabilité
Compétences: Esquive, Intimidation, Commandement, Perception
Talents: Maître de Combat, Désarmer, Sixième Sens, Frappe Puissante
Traits: Champion, Élite, Endurant, Meneur
Possessions: Plastron, Casque, Bouclier, Épée, Troupes, Uniforme, 1d10 CO

Diplomate (Émissaire, Messenger, Porte-Étendard)

Profil: Endurance, Initiative, Agilité, Sociabilité
Compétences: Charisme, Résistance, Savoir (Région), Chevaucher
Talents: Fuite, Sociable, Lire/Ecrire, Pas de Coté
Traits: Intelligent, Sournois, Rapide, Endurent
Possessions: Poignard, Livret, Parchemin, Étui à Parchemin, Nécessaire d'Écriture, 1d10 Pistole d'Argent

Fanatique (Flagellant, Tueur)

Profil: Capacité de combat, Force, Endurance, Force Mentale
Compétences: Esquive, Résistance, Intimidation, Mêlée
Talents: Sans peur, Frénésie, Assaut furieux, Dur à Cuir
Traits: Champion, Peur, Haine, Insensible à la douleur
Possessions: Hache ou Fléau, Symbole Religieux, Vêtements en lambeaux, 1d10 Sous de cuivre

Chasseur (Archer, Pisteur)

Profil: Capacité de tir, Force, Endurance, Initiative
Compétences: Survie, Projectile, Piégeage, Pistage
Talents: Tir précis, Dur à cuir, Œil de chasseur, Nomade
Traits: Arboricole, Élite, Vision Nocturne, Pisteur
Possessions: Pièges pour animaux, Arc, Dague, Peaux, 4d10 Sous de cuivre

Marchand (Colporteur, Commerçant)

Profil: Initiative, Agilité, Intelligence, Sociabilité
Compétences: Conduite, Marchandage, Intuition, Savoir (Région)
Talents: Baratinier, Négociant, Savoir-vivre (Guilde), Lire/Ecrire
Traits: Maître bêtes, Rapide, Intelligent, Nerveux
Possessions: Boulier, Licence de guilde, Mule et charrette, Biens de commerce, 5d10 Pistole d'argent

Noble (Seigneur, Politicien)

Profil: Initiative, Intelligence, Force Mentale, Sociabilité
Compétences: Ragot, Commandement, Savoir (Politique), Mêlée
Talents: Savoir-Vivre (Noblesse), Noblesse, Orateur, Lire/Ecrire
Traits: Astucieux, Meneur, Préjugés, Studieux
Possessions: Dague, Fléau, Vêtements de qualité, Serviteur, Nécessaire d'écriture, 3d10 CO

Médecin (Barbier-chirurgien, Guérisseur)

Profil: Dextérité, intelligence, Force Mentale, Sociabilité
Compétences: Guérison, Savoir (Anatomie), Savoir (Médecine), Métier (Barbier)
Talents: Pansement de fortune, Lire/Ecrire, Frappe Assommante, Chirurgie
Traits: Astucieux, Maladie, Préjugés, Studieux
Possessions: Bandages, licence de guilde, Outils de métier (Médecine), 3d10 Pistoles

Prêtre (Moine, Nonne, Chaman)

Profil: Dextérité, Intelligence, Force Mentale, Sociabilité
Compétences: Charme, Résistance, Savoir (Théologie), Prière
Talents: Bénédiction, Invocation, Ame pure, Lire/Ecrire
Traits: Bienheureux, Astucieux, Miracles, Studieux
Possessions: Livres, Dague de cérémonie, Symbole religieux, Robes, 1d10 Pistoles

Voleur (Éclaireur, Tirailleur, Sournois)

Profil: Force, Initiative, Agilité, Dextérité
Compétences: Escalade, Mêlée, Crochetage, Discrétion
Talents: Effraction, Criminel, Grimpeur, Pas de côté
Traits: Rapide, Vision nocturne, Furtif, Venin
Possessions: Pied de biche, Dague, Veste en cuir, Outils de métier (Voleur), 3d10 Pistoles

Guerrier (Garde, Soldat)

Profil: Capacité de Combat, Capacité de Tir, Endurance, Initiative
Compétences: Esquive, Savoir (Guerre), Mêlée, Projectile
Talents: Vigilance, Cote à cote, Porte Bouclier, Inébranlable
Traits: Belligérant, Champion, Élite, Coriace
Possessions: Plastron, Arbalète, Heaume, Épée, Uniforme, 3d10 Pistoles

Sorcier (Sorcière, Magicien)

Profil: Capacité de Combat, Initiative, Intelligence, Force Mentale
Compétences: Focalisation, Intuition, Langage (Magie), Savoir (Magie)
Talents: Magie des arcanes/Chaos/Magie mineur, Détection d'artefacts, Lire/Ecrire, Seconde vue : Perspicace, Lanceur de sorts, Studieux
Possessions: Grimoire, Licence magique, Bâton de combat, Robe, 3d10 Pistoles

Création de Bêtes & Monstres

Les Bêtes Monstrueuses sont jouables telles quelles, même si certaines pourraient avoir besoin d'un peu de peaufinage. Un ours générique, par exemple, aura du mal à obtenir un quelconque avantage avec un CC de 35. Si vous avez un groupe orienté vers le combat, il est bon d'améliorer un monstre avec le Trait Élite - ce qui rendrait les Basilics, Bêtes Sauvages, Trolls et autres particulièrement terrifiants. Inversement, si vous souhaitez affaiblir un monstre, pensez à lui donner le Trait Infirmié.

Les bêtes n'ont pas reçu les compétences et les talents qui conviennent à leur rôle dans le monde naturel. Il y en a trop pour les fournir ici, c'est pourquoi les MJ sont encouragés à donner aux animaux des bonus importants (tels que +20 ou +40) pour des tests spécifiques basés sur l'Athlétisme, l'Esquive, la Perception, la Natation, le Pistage. Les prédateurs dangereux devraient obtenir une compétence de Mêlée (Bagarre) de +20 et le talent maximum de Frappe blessante. Les animaux de proie doivent acquérir une compétence de Perception de +20 et le maximum du talent de Fuite !. Dans de nombreux cas, les compétences et les talents associés seront manifestes : Les rats peuvent nager et escalader les murs, et les chats peuvent survivre à des chutes importantes (voir le Talent Souplesse féline).

PROFILS D'HÉROS

Pour un PNJ orienté combat qui se démarque, choisissez un profil ci-dessous et ajoutez les scores aux Caractéristiques de Base de la créature. N'hésitez pas à les appliquer également aux Bêtes et aux Monstres.

Chef d'unité

Un chef d'unité est une créature qui se distingue quelque peu de son espèce.

Exemple: Le Chef de la Griffes d'un régiment de Guerriers du Clans.

| CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc |
|-----|-----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +15 | +10 | +5 | +5 | +10 | +5 | — | +5 | +10 | +10 |

Héros Mineur

Un Héros Mineur est une créature vétéran conçue pour défier les joueurs.

Exemple: Le groupe est traqué par un Lieutenant Orque, Grog, et plusieurs de ses recrues.

| CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +30 | +20 | +10 | +10 | +20 | +10 | +5 | +10 | +20 | +20 |

Traits: +1 à Armure, Champion, +1 à Arme

Héros Majeur

Un Héros Majeur est un chef de guerre très puissant ou une créature supérieure destinée à être le centre de l'aventure, ou du moins une étape importante sur le chemin de sa réalisation.

| CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +45 | +30 | +20 | +20 | +30 | +20 | +10 | +20 | +30 | +30 |

Traits: +2 à Armure, Champion, Dur à cuir, Pisteur, +2 à Arme

NOUVEAUX TALENTS

Les Talents suivants qui ne figurent pas dans le Livre des règles de la WFRP4 ont été compilés ici à titre de référence. Supprimer la Malédiction est ma propre invention tirée de mes suppléments Grimoire non-officiel et Trésor & Artefacts.

Chantre

Max: 1

Tests: Divertissement (Chant)

Vous êtes formé comme chantre des Collèges de Magie, et vous êtes capable de rassembler les Vents de Magie pour vous aider les lanceurs de sorts présents.. Vous pouvez utiliser Divertissement (Chant) à la place de la Focalisation lorsque vous effectuez un Test de Focalisation (**WFRP**, page 237), tous les utilisateurs de magie dans les environs de votre Sociabilité Mètres peuvent siphonner un seul DR de votre Test de Focalisation Étendu par round tant qu'ils effectuent leur propre Test de Focalisation. Grâce à ce Talent, un Personnage peut effectuer un Test de Divertissement Étendu (Chant) spécifiquement pour aider le Test de Focalisation d'un autre sorcier, même s'il ne possède pas lui-même d'autres capacités magiques.

Supprimer la Malédiction

Max: Niveau Actuel de la Carrière Lanceur de Sorts ou Religieux (1-4)

Tests: Langue (Magick) ou Prier pour dissiper une malédiction Un personnage qui a acheté les Talents Magie des arcanes, Magie du chaos, Magie sauvage, Sorcière ! ou Invoquer peut acheter le Talent Supprimer la Malédiction à tout moment par la suite (pendant qu'il est dans une carrière pertinente). Vous avez appris l'art d'annuler une malédiction en cours. Si vous échouez à un Test de Dissipation lorsque vous tentez de supprimer une malédiction, vous pouvez inverser le jet si cela permet au Test de réussir. Cela s'applique également aux Tests de **Dissipation Étendue**. Une seule malédiction peut être supprimée à la fois

Imprégné de Magie

Max: 1

Tous les sorts lancés dans un rayon de Bonus de Force Mentale mètres gagnent +1 DR à l'Incantation. Ce bonus ne peut être obtenu qu'une seule fois par Incantation, quel que soit le nombre de personnages ayant ce talent dans les environs.

Imprégné d'Ulgu

Max: 1

Tests: Tout Test impliquant la Focalisation (Ulgu) pour les Tests de Discrétion

Vous êtes imprégné du Vent Gris de la Magie, que ceux qui ont la Seconde Vue perçoivent comme une brume ombragée et mouvante qui s'enroule autour de votre corps. Vous pouvez utiliser votre compétence de Focalisation (Ulgu) à la place de la Compétence de Discrétion pour tous les Tests pertinents. De plus, toute tentative réussie de lancer des sorts du Domaine de l'Ombre à moins de 8 mètres de vous, rapporte +1 DR. Ce bonus ne peut être obtenu qu'une seule fois, quel que soit le nombre de personnages victimes d'Ulgu dans les environs du lanceur de sorts

NOUVEAUX TRAITS DE CRÉATURES

Les Nouveaux Traits sont fournis ici. Les MJ devraient se sentir libres d'utiliser les nouveaux Traits pour n'importe quel monstre de leur propre création, ou en plus des profils inclus dans le chapitre Bestiaire du livre de règles **WFRP4**.

Enflammée

Cette créature est faite de flammes ! Toutes ses attaques réussies infligent +1 état En Flamme.

Absorbe

A la fin du Round, si la créature a un Avantage supérieur à celui de tous les adversaires engagés, elle absorbe un adversaire de Taille égale ou inférieure. Une victime absorbée gagne un nombre d'État Empêtrées égal au Bonus de Force de la créature, et compte comme étant Empoignez. Une victime absorbée perd un nombre de Blessures égal à la Force de la Créature à la fin de chaque Round; les points d'Armure ou

le Bonus d'Endurance ne réduisent pas cette perte. Le même nombre de Blessures "guéri" la créature. Si une victime absorbée est tuée, la créature se retire pour digérer le corps en suspension pendant les jours qui suivent. Toute attaque qui frappe la créature fait autant de dégâts à la victime absorbée.

Alerte

La créature est toujours à la recherche de quelque chose à chasser ou de quelque chose qui pourrait la chasser. La créature acquiert +10 en Capacité de Combat et +30 à la Compétence Perception.

Séduisant

La créature est capable de charmer et de séduire sans effort ses cibles à des fins malveillantes ou, éventuellement, bénéfiques. Elle peut ajouter son Bonus de Sociabilité au DR des Tests de Charme liés à l'attraction ou à la séduction.

Amorphe

La créature est un blob amorphe. Elle réduit de moitié les blessures causées par des dommages autres que le feu, le froid ou la magie. Elle ignore toutes les Blessures Critiques, et ne peut être détruite qu'en étant réduite à 0

Blessures par le froid extrême, le feu ou la magie. Si elle est réduite à 0 Blessure par d'autres moyens, elle reste en sommeil pendant 1d10 rounds, puis régénère +1 Blessure. Les créatures amorphes évitent les sources extrêmes de chaleur ou de froid.

Maître Bêtes (Note)

La créature est entraînée à manipuler d'autres créatures avec le trait entraîné. Utilisez la note pour tous les Tests liés au contrôle de la créature. Elle est généralement calculée en additionnant l'Intelligence et l'Agilité, puis en divisant par deux.

Fiévreux (Type)

La créature abrite la maladie mentionnée et peut la transmettre d'un simple toucher. Si elle est touchée, la victime doit vérifier la présence de contractions, mais le Test est de +2 Niveau de Difficulté que la normale. Si la maladie est contractée, son incubation est modifiée en "Instantané".

Souffle (Type)

Cette règle fonctionne exactement comme le Trait de Créature Souffle (p341), mais avec les règles suivantes:

- **Pestilence:** Toute blessure causée ignore l'armure. La cible doit passer un Test de Résistance ou souffrir d'une *Blessure Purulente*.
- **Vapeur:** Toute blessure causée ignore les points d'armure et le bonus d'Endurance. La zone se remplit de vapeur pendant 1d10 Rounds, en infligeant +1 État Aveuglé tant que cela dure.

Étreinte Glaciale

Ce trait a été modifié par rapport au Livre des Règles.

Le toucher de la créature refroidit l'âme de son ennemi. Pour le coût de 2 **Avantage** et de son action, elle peut tenter un Test **Opposé Corps à corps/CC** ou **Esquive**; cette attaque compte comme Magique. Si elle gagne, sa cible perd 1d10+DR Blessures sans modification du Bonus d'Endurance ou des Points d'armure.

De plus, si la cible échoue à un Test de **Calme Intermédiaire (+0)**, en cas d'échec elle gagne un État Exténué qui ne peut être supprimé avant un Repos Prolongé. Si une cible reçoit plus d'États Exténué de cette manière que son Bonus de Force Mentale, la cible prendra immédiatement l'État Exténué et mourra à la fin du Round lorsque son âme le quittera.

Démoniaque (X)

Ce trait a été modifié par rapport au Livre des Règles.

L'essence de la créature est formée de magie brute et les ichor impies traversent ce qui passe dans ses veines. Les créatures démoniaques n'ont pas besoin des conditions préalables à la vie: nourriture, eau, air... Ils ne sont pas soumis au Effets d'Exposition et sont immunisés contre les États suivants: *Exténué*, *Empoisonnés*, *Inconscients*.

L'aura d'un Démon l'imprègne de pouvoirs spéciaux dans le monde des mortels. Toutes ses attaques sont magiques. Les attaques classiques qui frappent un Démon ignorent ses Qualités et ne causent pas un minimum de 1 Dégât.

Lancez 1d10 après avoir reçu un coup, si la créature obtient (x) ou plus, le coup est ignoré, même si c'est un coup critique. Si la créature est réduite à 0 Blessures, son âme retourne immédiatement dans les royaumes du Chaos, la retirant du jeu.

Doppelganger

Le PNJ peut prendre la forme de n'importe quel être humain de taille moyenne. Il doit atteindre +5 DR lors d'un Test de Perception Étendu alors qu'il observe sa cible. Il faut ensuite 2 Rounds pour prendre la forme de la cible. Les vêtements et les accessoires plus petits de la cible sont également répliqués; ils deviennent partie intégrante de la créature et ne peuvent être enlevés. Les objets plus grands, comme les épées et les sacs à dos, ne sont pas copiés. Lorsque ceux qui connaissent la victime rencontrent la créature transformée, ils font un Test d'**Intuition Dur (-20)**. S'ils réussissent, ils savent qu'il se passe quelque chose. S'ils échouent, ils sont convaincus que la créature est une de leurs connaissances.

Combattant

La créature est naturellement forte et agressive, ou a été entraînée au combat. Elle reçoit +10 en Capacité de Combat, Force et Initiative.

Inflammable

Que la créature soit enveloppée dans un bandage ou du tissu, qu'elle soit aspergée d'huile ou qu'elle soit particulièrement sensible au feu (comme les plantes), une créature inflammable subit le maximum de dommages causés par les États En Flamme et ne peut pas les éliminer sans utiliser de l'eau.

Voleur de Chair

Une créature qui a le Trait Démoniaque, peut porter la chair de n'importe quel Humain qu'elle tue. De plus, elle peut parfaitement imiter le visage de la chair utilisée, capable d'imiter les voix et les manières avec une capacité étonnante. La préparation de la chair prend 1d10 Rounds, après quoi elle peut être portée ou enlevée à volonté, ce qui prend 1 Round. Une fois préparée, la chair ne pourrit que si la créature meurt, mais elle peut être endommagée par des moyens normaux. Si la créature le souhaite, elle peut se libérer de son costume de chair utilisé de façon horrible, accordant le Trait de Terreur 1 pour 1 Round, mais la chair se trouve détruite, ce qui signifie qu'elle ne peut plus être utilisée. Ceux qui connaissent le personnage imité peuvent tenter un Test d'**Intuition Futile (-40)** pour détecter qu'il y a quelque chose qui ne va pas, mais ils ne sauront pas exactement quoi.

Vol (Valeur)

Ce trait a été modifié par rapport au Livre des Règles.

Lorsque la créature se déplace, elle peut voler jusqu'à (valeur) mètres. Lorsqu'elle Vole, elle ignore tout terrain, obstacle ou personnage. À la fin du mouvement, elle décide si elle se pose ou si elle Vole encore. Ce mouvement peut-être utilisé pour charger.. S'il commence son tour en volant,

son Mouvement doit être un Vol.. Si ce n'est pas possible, le MJ décide de la hauteur à laquelle la créature tombe (voir page 166).

Pour viser cette créature,, mesurez la distance horizontale comme d'habitude, puis augmentez la portée d'un degré. Ainsi, un Tir à Longue Portée deviendra un Tir à Portée Extrême, et s'il était à Portée Extrême, on ne peut pas lui tirer dessus.

Lorsqu'elle Vole, la créature, ou toute personne qui tire depuis celle-ci, subit une pénalité de -20 à toutes les tentatives de combat à distance alors qu'elle fait des pirouettes et des rotations dans le ciel. Mais la portée est mesurée comme à l'horizontale,, car elle a l'avantage de se trouver en hauteur. Il n'y a techniquement pas de portée maximale, mais les missiles tirés au-delà de la Portée Extrême sont supposés ne pas toucher, sauf s'il s'agit d'une arme lourde (comme un rocher) ou si la cible est de taille énorme ou plus grande (comme un Château).

Lorsque deux créatures volantes échangent des Tirs, traitez la plus basse des deux comme étant au sol et la plus haute créature aura l'avantage d'être en hauteur. Deux créatures volantes au même niveau mesurent la distance comme si elles étaient toutes deux au sol.

Illusion

La créature est capable de former une illusion dans sa ligne de visée qui imite un objet ou une créature vivante ; la taille de l'illusion est limitée de 30 à 180 cm. La parole et les sons ne peuvent pas être reproduits. Plusieurs créatures peuvent combiner leur mimétisme pour construire des illusions plus élaborées. Une créature ayant le Talent Seconde Vue peut remarquer l'illusion sur un Test de **Perception Complexe (-10)**.

Immunité (Attaques Ordinaires)

La créature est immunisée contre les dommages, y compris les blessures critiques, causés par toute arme ordinaire. Cela ne s'applique pas aux dommages causés par des sorts, les armes en argent ou magiques, ou par les créatures ayant le Trait Magique.

Infirmité (Valeur)

La créature est âgée, malade ou n'est pas en pleine santé. Cela se traduit par des États Exténués qui ne peuvent être éliminés tant que la source de l'infirmité n'est pas guérie. Une petite blessure ou une maladie mineure peut être représentée par un seul État; une Blessure Purulente ou une Maladie peut donner 2 ou 3 États; et une maladie ou une blessure mortelle ou débilante peut être représentée par 4 États ou plus. Le nombre exact des États dépend du MJ, mais doit être adapté au profil de la créature (un dragon a des caractéristiques de départ beaucoup plus élevées qu'un skaven). Dans ce cas, la réduction du profil entraînera une réduction correspondante du nombre maximal de blessures. L'utilisation de ce trait est une méthode permettant d'introduire des créatures incroyablement puissantes chez des aventuriers moins puissants. Les créatures aux Traits Démoniaque, Éthéré, Mort-Vivant ou Fabriquer ne peuvent pas utiliser ce Trait, à moins qu'il ne soit utilisé pour représenter une Blessure non soignée.

Sangsue

La créature se nourrit du sang des animaux blessés. Lorsque la créature réussit un coup, elle se fixe à l'endroit ciblé et cause 1 Blessure par Round (en ignorant les modificateurs). La créature peut être retirée avec un Test **Force Opposée** réussi, mais ce faisant, elle inflige une Blessure supplémentaire et un État Hémorragie. Une méthode plus simple consiste à appliquer de la chaleur ou de l'huile sur la créature, ce qui la fera ce décrocher si elle échoue à un Teste de **Force Mentale**.

Aura de Folie

Au début de chaque Round, chaque personnage se trouvant à moins de 20 mètres de la créature doit faire un Test de **Calme Accessible (+20)**.

En cas d'échec, lancez le dé sur le tableau de l'Irrationalité Rampante. Si le personnage échoue, il gagne également +1 Point de Corruption (Mental). De plus, si le personnage est corrompu, cela entraîne automatiquement une Mutation Mentale. Le cas échéant, toutes les Effets de l'Aura de Folie sont cumulatives.

| 1d10 | Irrationalité Rampante |
|------|--|
| 1-2 | Attention Maintenant: Au prochain Tour, vous pouvez soit faire un Mouvement, soit une Action, mais pas les deux. Ensuite, vous vous en débarrassez. |
| 3-4 | Que se passe-t-il ? Vous souffrez d'un Etat Surpris. |
| 5-6 | Mon Plan Fonctionne ! À votre tour, vous devez entreprendre les mêmes actions que lors du Round précédent. Si, pour une raison quelconque, vous ne pouvez pas le faire, vous devez faire ce que vous pouvez pour vous préparer à exécuter ces actions lors de votre prochain Tour. Durée: 1d10 Rounds. |
| 7 | Qui a Dit que j'étais Paranoïaque ? Vous gagnez le Talent Animosité (Personnage Aléatoire). Durée: Durable |
| 8 | C'est à Moi que tu Parlez ? Vous gagnez le Talent Haine (Personnage Aléatoire). Durée: Durable |
| 9 | Tuez-le ! Tuez-le ! Tuez-le ! Vous gagnez le Talent Frénésie. Durée: Durable |
| 10 | Clic, Clic: Souffrir d'une Folie ou d'une Corruption Mentale. Durée: Durable |

Durable: Celles-ci durent 1d10 heures - Bonus de Force Mentale (au minimum 1 heure). Après quoi, effectuez un Test de **Calme Accessible (+20)**. En cas d'échec, l'effet devient permanent. La Difficulté du test peut varier si le personnage a une exposition limitée ou prolongée, comme déterminé par le MJ. Un joueur peut dépenser un Point de Résilience pour perdre définitivement le effets de l'Aura de Folie à long terme, bien que les souvenirs de l'horrible créature ne diminueront jamais. Un personnage peut dépenser 1 point de Résilience pour ignorer les conséquences négatives de l'Aura de Folie pendant 1 Round.

Magique

Ce Trait a été modifié par rapport au Livre des Règles.

La créature est enveloppée de magie. Toutes ses attaques comptent comme magiques, ce qui signifie qu'elle peut blesser des créatures uniquement sensibles aux attaques magiques. Cela inclut les créatures ayant le Trait Éthérée. De plus, ses attaques ignorent la règle de sauvegarde du Trait Démoniaque, ainsi que du Trait Protection. Les sorts, bénédictions et miracles sont tous considérés comme des attaques magiques.

Magicien (Valeur)

La créature est douée pour manipuler les Vents de la Magie. Elle obtient sa valeur dans ces DR à tous les Tests de Focalisation et de Langage (Magick). Le montant maximum est égal à son Bonus de Force Mentale.

Marque de Tzeentch

Tzeentch, le Seigneur du changement, a marqué cette créature d'une marque physique, la proclamant comme une pièce importante de ce grand plan. Cette créature gagne 1d10/3 Mutations (arrondi à l'entier supérieur), en alternant entre Mutations Mental et Physique. Cette créature acquiert la Compétence Savoir(vivre) (adeptes de Tzeentch) et est sujette à l'Animosité envers les adeptes de Nurgle tant que la marque de Tzeentch peut être vue. En outre, cette créature peut acheter les Talents suivants comme s'il s'agissait d'un avancement de Carrière:

Harmonisation Aethyrique, Mage de Guerre), Magie des Arcanes (Choix), Magie du Chaos (Tzeentch), Magie Mineure, Mains Agiles, Oreille Absolue, Perception de la Magie, Seconde Vue, et Sorcière ! pour le prix normal de PX.

Sans Esprit

La créature est sans esprit, vivant uniquement par instinct basique ou par compulsion magique. Elle n'a aucune Initiative, Intelligence, Force Mentale ou Caractéristique de Sociabilité, et n'a jamais besoin de les tester. Pour le calcul des Blessures, elle utilise son Bonus de Force lorsque le Bonus de Force Mentale est nécessaire. Comme il n'a pas de Caractéristique Initiative, il effectue toujours son Tour en dernier dans n'importe quel Round.

Armes Naturelles

Les créatures ayant cette approche du trait combattent différemment de la plupart des adversaires à deux jambes. Elles sont considérées comme ayant une portée moyenne. Les attaques naturelles acquièrent les Qualités suivantes: Les Morsure gagnent Pénétrante; les Griffes gagnent Tranchant; les Cornes gagnent Empaleuse; tandis que les Attaques Arrière et au Pied gagnent Assommante. Ces Qualités sont perdues si la créature est plus petite que sa cible.

Paralysie (Durée)

Une personne frappée par une attaque paralysante peut résister grâce à un Test Opposé de Force Mentale. Un échec signifie que le personnage subit les effets d'un État Inconscient, mais la cible reste sensible à ce qui se passe autour d'elle. La paralysie dure nombre de DR du Test de Force Mentale en Round, minutes ou heures selon la durée indiquée par la créature.

Traîner les Pieds

Cette créature est soit très corpulente, soit n'a pas de jambes permettant des mouvements rapides. La créature ne peut pas se déplacer plus vite que sa vitesse de marche.

Changeur de Forme (Créature)

Cette créature peut se transformer à volonté entre sa forme normale et celle de la créature indiquée. La transformation prend un Round complet, pendant lequel ni Mouvement ni Action n'est possible. Les vêtements et les armures tomberont ou seront déchirés en lambeaux. Lorsque la lune Mannslieb est pleine, cette créature doit faire un Test de **Force Mentale Accessible (+20)** au crépuscule pour éviter de se transformer spontanément. Les créatures qui obtiennent ce trait par lycanthropie éprouvent une plus grande difficulté avec ce test au crépuscule - à la discrétion du MJ. Une fois transformée, la créature conserve ses attributs mentaux (Int, FM et Soc), mais le reste de son profil devient celui de la créature désignée.

Si la créature est un lycanthrope (ou un Garou), elle est vulnérable aux armes argentées - voir Trésor et Artefacts Non Officiels (p32). On ignore si la lycanthropie est une malédiction, une maladie, un don du chaos ou une mutation, et certains peuvent la percevoir comme une bénédiction. Les Garou gagnent +60 au Teste d'Emprise sur les animaux contre les créatures liées à leur Forme.

Diviser

Si la créature souffre d'une Blessure Critique, ou si elle perd toutes ses Blessures, elle se divise en deux et est remplacée par deux Horreurs Bleues qui se détachent de la créature originale dans un tourbillon d'énergies magiques et corruptrice. Les deux Horreurs Bleues en tout leur Points de Blessures.

Diviser à Nouveau

Si la créature souffre d'une Blessure Critique, ou perd toutes ses Blessures, elle se divise en deux et est remplacée par deux Horreurs de Soufre plus

petites qui éclatent en flammes à partir de la carcasse désintégrée de l'Horreur Bleue morte. Les Horreurs du Soufre se déplacent ensemble et sortent indemnes.

Têtu

Ce trait est généralement utile pour les montures et les créatures obstinées. La créature gagne +20 Force Mentale et doit passer un Test **Opposé Chevauchée/Force Mentale** ou **Conduite d'attelage/Force Mentale** chaque fois que le cavalier ou le conducteur a besoin de contrôler la créature. Si le test échoue, l'animal s'arrête net et refuse d'aller plus loin. Il peut être incité à aller de l'avant par un Test **Opposé Conduite d'attelage/Force Mentale** ou par un Test **Opposé d'Emprise sur les animaux/Force Mentale** si quelqu'un le mène par la bride. Dans les deux cas, elle ne va pas plus vite que la moitié de la vitesse de marche.

Studieux

Cette créature a accumulé des connaissances et fait preuve d'une puissance d'esprit exceptionnelle. Elle reçoit +20 de Force Mentale et +20 d'Intelligence.

Avalez

Lorsque cette créature cause des dégâts avec son attaque principale contre une cible de taille égale ou inférieure, elle tente également d'avaler ou d'engloutir la victime, avec un Test de **Force Opposée**. Si la créature gagne, la victime subit un État Empêtré, gagnant un État pour chaque tranche de 2 DR. Une fois empêtrée, à moins que la victime ne se libère, la créature peut utiliser son action pour avaler la victime avec un autre Test de **Force Opposée**. Si les États Empêtrés de la victime dépassent son Bonus de Force, ou si la créature qui avale gagne le Test de **Force Opposée** par 6 DR ou plus, la victime est avalée ou engloutie entière, et sera bientôt morte.

Nuée

Se Trait a été modifié par rapport au Livre des Règles.

Les nuées sont constituées d'un grand nombre de créatures agissant comme une seule. Alors que les nuées sont généralement composées de créatures telles que des insectes, des rats ou de petits animaux nuisibles comme les Nurglings, les règles relatives aux nuées peuvent également être utilisées pour représenter de manière abstraite des groupes plus importants d'individus de même catégorie, tels qu'un régiment de soldats.

Une nuée se déplace comme s'il s'agissait d'une seule entité dont la taille est indiquée entre parenthèses (**WFRP4** p342). Pour les besoins du jeu, la taille minimale d'une nuée est Moyenne, soit à peu près le même qu'un Humain, un Nain ou un Elfe. En termes de plateau de jeu, cela signifie un seul carré ou une surface de 2x2 mètres. Un tel espace peut être occupé par environ 5 Petites créatures, environ 20 Très Petites bestioles ou un millier d'insectes. Il n'y a pas de taille maximale pour une nuée: la nuée d'insectes peut couvrir des kilomètres de surface, bien qu'un tel événement dépasse la limite du Trait Nuée.

Ajustement du Profil

En fonction de leur taille, les nuées obtiennent les augmentations suivantes par rapport à leur profil ordinaire. En fonction de leur taille, les nuées Moyennes gagnent +10 aux attributs suivants: Capacité de Combat, Force, Endurance, Force Mentale, et -5 en Agilité. Les nuées de Grande Taille gagnent +20 et -10 en Agilité, les nuées Énormes gagnent +30 et -15 en Agilité, et les nuées Monstrueuses gagnent +40 et -20 en Agilité. Ajustez les caractéristiques d'attaque de l'essaim en fonction de l'augmentation de la Force. Maintenant, calculez les Blessures en utilisant les règles de taille et en appliquant les ajustements de profil ci-dessus.

Règles de combats d'une Nuée

- ❖ Toutes les créatures adjacentes se trouvant à moins de deux mètres (1 carré) de la nuée sont considérées comme étant engagées avec elle.
- ❖ Une Nuée peut ignorer les règles d'engagement lorsqu'elle utilise son mouvement.

- ❖ Tous les adversaires engagés avec une Nuée Moyenne perdent automatiquement 1 Blessure à la fin de chaque Round. Augmentez ce chiffre à 2 pour Grande, 3 pour Énorme, 4 pour Monstrueuse.
- ❖ Une Nuée peut effectuer des attaques contre toutes les créatures adjacentes.
- ❖ Si une Nuée a des traits d'attaque optionnels (Morsure, Cornes, Queue, etc.), il peut en faire une de chaque en tant qu'attaque gratuite pendant son Tour sans dépenser d'Avantage ou utiliser un Mouvement ou une Action.
- ❖ Les Nuées ont le Trait Immunisé à la Psychologie (sauf si le MJ en décide autrement). Certaines exceptions peuvent être faites, comme par exemple le Trait Craintif (Feu).
- ❖ Lorsqu'une Nuée touche une cible, il active la règle Frappe Mortel.
- ❖ Les tentatives de tir sur une Nuée gagnent +40 pour toucher.
- ❖ Les Nuées ignorent les règles de combat du Surnombre et de la Taille.

Tuer une Nuée

Lorsqu'une Nuée est réduite à 0 Blessure, elle n'est pas tuée, mais ses individus sont plutôt mis en déroute, dispersés ou éparpillés dans toutes les directions.

Tant de Minuscules Créatures

Des nuées massives de minuscules insectes, rongeurs ou reptiles se produisent de temps en temps dans le monde entier, causant de grands dégâts partout où ils vont. De graves fléaux peuvent entraîner la famine pour des milliers de personnes. Des nuées de grenouilles, de crapauds ou de rats se déchainent parfois dans les villages, à la grande consternation de tous. Bien que généralement naturelle, l'apparition d'une nuée peut également être attribuée à une sorcellerie malfaisante.

Alors qu'une nuée de Petites ou Grandes créatures se rassemblera en un groupe de nombreux individus, une nuée de Minuscules ou Petites créatures telles que des insectes ou des reptiles ne peut pas être ciblée par des attaques de Corps à corps ou à Distance, ou des Sorts qui visent une seule créature. Les attaques normales ne tueront seulement qu'un nombre égale au DR ou si c'est des insectes DR x 10 au lieu de causer des Blessures. Ces nuées ne peuvent être substantiellement endommagées que par des attaques de type Zone d'Effect ou par des attaques élémentaires telles que le feu et l'eau.

Feu de Tzeentch

La créature est enveloppée du feu de Tzeentch qui s'échappe fréquemment du bout des doigts, de la bouche ou de ses yeux brûlants.. Toutes les créatures du même type (par exemple, toutes les Horreurs Roses ou toutes les Horreurs Bleues) qui se trouvent à proximité mettent leur puissance en commun. Une Horreur est choisie pour être le point de mire (lanceur), et peut lancer 1 sort de Tzeentch : Les Horreurs Roses lancent le Sort de Tzeentch Feu Rose ; les autres créatures lancent le Sort de Tzeentch Feu Bleu. Chaque créature supplémentaire qui contribue ajoute +1 DR, jusqu'à un maximum de +9 DR, en tant qu'action gratuite.

Si un groupe de neuf (ou un multiple de neuf) créatures possède le Trait de feu de Tzeentch, toutes les créatures mettent leurs ressources en commun et jettent à la place le sort de Tempête de feu de Tzeentch.

Mort-vivant

Ce trait a été modifié par rapport au Livre des Règles.

Les morts-vivants ne sont ni vivants, ni morts, ce qui signifie qu'ils ne dépendent pas des conditions habituelles de la vie : air, nourriture, eau... Ils ne souffrent des effets d'exposition et sont immunisés contre les états suivants. Hémorragie, Exténué, Empoisonné, Assommée, Inconscient. Ce trait est généralement utilisé lorsque les sorts, miracles ou autres capacités n'affectent que les morts-vivants.

Instable

Ce trait a été modifié par rapport au Livre des Règles.

Le corps de la créature est maintenu par des magies immondes qui sont intrinsèquement instables dans le monde matériel, s'écoulant et fluctuant au fur et à mesure que la bataille fait rage.

Au début du Tour de la créature, lancez 1d10 pour l'instabilité: si un 8 est obtenu, les plans ont quelque peu changé et la créature doit effectuer un Test de **Force Mentale Dramatique**, modifié par les vents tourbillonnants du Dhar (**WFRP4**, p238). Sur un succès (2+), elle gagne 1 Avantage gratuitement; sur un succès impressionnant (4+), elle gagne 2 Avantages; et sur un succès stupéfiant (6+), elle gagne 3 Avantages. Sur un Critique, sa valeur de Protection ou de Démoniaque est diminuée de 5 points (c'est-à-dire de 9+ à 4+), ou elle gagne le Trait avec une valeur de 6+, jusqu'à la prochaine période d'instabilité. Lors d'une maladresse ou d'un échec stupéfiant (-6 ou pire), la créature est appelée au royaume du chaos et disparaît du jeu.

Chaque fois que la créature termine un Round engagé avec un adversaire ayant un avantage supérieur, la créature est repoussée et les magies qui la maintiennent ensemble s'affaiblissent. Elle perd autant de blessures que le différence entre son propre avantage et l'avantage le plus élevé d'un de c'est adversaire engagé. Ainsi, si la créature avait 1 Avantage et que son adversaire en avait 3, la créature perdrait 2 Blessures. Si la créature atteint 0 blessure, elle passe un Test de **Force Mentale Impossible (-50)**: si elle échoue, la magie qui la maintient en place s'effondre, et elle "meurt". Si elle obtient un score critique, le lien avec ce plan se renforce et la créature régénère immédiatement 1d10 Blessures.

L'instabilité peut être évitée si les créatures sont contrôlées par un puissant sorcier ou champion, ou si elles restent dans certains endroits où le trait instable n'a pas effect (comme les cimetières, les maisons hantées, etc.). Ces endroits seront indiqués dans le profil de la créature.

Arme de Malepierre

La Malepierre est la substance du Chaos rendue apparente et sa présence est profondément corrompue. Les armes fabriquées ou utilisées à partir de la Malepierre vont souvent provoquer des mutations et corrompre leurs cibles. Une attaque à l'aide d'une telle arme a les Traits de Corruption (Modérée) et Magique.

OPPOSANTS PLUS GRANDS

Le fait d'être beaucoup plus petit ou plus grand que votre adversaire au corps à corps vous donne un point de vue différent, et donc une probabilité de succès différent. Si votre adversaire est plus grand que vous, le MJ peut suggérer que vous ne pouvez frapper la tête que sur un Critique. À l'inverse, si vous êtes plus grand que votre adversaire, le MJ peut utiliser les Localisations de Au-Dessus à la place..

CRITIQUES SUR LES AILES

Sauf indication contraire, si une créature ailée est frappée par un Critique en vol, elle doit passer un Test d'**Agilité Accessible (+20)** pour retrouver la maîtrise de son corps. Si le test échoue, la créature perdra la moitié de son altitude au cours du round (en plus des Effects). Si le test est une chute ou un échec stupéfiant, la créature s'effondre au sol. Une créature ailée qui tombe et qui est encore consciente peut effectuer un Test d'**Agilité Accessible (+20)** à la dernière seconde pour arriver au sol en toute sécurité, bien qu'elle soit toujours en Etat À Terre. Tous les critiques réduisent de moitié le Trait de Vol (Valeur).

BLESSURES CRITIQUES AUX AILES

| Lancer | Description | Blessures | Effets Additionnels |
|--------|------------------------------------|-----------|--|
| 01-10 | <i>Juste une plume blessée</i> | 1 | Le coup arrache quelques plumes. Vous êtes distrait : passez un Test de Calme Accessible (+20) ou subissez un -10 sur tous les Tests liés au Mouvement jusqu'à la fin de votre prochain Tour. |
| 11-20 | <i>Secouer</i> | 1 | Obtenez un État Exténué pendant 1d10 - Bonus d'Agilité Rounds (Minimum 1). |
| 21-25 | <i>Frappe Oblique</i> | 1 | Obtenez un État Assommé jusqu'à la fin du prochain Round. Perdez la moitié de votre altitude si vous volez. |
| 26-30 | <i>Muscles Blessés</i> | 2 | Un coup douloureux engourdit vos muscles. Perdez la moitié de votre altitude si vous volez. Si vous êtes cloué au sol, vous ne pouvez pas décoller lors de votre prochain Tour. |
| 31-35 | <i>Mauvais Choix</i> | 2 | Si vous êtes en train de voler, vous battez follement des ailes pour retrouver votre équilibre : Passez un Test d' Agilité Accessible (+20) ou restez cloué au sol. Vous ne pouvez pas décoller pendant 1d10 Rounds. |
| 36-40 | <i>Membrane Arrachée</i> | 2 | Gagner 1 État Hémorragie. Passez un Test de Résistance Intermédiaire (+0) ou prenez un État Assommé. Perdez la moitié de votre altitude si vous volez. |
| 41-45 | <i>Entorses</i> | 2 | Plusieurs de vos muscles sont trop sollicités. Les Tests d'Agilité subissent une pénalité de -20 pour 1d10 rounds et vous devez vous précipiter au sol, ne pouvant plus voler pendant 1d10 rounds. |
| 46-50 | <i>Vaisseau Sanguin Entaillé</i> | 3 | Vous êtes profondément blessé. Gagnez 2 États Hémorragie et un État Assommé. |
| 51-55 | <i>Aile Déchirée</i> | 3 | Le coup déchire le ligament et le muscle. Blessure Musculaire (Majeure). |
| 56-60 | <i>Articulation Tranchée</i> | 3 | Votre aile se déforme gravement ; vous devez passer un Test d'Agilité Dur (-20) ou subir les Etats A Terre et Assommé. De plus, vous souffrez d'une Fracture (Mineur). |
| 61-65 | <i>Aile Invalide</i> | 3 | Une partie de votre aile est brisée : vous subissez une Fracture (Mineur) et 2 Hémorragies. |
| 66-70 | <i>Base de l'Aile Ouverte</i> | 4 | Gagner 3 États Hémorragies et un État Assommé. Jusqu'à ce que vous bénéficiiez d'une intervention chirurgicale, chaque fois que vous subissez une lésion de l'aile, vous prenez un État Hémorragie. Subissez un État A Terre. |
| 71-75 | <i>Vaisseaux Sanguins Dégradés</i> | 4 | Souffrir d'une Déchirure Musculaire (Majeur) et 4 Hémorragies. Gagner une Blessure Purulente. |
| 76-80 | <i>Aile Disloquée</i> | 4 | Obtenez un État Assommé et une Fracture (Mineur). |
| 81-85 | <i>Os Brisés</i> | 4 | Plusieurs de vos os sont brisés: obtenez une Fracture (Majeur). Vous gagnez 1 Hémorragie, 1 Assommé et l'État A terre. |
| 86-90 | <i>Aile en Ruine Sanglante</i> | 5 | Le coup vous brise l'aile. Prenez 4 Etats Hémorragies et une Fracture (Majeur). Jusqu'à ce que vous soyez opéré, toute blessure que vous recevez à l'aile vous inflige +2 Etats Hémorragies. |
| 91-93 | <i>Membrane Rompue</i> | 5 | Plusieurs articulations et muscles pendent mollement - Imputation (Complexe). Gagnez 3 États hémorragies. Si vous n'êtes pas opéré dans les 1d10 jours, vous perdrez définitivement l'aile. |
| 94-96 | <i>Aile Sectionnée</i> | 5 | Votre aile tombe au sol à 1d10 mètres dans une direction aléatoire-Amputation (Dur). Vous gagnez 3 Hémorragies, 3 Assommés, et l'État A Terre. |
| 97-99 | <i>Artères Sectionnées</i> | 5 | Vous criez de façon atroce alors que le coup vous entaille l'aile - Amputation (Dur) . Votre aile est détruite, et vous subissez 4 Hémorragies, 2 Assommés, et l'État A Terre. Vous passez un Test de Résistance Dur (-20) ou vous obtenez l'État Inconscient. |
| 00 | <i>Déchiquetée</i> | Mort | Votre aile est démolie et vous est déchiquetée alors que l'attaque s'abat sur votre corps. Tous les personnages se trouvant à moins de 4 mètres sont aspergés par votre sang alors que vous vous effondrez dans des spasmes sanguinolents. |

TABLES DE LOCALISATION

Le livre des Règles de WFRP4 contient des tableaux de localisation de alternatives. Elles ont toutes été rassemblées ici, avec quelques tableaux supplémentaires. Il convient de noter qu'un MJ doit se sentir libre d'ajuster ces tables en fonction de la localisation et des circonstances. J'ai également inclus les résultats de d20 car certains MJ préfèrent cela pour la localisation des coups.

LOCALISATION STANDARD

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|---------------|-------|
| 01-09 | Tête | 1-2 |
| 10-24 | Bras Gauche | 3-5 |
| 25-44 | Bras Droit | 6-9 |
| 45-79 | Corps | 10-16 |
| 80-89 | Jambe Gauche | 17-18 |
| 90-00 | Jambes Droite | 19-20 |

LOCALISATION SERPENTS

Utilisez ce tableau pour les serpents, les vers et les créatures cylindriques.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|--------------|------|
| 01-19 | Tête | 1-4 |
| 20-00 | Corps | 5-20 |

LOCALISATION ARAIGNEES

Utilisez ce tableau pour les arachnides à huit pattes et les créatures similaires, telles que les Araignées et les Scorpions. Il peut également être utilisé pour les Crabes.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|-----------------------------------|-------|
| 01-09 | Tête | 1-2 |
| 10-19 | Jambes ou Queue (Scorpion) | 3-4 |
| 20-29 | Jambes ou Pinces (Crabe/Scorpion) | 5-6 |
| 30-79 | Jambes | 7-16 |
| 80-00 | Corps | 17-20 |

LOCALISATION AU DESSUS

Utilisez ce tableau lorsqu'une attaque nuisible vient du dessus.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|--------------|-------|
| 01-50 | Tête | 1-10 |
| 51-75 | Bras Gauche | 11-15 |
| 76-00 | Bras Droit | 16-20 |

LOCALISATION DRAGONS

Utilisez ce tableau pour les créatures ailées à quatre pattes, telles que les dragons, Griffons, et Pégase, etc.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|-----------------------|-------|
| 01-10 | Tête | 1-2 |
| 11-20 | Aile Gauche | 3-4 |
| 21-30 | Aile Droite | 5-6 |
| 31-60 | Corps (51-60 Queue) | 7-12 |
| 61-70 | Jambes Avant Gauche | 13-14 |
| 71-80 | Jambes Avant Droite | 15-16 |
| 81-90 | Jambes Arrière Gauche | 17-18 |
| 91-00 | Jambes Arrière Droite | 19-20 |

LOCALISATION PIEUVRES

Utilisez ce tableau pour les pieuvres ordinaires, telles que les Poulpes et les Calamars.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|--------|---------------|------|
| 01-05 | Yeux ou (Bec) | 1 |
| 06-20 | Corps | 2-4 |
| 21-100 | Tentacules | 5-20 |

LOCALISATION AILEE & DEUX JAMBES

Utilisez ce tableau pour les créatures ailées à deux pattes, telles que les Harpies, les Furies, les Chauve-souris Vampire, les Wyverns, etc.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|---------------------|-------|
| 01-15 | Tête | 1-3 |
| 16-25 | Bras Gauche | 4-5 |
| 26-35 | Bras Droit | 6-7 |
| 36-45 | Aile Gauche | 8-9 |
| 46-55 | Aile Droite | 10-11 |
| 56-80 | Corps (71-80 Queue) | 12-16 |
| 81-90 | Jambes Gauche | 17-18 |
| 91-00 | Jambes Droite | 19-20 |

LOCALISATION ANIMAUX

Utilisez ce tableau pour les Ours, les Sangliers, les Chats, les Chiens, les Demigriffon, les Chevaux, les Rats, les Loups, les Licornes, etc. Vous pouvez utiliser ce tableau pour les Hydres, 17-35 étant également un coup de Tête.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|-----------------------|-------|
| 01-16 | Tête | 1-3 |
| 17-56 | Corps (50-56 Queue) | 4-12 |
| 57-67 | Jambes Avant Droite | 13-14 |
| 68-78 | Jambes Avant Gauche | 15-16 |
| 79-89 | Jambes Arrière Droite | 17-18 |
| 90-00 | Jambes Arrière Gauche | 19-20 |

LOCALISATION OISEAUX

Utilisez ce tableau pour les Pigeons, les Faucons, les Aigles, les Hiboux, etc.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|---------------|-------|
| 01-15 | Tête | 1-3 |
| 16-35 | Aile Gauche | 4-7 |
| 36-55 | Aile Droite | 8-11 |
| 56-80 | Corps | 12-16 |
| 81-90 | Jambes Gauche | 17-18 |
| 91-00 | Jambes Droite | 19-20 |

LOCALISATION CENTAURES

Utilisez ce tableau pour les créatures ailées à quatre pattes, telles que les Centaures Taureau, les Centigors, et les Dragon Ogres, etc.

| 1d100 | Localisation | 1d20 |
|-------|-----------------------|-------|
| 01-10 | Tête | 1-2 |
| 11-20 | Bras Gauche | 3-4 |
| 21-30 | Bras Droit | 5-6 |
| 31-60 | Corps | 7-12 |
| 61-70 | Jambe Avant Droite | 13-14 |
| 71-80 | Jambes Avant Gauche | 15-16 |
| 81-90 | Jambes Arrière Gauche | 17-18 |
| 91-00 | Jambes Arrière Droite | 19-20 |

LES BÊTES DE LUSTRIE

La Lustrie est un vaste continent situé dans l'hémisphère sud-ouest du globe. Il est dominé par la jungle au nord et des prairies vallonnées au Sud. En plus de nombreux animaux exotiques, la Lustrie abrite des chasseurs-cueilleurs humains et les Slanns - descendants dégénérés des anciens Slanns, qui ont joué il y a longtemps un rôle majeur dans le façonnage du monde - assistés par leurs serviteurs hommes-lézards. Les Slanns régnaient autrefois sur tout le continent, mais maintenant leur empire est en déclin et les Skavens et le chaos grignotent peu à peu leur territoire tandis que les habitants du Vieux Monde et les nordiques traversent Le Grand Océan à la recherche des richesses légendaires des Slanns. La section suivante présente une poignée de créatures peuplant ce continent. Sentez-vous libre d'importer toutes les créatures que vous aimez des autres bestiaires en Lustrie.

CARNOSAURE

Cousin du happeur carnivore, les carnosaires sont de terrifiants prédateurs géants qui chassent dans l'obscurité des jungles primordiales de Lustrie. Il est le plus dangereux et le plus agressif de toutes créatures de la jungle, il est connu pour attaquer même les puissants Stegadons. Conçu pour la vitesse et la puissance, c'est un prédateur mortel dont les mâchoires peuvent couper une proie en deux d'un simple coup de dents. Parfois, un œuf de carnosaire est Vole dans son nid par de courageux chasseurs Skinks et amené dans les villes-temples pour y être incubé, éclos, élevés et finalement entraînés pour la bataille en tant que monture féroce. Seul les guerriers Saurus les plus puissants les conduisent au combat, et il faut à la fois une grande compétence et une grande force pour garder la bête sous contrôle

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 45 | - | 60 | 50 | 25 | 25 | - | 10 | 25 | - | 36 |

Traits: Armure (Écailles 4), Bestial, A Sang-Froid, Frénésie, Vision nocturne, Taille (Grand), Foulée, Limicole, Attaque caudale +6, Arme +10 (morsure)

Optionnel: Taille (Enorme), Entraîné (Dressé, Garde, Monture, Guerre)

COATL

Les Coatsl sont des reptiles volants intelligents originaires des jungles de Lustrie. Ils ont des corps ressemblant à des serpents, avec une paire d'ailes fixées juste derrière leurs têtes. Malgré leur apparence bestiale, ils sont sacrés pour les Slanns. Les Coatsl ont des relations avec les Slanns mais de nombreuses autres créatures de Lustrie, y compris les humains, mangent les Coatsl.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 2 | 55 | - | 35 | 55 | 60 | 50 | - | 55 | 45 | - | 34 |

Traits: Armure (Écailles 2), À Sang-Froid, Vol 100, Taille (grand), Arme +7, Venin (Dur)

Optionnel: Taille (énorme), Lanceur de sorts (Feu)

TROGLODYTES

Profondément enfouis dans les cavernes souterraines sous les montagnes du monde vivent les restes d'une puissante dynastie reptilienne. À l'aube des temps, leurs ancêtres régnaient sur la planète, et c'est à partir d'eux qu'ont été créés les Hommes-lézards. Avec l'arrivée des Slanns, le climat a changé et les conditions plus chaudes ont poussé ces reptiles à s'installer dans les cavernes les plus profondes. Les survivants sont connus sous le nom de Troglodytes. Il s'agit de reptiles bipèdes faisant plus de dix pieds de longueur et de hauteur.

| M | CC | CT | F | T | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 45 | - | 45 | 45 | 20 | 10 | - | 15 | 65 | - | 36 |

Traits: Armure (Écailles 3), Bestial, À Sang-Froid, Taille (grand), Foulée, Territorial, Arme +9 (morsure)

Optionnel: Champion, Endurant, Taille (énorme), Entraîné (dressé, garde, monture, guerre)

MOLOSSES A SANG FROID

Les Slanns ont domestiqué plusieurs espèces différentes de Sang Froids. Il existe de nombreux Sang Froids inférieurs et les plus féroces et les plus grands sont les molosses. Les molosses sont des créatures agressives vivant en meute et qui, si elles répondent bien aux Hommes-Lézards, sont hostiles à tous les autres. Ils ressemblent à un alligator déformé avec une peau grossière et squameuse et des crocs menaçants.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 45 | - | 35 | 40 | 20 | 10 | - | 15 | 65 | - | 17 |

Traits: Armure (Écailles 2), Bestial, À Sang-Froid, Constricteur, Stupide, Arme +7 (morsure)

Optionnel: Endurant, Taille (grand), Entraîné (garde, magie, guerre)

CULCHANS

Les culchans sont de grands oiseaux carnivores incapables de voler qui vivent dans les prairies de Lustrie. Prisés par les indigènes et les Slanns pour leurs plumages chamarrés, leur chair est en outre considérée comme un mets délicat par beaucoup. Ces oiseaux sont assez féroces, mais peuvent être utilisés comme montures s'ils sont élevés petits. Par conséquent, leurs œufs ou nouveau-nés ont une grande valeur pour le commerce et le troc. Les culchans ont des jambes et un cou solides, tandis que leurs têtes ressemblent à celle d'un grand perroquet.

| M | CC | BS | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 40 | - | 45 | 40 | 20 | 20 | - | 15 | 25 | - | 18 |

Traits: Morsure +8, Taille (moyenne), Foulée, Stupide, Arme +8 (morsure)

Optionnel: Entraîné (dressé, magie, monture)

GRENOUILLES GÉANTES

Le long des nombreuses rivières de la forêt tropicale de Lustrie, les grenouilles géantes se nourrissent de toutes les formes de vie. Ce sont des chasseurs solitaires et très territoriaux. Ces créatures ressemblent à une grenouille banale, mais sont à peu près de la taille d'un Humain. Elles sont dotées de dents acérées comme des rasoirs, qui sont appréciées par les humains indigènes, tout comme leur viande.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 30 | 45 | 30 | 35 | 20 | 40 | - | 10 | 30 | - | 18 |

Traits: Amphibie, Bellequeux, Bond, Vision nocturne, Taille (moyenne), Territorial, Langue préhensile +3 (6), Arme +8 (Morsure)

Optionnel: Entraîné (dressé, magie, monture), Venin (Facile-Difficile)

JAGUARS

Le Jaguar est l'un des grands félins de Lustrie, qui abrite également des couguars et d'autres grands félins similaires. Ils ne peuvent pas être montés, mais s'ils sont capturés lorsqu'ils sont jeunes, ils peuvent être formés comme animaux de compagnie ou bêtes de guerre. Beaucoup des humains de Lustrie sont assez doués pour les dresser, et le Jaguar est devenu l'animal de compagnie de nombreuses grandes prêtresses.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 45 | - | 40 | 30 | 30 | 45 | - | 10 | 45 | - | 14 |

Compétences: Escalade 60, Natation 60

Traits: Arboricole, Bestial, Morsure +7, Vision nocturne, Taille (moyenne), Furtif, Foulée, Arme +8 (griffes)

Optionnel: Infecté, Territorial, Pisteur, Entraîné (dressé, guerre)

KROXIGOR

Les Kroxigor sont les cousins géants des Saurus, élevés pour leur force brute et leur endurance. Ce sont des créatures bipèdes et reptiliennes qui font 3 mètres de haut, mais leur intellect et leurs capacités à parler sont beaucoup plus limités que celles des Saurus. Néanmoins, ils obéissent à leurs instructions avec diligence. Les Kroxigor sont fortement blindés avec une épaisse écaille et des protubérances osseuses qui protègent leur dos voûté.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 40 | - | 55 | 45 | 15 | 20 | - | 10 | 75 | - | 40 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 4), Morsure +8, À Sang-Froid, Immunité psychologique, Vision nocturne, Taille (grand), Limicole, Arme +10 (griffes)

TIGRES A DENTS DE SABRE

Descendants des habitants préhistoriques de Lustrie, les Tigres à Dents de Sabre peuvent toujours être trouvés au plus profond de la jungle. Ils sont parmi les plus grands félins du monde, faisant souvent plus de 1 mètres 80 au garrot. Leurs canines peuvent atteindre 30 cm de long, ce qui en fait un trophée glorieux pour les amateurs de danger.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 55 | - | 50 | 40 | 40 | 40 | - | 15 | 30 | - | 32 |

Traits: Arboricole, Armure (peau 1), Bestial, Morsure +9, Vision nocturne, Taille (grande), Foulée, Territorial, Pisteur, Arme +9 (griffes)

SALAMANDRES

Les salamandres sont des amphibiens quadrupèdes géants et prédateurs qui habitent les marécages et les estuaires des jungles. Ce sont des créatures rapides, aussi bien sur terre que dans l'eau, ainsi que des chasseurs voraces. Leur méthode privilégiée pour capturer des proies terrestres est de se rapprocher d'elles très rapidement en étant immergées dans l'eau. Une fois à portée, elles crachent un jet de liquide très corrosif qui brûle et incapacite leur proie, avant de les dévorer avec leurs puissantes mâchoires. On pense que la grande voile de peau tendue sur le dos d'une salamandre agit comme un mécanisme de refroidissement, en veillant à ce que la créature à sang froid puisse rejeter la chaleur ardente créée dans

son corps. Les salamandres sont si agressives que souvent leurs maîtres Skink doivent les retenir pour éviter une attaque anticipée.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 35 | 35 | 55 | 45 | 45 | 30 | - | 15 | 25 | - | 30 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 3), Belliqueux, Morsure +8, Souffle +10 (Feu*), À Sang-Froid, Vision nocturne, Taille (grand), Limicole, Arme +9 (griffes)

Optionnel: Territorial, Entraîné (garde, monture, guerre)

***Souffle enflammé:** Cette attaque est considérée comme une attaque de souffle normale, à l'exception qu'elle ne coûte pas d'Avantages et compte comme l'action de la créature. En plus des autres effets, la cible gagne +1 Assommé.

SAURUS

Sous-ensemble de la grande espèce connue sous le nom d'hommes-lézards, les Saurus sont des reptiles bipèdes humanoïdes qui résident habituellement dans les complexes de grottes naturelles de Lustrie, bien que certains aient voyagé dans le Vieux Monde en quête de pillage. Ils ont un système de castes complexe divisé par sous-espèce. Impassibles, les hommes-lézards sont immunisés à toute psychologie, et il est généralement vain de raisonner ou de négocier avec eux.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 35 | 25 | 40 | 40 | 25 | 30 | 25 | 20 | 45 | 15 | 16 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 2), À Sang-Froid, Immunité psychologique, Vision nocturne, Limicole, Arme +7

Optionnel: À distance 60 (Fronde +6), Lanceur de sorts

SKINKS

Les skinks sont des amphibiens rapides, agiles et intelligents élevés par les Slanns pour leur servir de serviteurs. Ils ont été créés pour effectuer les tâches banales qui nécessitaient un esprit rapide et des doigts agiles, et en tant que tels, ils ont de nombreux rôles dans la société des hommes-lézards : traducteurs, scribes, artisans, administrateurs, ainsi que chair à canon et dresseurs d'animaux. Ils sont très organisés et très sociaux. Par conséquent, ils ressemblent davantage à des humains et ont une psychologie normale, contrairement aux saurus et kroxigors. En apparence, ils sont petits, élancés, bipèdes avec une couleur de peau de teinte bleue ou verte variable. Ils présentent une crête sur le dessus de leur

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 6 | 25 | 35 | 30 | 25 | 45 | 55 | 45 | 30 | 55 | 30 | 9 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 1), À Sang-Froid, Vision nocturne, Taille (petit), Nerveux, Limicole, Arme +7

Optionnel: À distance +4 (Sarbacane 9), Lanceur de sorts (Cieux)

Caméléons

Les skinks caméléons sont un sous-groupe de skinks qui se distinguent en étant plus agressifs et moins anxieux que les autres de leur espèce. De plus, leur peau écailleuse peut changer de texture et de couleur pour correspondre à l'environnement naturel. Ils sont connus pour être capables de rester immobiles pendant des heures, attendant le moment idéal pour lancer une embuscade, ce qui en fait de parfaits éclaireurs ou assassins.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 25 | 45 | 30 | 25 | 55 | 50 | 45 | 30 | 65 | 30 | 10 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 1), À Sang-Froid, Vision nocturne, A distance +4 (Sarbacane 9), Taille (petit), Furtif, Pisteur, Venin (Complexe), Arme +7

Optionnel : A distance +6 (Javelot 9)

SLANN

Les Slanns sont les derniers d'une race en déclin qui existe depuis des milliers d'années. Ils étaient les serviteurs préférés des Anciens et ont voyagé à travers les étoiles avec leurs maîtres divins. Du fait de leur intelligence et leurs capacités magiques, les Slanns ont formé la caste des prêtres-mages qui dirigent désormais les Hommes-lézards. Avec la chute de leur civilisation, la progéniture de ces grands voyageurs réside désormais dans des villes-temples en décomposition, mais toujours merveilleuses. En apparence, les Slanns ressemblent à de grands amphibiens bipèdes ressemblant à des grenouilles avant de grands yeux globuleux qui voient tout. Ils peuvent vivre des milliers d'années et leurs corps gonflent avec les siècles qui passent. À cause de ce gonflement, la plupart des prêtres-mages Slann doivent être transportés sur palanquin. Une grande partie de leur temps est passé en transe méditative, leurs esprits focalisés sur l'ampleur de l'univers. Quand ils émergent de leur état méditatif, leurs serviteurs Skinks enregistrent consciencieusement les mystérieuses prophéties édictées par le Slann, dont le sens ne sera clair que plusieurs siècles plus tard.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 30 | 30 | 35 | 50 | 25 | 15 | 20 | 95 | 65 | 35 | 38 |

Traits: Amphibie, A sang-froid, Immunité psychologique, Vision nocturne, Taille (grand), Arme +7, Lanceur de sorts *, Mutation (télépathie)

***Lanceur de sorts :** Les Slanns sont des experts dans la manipulation des vents de magie. Ils ont donc accès à tous les domaines de magie, de la même façon que les hauts elfes.

STEGADONS

Les stégadons sont des créatures anciennes qui vivaient dans la jungle lorsque les Anciens sont arrivés. Ce sont de gigantesques bêtes blindées qui se nourrissent de presque tout ce qu'ils rencontrent, de la végétation luxuriante de la forêt à la chair de toute créature assez stupide pour se mettre en travers de leur chemin. Dans la chaleur de la jungle, ils se rafraîchissent en se vautrant dans les marais, leur peau épaisse et écailleuse les protégeant des prédateurs qui infestent les eaux. Des cornes massives ornent leur crêtes blindées et leurs corps sont couverts de pointes et de plaques osseuses, et leurs queues sont lourdes et barbelées. Un Stegadon chargera n'importe quelle créature envahissant son territoire, détruisant tout sur son passage.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 6 | 45 | - | 70 | 65 | 20 | 20 | - | 10 | 75 | - | 104 |

Traits: Armure (Écailles 5), Morsure +10, A sang-froid, Cornes +10, Immunité psychologique, Vision nocturne, Taille (énorme), limicole, Queue +11, Territorial, Arme +12 (griffes)

Optionnel : Entraîné (garde, monture, guerre)

TERRADONS

Habitant dans la canopée à des centaines de mètres au-dessus de la forêt tropicale, les Terradons sont des prédateurs terrifiants. Leur vue perçante peut percer l'obscurité de la jungle et repérer des proies de loin. Leurs énormes ailes membraneuses les propulsent à grande vitesse et ils sont étonnamment agiles. Les terradons sont tellement adepte de la glisse le long des flux d'air chauds qui s'élèvent de la jungle qu'ils peuvent rester en l'air pendant des jours. Au combat, ou près des villes-temples des Hommes-lézards, les Terradons sont employés comme éclaireurs par leurs cavaliers Skinks.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 35 | 25 | 40 | 35 | 45 | 55 | - | 15 | 55 | - | 30 |

Traits: Armure (Écailles 2), Morsure +7, A sang-froid, Vol 120, Immunité psychologique, Taille (grand), Arme +8

Optionnel : A distance +4 (Rocher 12), Entraîné (monture, guerre)

ENFANTS DU RAT CORNU

Tiré de **Warhammer Fantasy Roleplay, 4e édition** p337 :

Les Skavens sont une espèce de rats malveillants qui vivent sous les pieds de tout le monde, qui observent, attendent et sont impatients. Ils mènent une existence misérable dans les égouts et les tunnels sous les villes de l'Empire et sont si rarement vus que ceux qui les voient les considèrent généralement comme de simples bêtes ou des mutants. Rares sont ceux qui soupçonnent la sinistre vérité : un sous-empire existe juste sous leurs pieds, ses tunnels s'étendant entre toutes les villes du Vieux Monde et au-delà. La société skaven est construite sur le dos d'esclaves capturés dans le Vieux Monde. De nombreux humains louches fournissent des esclaves et de la Malepierre en échange de faveurs douteuses et de connaissances secrètes: le réseau d'espionnage des Skavens est en effet vaste et omniprésent. Conscients de la position délicate qu'ils occupent, se régaland des entrailles souterraines d'autres sociétés, les Skavens protègent leurs secrets par tous les moyens nécessaires. Ceux qui sont assez fous pour parler ouvertement d'une civilisation complexe d'hommes rats intelligents sous les rues pavées de l'Empire peuvent se retrouver tués dans un caniveau, malheureux victimes d'un accident inattendu: l'assassin est aussi probablement humain que Skaven.

Cette section adapte de nombreux profils Skaven des éditions précédentes, notamment **WFRP2**. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive ; on imagine que le prochain volume de **The Hornet Rat Companion** approfondira beaucoup plus la société skaven. Le temps nous le dira...

Armes de Malepierre

Les ingénieurs du Clan Skryre ont construit de nombreuses armes terrifiantes qui fusionnent les dernières technologies avec les effets corrosif de la Malepierre. Ces armes ont toutes le Trait d'arme de Malepierre listé dans la section Nouveau Trait de Créature.

Un MJ peut souhaiter donner à n'importe quel Skaven d'élite ou particulièrement intelligent le Trait de créature A Distance (Pistolet Warplock). Un pistolet Warplock fonctionne comme un pistolet normal avec des balles et de la poudre, mais il possède également le Trait d'Arme Malepierre.

ASSASSINS

Seuls les coureurs de gouttières qui excellent dans leur métier peuvent espérer être endoctrinés dans les plus grands secrets des arts de combat du Cathay. Bien qu'ils soient toujours soumis à l'attitude typique des Skavens, les Assassins Skavens sont plus patients, plus centrés et plus impitoyables que leurs frères.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 60 | 55 | 40 | 35 | 65 | 60 | 35 | 45 | 45 | 30 | 14 |

Talents: Ambidextre (2), Maniement de Deux Armes

Traits: Armure 2, Champion, Infravision, a Distance +6 (20), Pisteur, Grim pant, Arme+8

Optionnel: Furtif, Attaque caudale +8, Venin (Difficulté), Arme+6 x 2

HORREUR DE LA COUVÉE

Lorsque les maîtres du clan Moulder engendrent une meute de rats vérolé géants, il y en a parfois un parmi eux qui prend la décision de dévorer brutalement le reste de la couvée, grossissant et regorgeant de force et de sauvagerie, les formes tordues de ses semblables étant toujours visibles alors qu'ils se tordent et s'agrippent à leur prison de chair. Les Horreurs de la Couvée sont très prisées par les maîtres du

moulders et échangées avec les clans Skavens les plus riches contre des milliers d'enfants de la guerre, utilisés comme montures de guerre par des Seigneurs de la Guerre particulièrement puissants ou ostentatoires, ou poussés au combat pour flétrir et écraser l'ennemi sous ses membres griffés, mordant et attaquant tout ce qui se trouve à portée de ses dents acérées comme des rasoirs.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 45 | - | 65 | 55 | 45 | 25 | 15 | 15 | 55 | - | 84 |

Traits: Armure (Fourrure 3), Morsure+11, Corruption (Modérée), ichor Fétide*, Infectés, Parasité, Régénération, Taille (Énorme), Attaque caudale+10, Arme+9 (Griffes)

Optionnel: Belliqueux, Maladie (Fièvre du Rongeur), Affamé, Taille (Monstrueux), Territorial, Venin (Dur)

*Ichor Fétide: Lorsque l'Horreur de la Couvée meurt, elle s'effondre dans une nappe d'immondices empoisonnées et les restes à moitié digérés de ses semblables. Toutes cibles en contact avec l'Horreur de la Couvée sont automatiquement touchées, avec un impact de 1d10 + BCC de dégât, modifié uniquement par le Bonus d'Endurance.

CHEFS DE LA GRIFFE

Les Chefs de la Griffé sont des Skavens qui occupent des postes à responsabilités, obtenus soit par une promotion, soit par l'assassinat du précédent Chef. Bien qu'ils aient un contrôle incontestable sur les Clans qui leur sont subordonnés, ils ne sont guère mieux que les Guerrier de Clan dans la hiérarchie des Skavens. En tant que tels, ils sont aussi sacrificiables que n'importe quel autre Skaven.

Les Chefs de la Patte sont les chefs d'unité des hordes misérables connues sous le nom de Esclaves Skavens. Ils se différencient peu de leurs chefs, mais ils se comportent avec suffisamment de cruauté et d'arrogance pour que les esclaves craquent devant eux, tandis que les autres Skavens se moquent de leur nature cupide.

Les Chef des Crocs commandent les rangs illustres des Vermine de Choc, les troupes élites des forces skavens. Les Vermine de Choc et leurs chefs sont très respectés dans la hiérarchie skaven.

Les Chef de la Griffé, de la Patte et des Crocs ont généralement le profil de Héros de Chef d'Unité.

NUÉES DE RATS GÉANTS

Les rats sont une menace commune partout dans l'Empire. Les Skavens profitent de leur présence, les rassemblant en grands troupeaux et leur ordonnant d'attaquer leurs ennemis. Bien qu'individuellement faibles, ils peuvent être étonnamment destructeurs lorsqu'ils attaquent en masse.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 35 | - | 30 | 25 | 25 | 35 | - | 15 | 15 | - | 25 |

Traits: Bestiale, Maladie (Fièvre du Rongeur), Infectés, Vision nocturne, Taille (Petite), Nerveux, Foulée, Nuée, Arme+4

PROPHETES GRIS

Les Prophètes Gris occupent une place particulière dans la société skaven. Utilisant le pouvoir accordé par leur dieu profane, ils sont les seuls à pouvoir interpréter la volonté du Rat Cornu. Ils sont considérés comme des prophètes et des intermédiaires, fournissant des conseils aux Seigneurs de Guerre, souvent pour réaliser subtilement n'importe quel sinistre complot qu'ils ont concocté. Un tel pouvoir a cependant un prix, car plus

d'un nombre de prophètes gris se sont vus récompensés de leurs plans par un coup de poignard dans le dos.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 40 | 30 | 30 | 35 | 50 | 45 | 40 | 50 | 45 | 35 | 13 |

Traits: Corruption (Mineur), Infectés, Vision nocturne, Lanceur de sorts (Chaos), Arme+7

Optionnel: Maladie (Fièvre du Rongeur), Mutation

COUREURS D'ÉGOUT

Les Coureurs d'égout du clan Eshin sont des infiltrateurs et des assassins qualifiés. Vêtus de robes sombres, ils se déplacent silencieusement dans les recoins sombres des égouts, s'aventurant même dans les ruelles et les toits sombres de la ville les nuits sans lune. Nombreux sont ceux qui peuvent parler le Reikspiel de manière grossière, et ils sont connus pour parler aux Humains, dont l'aide peut s'avérer utile.

Profil de Base

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 40 | 40 | 30 | 30 | 50 | 50 | 50 | 30 | 30 | 30 | 12 |

Traits: Armure 2, Vision nocturne, Nerveux, Pisteur, Arme+8

Optionnel: Maladie (Fièvre du Rongeur), Infectés, À Distance, Furtif, Attaque caudale, Grim pant

Profil Élite

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 75 | 65 | 45 | 45 | 70 | 70 | 55 | 35 | 35 | 20 | 15 |

Traits: Armure 2, Morsure+6, Champion, Maladie (Fièvre du Rongeur), Infectée, Vision nocturne, Furtif, À distance (Étoile de lancer)+6, Attaque caudale +6, Pisteur, Grim pant, Arme +9

ABOMINATIONS DE MALEFOSSE

L'Abomination de Malefosse est une montagne vivante de chair déformée. Vaguement ressemblant à un rat, l'énorme créature se déplace dans une marée de spasmes contre-nature, se tordant comme un ver et utilisant ses nombreux membres pour tirer et traîner son hideuse masse en avant. Diverses pièces mécaniques, telles que des roues, des engrenages et des pompes à fluides, ont été greffées à la bête pour qu'elle se déplace à une vitesse optimale et que les agents de croissance à base de Malepierre soient régulièrement injectés dans le métabolisme de la bête. Une multitude de têtes sortent du monticule de muscles et d'os qui se trouve à l'avant du mastodonte. Les têtes qui jaillissent ressemblent toutes à des vermines, mais certaines brillent sans poils, comme des monstruosité de rats à naître. Beaucoup ont des yeux, mais il n'y en a que quelques-uns qui sont aveugles, se tordant et grinçant pour détecter l'odeur de leur proie, sifflant et claquant des incisives tranchantes comme des rasoirs. Ces abominations sont le plus souvent observées sur le champ de bataille, et ne sont pas souvent rencontrées dans les repaires des Skavens ou lors de petites missions de pillage. Une fois au combat, elles sont réputées implacables et difficiles à tuer.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 10 | 45 | - | 75 | 60 | 45 | 20 | 10 | 25 | 85 | - | 108 |

Traits: Armure (Fourrure 4), Corruption (Modérée), Infravision, Dure à cuire, Maladie (Fièvre du Rongeur), Cornes+13 (Têtes de rats), Immunité à la psychologie, Infectés, Résistance à la magie (3), Se Cabrer, Régénération, Taille (Énorme), Foulée, Terreur 2, Protection (9), Arme+13

CHEF DE MEUTE

Les chefs de meute sont des superviseurs skavens, chargés de rassembler et de contrôler les créatures dont ils ont la charge, comme les Nuées de Rats, les Rats Géants, les Rats Loups, et parfois les redoutables Rat Ogres. Il arrive que les chefs de meute finissent par servir de repas à leurs protégés.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 35 | 35 | 35 | 35 | 45 | 40 | 35 | 35 | 40 | 35 | 13 |

Traits: Maître Bêtes (55), Armure 1 (Cuir), Infectés, Meneur, Vision nocturne, À Distance+6 (6) [Fouet], Arme+8

Optionnel: Maladie (Fièvre du Rongeur), Mutation

MOINE DE LA PESTE

Les moines de la peste sont les troupes de choc du Clan Pestilens. Entièrement sous l'emprise des enseignements pervers des Prêtres de la Peste, ces misérables Skavens sont des créatures immondes et décrépites, souvent grouillantes de vermine et infectées par une terrible maladie de décomposition. De nombreux moines de la peste succombent à leur afflictions avant même d'affronter leurs ennemis au combat. Ils sont faciles à identifier, car ils s'enveloppent dans des bandages sales et sont entourés de nuages de mouches qui se régalent de leurs peaux lépreuses.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 40 | 30 | 30 | 40 | 45 | 40 | 40 | 30 | 30 | 25 | 14 |

Traits: Corruption (Mineur), Maladie (Choix), Frénésie, Infectés, Parasité, Vision nocturne, Arme+7

Optionnel: Endurant, Immunité à la psychologie, Mutation

PRÊTES DE LA PESTE

Les Seigneurs de guerre, les prophètes gris et même les puissantes Vermine de Choc suscitent la peur et le respect de leurs ennemis, mais aucun d'entre eux n'évoque l'horreur flagrante des prêtres de la peste. Ces prêtres grotesques répandent la parole de la peste à travers les viles concoctions qu'ils préparent et avec les Rats de la Peste qu'ils créent. Chaque fois qu'un mortel succombe à la mort pourrissante aux mains d'une de leurs créations, ils glorifient leur maître: le Seigneur de la pourriture. Et en récompense de leur dévouement constant, le Rat Cornu recouvre leur corps de certains des pires fléaux connus dans le Vieux Monde.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 50 | 40 | 40 | 55 | 60 | 55 | 50 | 40 | 45 | 35 | 18 |

Traits: Maladie (Choix), Immunité à la psychologie, Infectés, Parasité, Vision nocturne, Lanceur de sorts (Chaos), Arme+8

Optionnel: Endurant, Corruption mentale, Mutation

MÈRES-RAT

Ces nourrices bouffies et grotesques sont les seules Skavens féminines connues. Chacune pèse au moins 300 kg et mesure 3 mètres de long du museau à la queue. Leur corps mou et flasque est hérissé de douzaines de protubérances, qui laissent toutes échapper le lait malodorant sur lequel leurs portées sont nourries. Souvent aveugles et infirmes, ces créatures ne peuvent pas prendre soin d'elles-mêmes et doivent compter sur des esclaves castrés pour survivre. Elles passent la plupart de leur temps dans un brouillard euphorique provoqué par l'application constante d'hallucinogènes et d'autres drogues. Lorsqu'elle est correctement nourrie et soignée, une mère-rat donne naissance chaque semaine à une portée de 1 à 10 Rats criards, qui atteindront la maturité en 2 ou 3 semaines.

| M | CC | CT | F | T | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 2 | 25 | - | 40 | 65 | 10 | 15 | 10 | 05 | 55 | 05 | 42 |

Traits: Immunité (maladie), Traîner les Pieds, Taille (Grande)

Optionnel: Affamé, Mutation, Territorial

ESCLAVES SKAVEN

Les Esclaves Skavens sont la lie de la société Skaven, déployés en première ligne pour tester les défenses de l'ennemi. Sans esclaves, la société skaven s'effondrerait. Ils mènent une vie de labeur sans fin, creusant de nouveaux tunnels, extrayant de la Malepierre, nourrissant les Rats-Ogres, devenant la nourriture de leurs maîtres et servant de cobayes pour les infâmes inventions et armes bio-organiques conçues par les clans Skryre et Moulder.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 5 | 25 | 20 | 20 | 20 | 30 | 25 | 30 | 30 | 15 | 15 | 7 |

Traits: Vision nocturne, Nerveux, Arme+5

Optionnel: Maladie (Fièvre du rongeur), Mutation

TIRAILLEURS

Parmi le Clan Skryre, quelques-uns se voient confier des dispositifs et des armes tels que les Globes à vent empoisonnés ou les armes à feu Warplock. Une fois constitués en unités, ces Skavens peuvent être dévastateurs sur le champ de bataille, tant pour eux-mêmes que pour leurs ennemis. Les meilleurs d'entre eux sont initiés aux plus grands secrets des Ingénieurs Warlock. Les tirailleurs Jezzail se présentent par paires car la longue portée de l'arme nécessite une personne supplémentaire pour se stabiliser.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 30 | 45 | 30 | 30 | 40 | 45 | 45 | 40 | 25 | 20 | 11 |

Traits: Armure 1, Vision nocturne, À Distance +0 (Globe Vent de Empoisonné* 20), Nerveux, Arme +7

Optionnel: Corruption (Mineur), Maladie (fièvre du rongeur), Infecté, Equipe Jezzail**, Mutation, À Distance +10 (Jezzail Warplock**** 150)

***Globes de vent empoisonné:** Lorsque le globe frappe et se brise, un nuage de gaz toxique de Malepierre est libéré. Toute personne prise dans les 6 mètres de diamètre du nuage subit 1d10 Blessures qui ignorent les Points d'armure et doivent passer un Test de **Résistance Dur (-20)** ou gagner +1 Etat Empoisonné. Le nuage empoisonné persiste et au début de chaque round suivant, lancez le dé sur le tableau de dispersion (p163) : le nuage se déplace de 1 à 5 mètres dans la direction du jet. Sur un 1, le nuage reste sur place, et sur un 10, il se dissipe. Une fois la position du nuage déterminée, tous ceux qui se trouvent à l'intérieur doivent faire un Test pour résister à l'empoisonnement. Cette arme possède le Trait 'Arme de Malepierre.

****Equipe Jezzail:** Les Jezzail sont des longs et lourds fusils qui fonctionnent mieux lorsqu'ils sont stabilisés par un second Tirailleur et l'utilisation d'un grand bouclier. Lorsqu'elle est attaquée à distance par devant, l'équipe est considérée comme étant en couverture Total (**Difficile -30**). De plus, tant qu'aucun des deux tirailleurs n'est engagé, le Jezzail tire sans pénalité ; sinon, la pénalité est **Dur (-20)** en raison de la difficulté de manier l'arme seul.

*****Jezzail de Warlock:** Cette arme utilise de petites balles de Malepierre comme munitions, ce qui lui confère le Trait Armes de Malepierre. En pratique, l'arme fonctionne comme le Fusil Long du Hochland et Balles et Poudre, avec ses Qualités et ses Défauts - et l'ajout du défaut Dangereux

DÉMON MUTANT DE CHOC

Les Démon Mutant de Choc est la combinaison ultime et monstrueuse de la bio-ingénierie du clan Moulder et de la techno-magie sadique du clan Skryre. Ces colosses Rat-Ogre sont habillés d'une armure métallique et manient des armes massives à la place de leurs mains, Les Démon Mutant de Choc sont les troupes Élite des Clans Moulder et Skryre, bien qu'ils soient souvent vendus à d'autres Clans lorsque le prix est correct.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 45 | 35 | 55 | 45 | 50 | 25 | - | 35 | 50 | 65 | 36 |

Traits: Armure 2, Infravision Infecté, Taille (Grande), Arme*

Optionnel: Corruption (Mineur), Maladie (Fièvre du rongeur), Parasité, Mutation, A Distance*, Attaque caudale +8, Pisteur

*Les Démon Mutant de Choc seront armés de deux des armes suivantes. Une seule attaque peut être effectuée par Tour, sauf si la créature dépense 3 Avantage pour obtenir une Attaque Gratuite.

Gantelet du tueur à gages : Cette arme de mêlée augmente la Force du Démon de +10, et a une Valeur de +10 et la Qualité d'Impact. Une attaque avec cette arme visera toutes les créatures dans un rayon de deux mètres : toute personne touchée par l'attaque doit réussir un Test **Opposé de Force** ou gagner un Etat A Terre.

Gantelet écorcheurs : Cette arme de mêlée a une valeur de +10 et les Qualités Taille et Pénétrante. Cette arme fait des dégâts doubles contre les objets et les bâtiments, et peut même être utilisée pour creuser un tunnel.

L'arme possède également le Trait Arme de Malepierre.

Gantelet de choc : Cette arme de mêlée a une valeur de +9 et inflige une décharge électrique à sa cible qui provoque un Etat Assommé et ajoute +4 aux dégâts qui ignorent les points d'armure. Si la créature porte une armure métallique sur la localisation touchée, les PA sont ajoutés aux Blessures subie. De plus, l'arme possède le Trait Arme de Malepierre.

Mitrailleuse ratling : Cette arme à distance a une valeur de +10, une portée de 40 mètres, et les Qualités Explosion (3), Empalement, Pénétrant et Défaut Dangereux. L'arme possède également le Trait Arme de Malepierre.

Lance feu : Cette arme à distance a une valeur de +5, une portée de 8 mètres, et les Qualités Incendiaire, Explosion 8, Rapide et Défaut Dangereux. L'arme possède également le Trait Arme de Malepierre.

Lance-Malevent : Cette arme à distance peut effectuer une attaque normale qui fonctionne comme le Trait Souffle+BE (Poison) avec une portée de 80 mètres. L'arme possède également le Trait Arme de Malepierre.

SEIGNEURS DE GUERRE

De toutes les hordes grouillantes de Skaven, les seigneurs de guerre sont les plus féroces et les plus forts. Ils commandent un grand nombre de troupes skavens dans tout l'empire, et ils fournissent un commandement central bien nécessaire aux dirigeants intrigants.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 65 | 45 | 55 | 45 | 60 | 55 | 45 | 45 | 55 | 60 | 22 |

Traits: Armure (Acier, Bouclier 5), Champion, Endurant, Infecté, Vision nocturne, A Distance+9 (20) [Pistolet], Arme+9 (Épée)

Optionnel: Maladie (Fièvre du rongeur), Mutation, Furtif, Attaque caudale+8, Pisteur

RATS LOUPS

Les Rats Loups sont des créations monstrueuses du Clan Moulder, de grands et terrifiants hybrides de rat et de loup qui servent souvent de pisteurs et de montures. La morsure d'un rat loup peut être dévastatrice, même à travers une armure.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 45 | - | 40 | 35 | 40 | 35 | - | 15 | 15 | 10 | 22 |

Traits: Armure 1 (Fourrure), Vision nocturne, Taille (Grande), Nerveux, Foulée, Pisteur, Entraîné (Dressé, Magie, Monture, Guerre), Arme+8

Optionnel: Frénésie, Infecté

CRÉATURES D'AUTREFOIS

Le **Bestiaire** fourni dans le livre de règles de la **WFRP4** contient de nombreux monstres savoureux; cependant, il y a beaucoup plus de créatures terrifiantes à rencontrer dans le monde de Warhammer. Cette section adapte de nombreuses créatures de **WFRP1**, qui seront familières aux joueurs de longue date.

AMIBE

Les Amibes sont des masses informe de boue gélatineuse. Communément appelées "gelées" ou "blobs", les amibes se trouvent normalement dans les égouts, les marécages et les rivières du Vieux Monde et se nourrissent de tout ce qui est organique, qu'il s'agisse de la flore ou de la faune. Elles sont attirées par la chaleur corporelle et les perturbations dans l'eau lorsqu'elles chassent, et peuvent envoyer des pseudopodes ressemblant à des tentacules pour entraîner leurs adversaires dans leur corps pour les digérer. Elles sont complètement inconscientes, se contentant de suivre leur instinct partout où cela les mène.

La matière organique est digérée une fois absorbée dans le corps de l'amibe. Les matières difficiles à digérer, comme les os et le cartilage, peuvent flotter dans leur corps pendant des jours, et parfois des semaines, trahissant ainsi toute victime récente. Les amibes ne peuvent pas digérer les métaux ou les minéraux, qui passent dans leur corps sans être affectés.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|---|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 30 | - | 40 | 40 | - | 20 | 10 | - | - | - | 16 |

Traits: Absorbe, Amorphe, Amphibie, Arme +6, Avalez, Sans Esprit, Insensible à la Douleur, Limicole, 2#Tentacules +6

Optionnel: Taille (Grand - Enorme), 3+ Tentacules, Pisteur, Venin (Accessible- Dur)

AMPHISBENE

Un amphisbène est un grand serpent avec une tête aux deux extrémités. Ils peuvent atteindre plus de six mètres de long ; même un petit mesure environ trois mètres. Comme tous les serpents, ils ont une mauvaise vue, mais sont capables de détecter avec précision les créatures à sang chaud à moins de vingt mètres. Les lanternes et les torches les troubleront, réduisant de moitié leur initiative pour ce Round. Un amphisbène peut survivre avec une seule tête.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 45 | - | 45 | 30 | 55 | 45 | - | 05 | 45 | - | 18 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 2), Morsure+7, A Sang froid, Constricteur, Immunité à la psychologie, Taille (grande), Limicole, Venin (Difficult), Arme+7

Optionnel: Taille (Enorme)

CHAUVE-SOURIS

Les chauves-souris sont de petits prédateurs volants nocturnes qui se nourrissent principalement d'insectes. Certaines espèces plus grandes frôlent la surface des lacs et des étangs, attrapant des poissons ou des grenouilles. La longueur des chauves-souris normales peut varier d'un peu plus de 2 centimètre à 20 centimètre. Leur couleur est généralement noire ou brune. Leur "sonar" naturel leur permet de "voir" dans l'obscurité totale.

Chauves-Souris Ordinaire

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 1 | 55 | - | 05 | 10 | 40 | 65 | - | 15 | 20 | - | 1 |

Traits: Bestial, Infravision (sonar), Vol 60, Infecté, Taille (minuscule), Nerveux, Arme+0

Optionnel: Maladie (Pourriture du sang), Taille (petit)

Chauve-Souris Géantes

Ces créatures nocturnes sont non seulement très grandes, mais sont aussi des prédateurs féroces, capables d'attaquer et de tuer un animal de la taille d'un homme. Ce sont également des charognards rusés, qui se nourrissent des carcasses de créatures plus grandes. Les chauves-souris de toutes sortes peuvent être trouvées presque partout, mais on les trouve le plus souvent dans les forêts de l'est du Vieux Monde, en particulier près de la province de Sylvania. Le corps d'une chauve-souris géante mesure environ un mètre de long du nez à la queue et est recouvert d'une fourrure noire. Sa tête ressemble à celle d'un chien et sa bouche est munie de longues dents pointues. Le "sonar" naturel de la chauve-souris lui permet de "voir" dans l'obscurité totale.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 1 | 45 | - | 25 | 25 | 30 | 45 | - | 15 | 35 | - | 7 |

Traits: Bestial, Infravision (Sonar), Vol 20, Infecté, Taille (Petit), Arme+6

Optionnel: Maladie (Pourriture du sang), Taille (Moyen), Vampirique

RONCE DE SANG

La Ronce de Sang est une grande racine de ronce ou une haie épineuse qui présente de nombreuses caractéristiques communes aux prédateurs. Bien qu'elle ne puisse pas bouger ses racines, ses branches sont très mobiles et très puissantes. Si une créature passe à moins de six mètres, la Ronce de Sang entrera en action, les branches s'agitant, à la recherche de la source de la perturbation. Lorsqu'une branche repère une cible fixe, les branches s'enroulent autour d'elle et entraînent la victime vers le tronc collant et résineux de la plante. Là, la victime est maintenue en place pendant que les sucs digestifs de la plante se mettent au travail, transformant les proies en nutriments pâteux qui sont absorbés directement par l'écorce spongieuse ou qui enrichissent le sol au niveau des racines de la plante. Un personnage doté de la compétence Savoir (Herbes) pourra faire la différence entre une Ronce de Sang et une plante d'apparence similaire. Sinon, la plupart des créatures seront automatiquement surprises par son attaque initiale.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|---|-----|-----|-----|----|-----|----|
| - | 40 | - | 40 | 40 | - | - | - | - | - | - | 20 |

Traits: Absorbe, Craintif (Feu), Constricteur, Dure à cuir, Inflammable, Endurant, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Arme+5 (Branches)*

Optionnel: Taille (Grande - Enorme), Nuée

***Branches:** Une Ronce de Sang est capable d'attaquer toutes les créatures dans un rayon de 2 mètres.

VIVANEAU CARNIVORE

Les Vivaneau Carnivores sont parmi les derniers vestiges des grands lézards de l'époque où les reptiles régnaient sur le monde connu. Ils sont rapides et féroces, mais extrêmement stupides, et sont parfois utilisés comme bêtes de chasse. Ce sont des reptiles bipèdes d'environ 3 mètres de long du nez à la queue, mesurant environ 1,5 mètre de haut, bien

qu'en combat, ils puissent atteindre une hauteur de 3 mètres. La plupart du poids d'un Vivaneau est réparti autour de ses pattes arrière, et il possède une queue lourde qu'il utilise pour s'équilibrer lorsqu'il court. Ses membres antérieurs sont petits et presque inutiles. Son corps est tacheté, allant du vert foncé au brun sombre sur son dos, avec un ventre plus pâle, de couleur blanche.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 33 | - | 40 | 50 | 10 | 10 | - | 05 | 25 | - | 31 |

Traits: Armure 2 (Tête/Corps seulement), Bestial, Morsure+9, A Sang froid, Endurant (3), Affamé, Attaque caudale +5, Arme +4 (Griffes)

Optionnel: Taille (Grand), Pisteur, Entraîné (Dressée, Garde, Monture, Guerre)

CHAROGNARD VOLANT

Les Charognards Volants mesurent environ 2 à 3 mètres de haut, avec une envergure de 4 à 6 mètres. Autrefois, c'étaient de grands oiseaux de proie qui habitaient les franges nord des montagnes du bord du monde, mais ils sont maintenant méconnaissables de leur ancien corps - ils ont été capturés et déformés par le Chaos pour prendre leur forme actuelle de morts-vivants qui ressemble à un ptérodactyle squelettique ou à une chauve-souris. Ils servent aux Puissances de la Ruine d'éclaireurs aériens et de chasseurs à frappe rapide. À l'occasion, ils portent un cavalier, tel qu'un Guerrier du Chaos armé d'une lance.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 45 | - | 35 | 35 | 40 | 40 | - | 10 | 65 | - | 30 |

Traits: Armure (Squelette 4), Morsure+7, Fabriquer, Infravision, Vol 80, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Grande), Mort-Vivant, Instable, Arme+8 (Griffe)

Optionnel: Corruption (Mineur), Entraîné (Monture, Magie, Guerre)

CHATS

Les chats domestiques sont présents dans la plupart des habitats humains. Ils fournissent une compagnie inoffensive et chassent la vermine qui est attirée sur le lieu de presque toutes les activités humaines.

Chats Domestiques

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 4 | 30 | - | 15 | 20 | 40 | 50 | - | 15 | 30 | - | 2 |

Traits: Bestial, Vision nocturne (20), Taille (Petite), Nerveux, Furtif, Foulé, Territorial, Pisteur, Arme+2 (Griffe)

Optionnel: Craintif (Chiens, Sorcières), Animosité (Chiens), Immunité (Chute), Infecté, Parasité, Préjugés (Tout), Taille (Petite - Moyen), Territorial, Entraîné (Dressée, Magique), Protection (10+)

Grands Chats

Les Grands Chats vivent dans les forêts et les montagnes, loin des humains. Ce sont des créatures sveltes et élancées, de la taille d'un grand chien de chasse, mesurant environ 60 cm à l'épaule et presque 1,80 m du nez à la queue. Leur fourrure est tachetée de bandes noires et brunes, ce qui leur procure un camouflage presque parfait dans une forêt ombragée. Ils se nourrissent de cerfs, de rats géants et de petits gibiers de toutes sortes.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 45 | - | 45 | 35 | 45 | 45 | 20 | 25 | 25 | 05 | 12 |

Traits: Arboricole, Bestial, Morsure+5, Vision nocturne (20), Furtif, Foulé, Pisteur, Arme+5 (Griffe)*

Optionnel: Grand, intelligent, Rapide, infecté, Taille (Grande), erveux, Territorial, Entraîné (Dressé)

***Griffe:** Leur férocité est telle que les Grands Chats comptent comme ayant la Règle spéciale Frappe Mortelle contre tous les adversaires, quelle que soit leur taille.

SANGSUES CAMELEON

Les sangsues caméléon ressemblent aux sangsues géantes, mais elles ont la capacité d'imiter l'apparence à la fois des êtres vivants et des objets inanimés (exemples: un coffre rempli de trésors, une personne, un monstre, etc...). Le mimétisme est purement illusoire et le changement est instantané. Les sangsues caméléon ne vivent généralement pas seuls, mais en groupes de cinq à quinze individus. Dans de telles circonstances, ils peuvent former une illusion plus grande qui peut être particulièrement dangereuse pour les imprudents. Une sangsue caméléon ne peut pas reproduire un sort quelconque, un langage, ou des attaques spéciales, et les illusions sont limitées à une taille de 30 à 180 cm. Elles mesurent de 30 à 90 cm de long, avec une bouche circulaire et dentée.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 3 | 40 | - | 25 | 25 | 30 | 30 | - | 05 | 35 | - | 7 |

Traits: Amphibie, Bestial, Immunité à la psychologie, Sangsues, Taille (Petite), Limicole, Arme+7

Optionnel: Infecté

CHIMÈRE

La Chimère est une créature du Chaos, un animal monstrueux qui combine diverses créatures naturelles sous sa forme. Ces bêtes sont très variées : elles peuvent avoir plusieurs membres, têtes ou même corps. Parfois, une créature aura des pouvoirs magiques inattendus en fonction de son type, sans parler de son intelligence ou de ses capacités physiques variables. Elles peuvent également avoir des queues en forme de pointes ou de mace. La forme la plus courante des Chimères mesure environ 4,5 m de long, de la tête à la queue, et possède trois têtes et peut voler. Le corps et la queue ressemblent souvent à ceux d'un grand félin avec l'arrière-train d'une chèvre. Ses ailes ressemblent à celles d'un oiseau, et ses multiples têtes sont souvent constituées de serpents, de grands chats ou de chèvres, bien que ces derniers puissent être mélangés et mutés.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 50 | - | 55 | 55 | 50 | 45 | - | 15 | 55 | - | 80 |

Traits: Armure (Fourrure 1), Bestial, Morsure+9, Vol 80, Taille (Enorme), Attaque caudale +9, Venin (Dur), Arme+9

Optionnel: Mutation

DOPPELGANGERS

Le Doppelganger est peut-être la créature la plus étrange engendrée par les Incursions du Chaos. Ces êtres solitaires ont la capacité de se transformer à l'image d'un humanoïde de taille moyenne, en incluant les vêtements et les petits objets. La forme naturelle d'un Doppelganger est hideuse, ressemblant à un humain écorché, avec des viscères, des muscles et des os apparents.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 40 | 30 | 40 | 30 | 30 | 35 | 35 | 40 | 35 | 10 | 16 |

Traits: Craintif (Feu), Doppelgangers, immunité à la psychologie, Taille (Moyen), Arme+4

TORTUES DRAGON

La tortue dragon ressemble à une énorme tortue avec la tête d'un dragon et une carapace dure et hérissée. Mesurant généralement de 3 à 4,5 mètres de long, ce sont des reptiles aquatiques qui passent très peu de temps sur la terre ferme. La seule occasion où ces créatures quittent la mer est de pondre leurs œufs le long des étendues de sable, de les enterrer et de disparaître ensuite dans l'océan. Lors de la ponte, les tortues dragons sont dangereuses et agressives, s'attaquant à toute créature qui s'approche trop près.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 55 | - | 45 | 45 | 40 | 20 | - | 15 | 45 | - | 32 |

Traits: Amphibie, Armure (Écaille 2), Bestial, Souffle+8 (Vapeur), Immunité à la psychologie, Taille (Grande), Arme+7
Optionnel: Taille (Enorme)

ELEMENTAIRES

On ne sait pas comment ces créatures sont nées, mais leur existence est démentie et leur réalité est un secret. Leur existence est un secret bien gardé par les représentants capricieux et critiques de l'Empire. Les rares personnes qui connaissent ces êtres étranges et d'un autre monde ont des théories métaphysiques divergentes. L'une de ces théories est qu'ils viennent du royaume du chaos et ne sont qu'une manifestation des Vents. Une autre théorie est qu'il s'agit des esprits errants du monde recouverts par les énergies invoquées des éléments proches. Quoi qu'il en soit, ces créatures n'ont pas de forme inhérente, bien qu'elles aient généralement une forme semblable à celle des humains. Cela peut être dû autant aux préjugés de son créateur qu'à une quelconque exigence structurelle. On pense que les Élémentaire ne peuvent être invoqués ou façonnés que dans ce monde: ils ne se forment pas naturellement dans ce royaume.

Personnalité

Les élémentaires sont des manifestations physiques temporaires des quatre forces naturelles que sont l'Air, la Terre, le Feu et l'Eau. On ignore s'ils ont un sens de l'identité personnelle, bien qu'il semble parfois qu'ils aient une conscience profonde d'eux-mêmes; la plupart, cependant, semblent tout simplement stupides. En surface, les Élémentaires remettent rarement en question les faits et ne portent aucun jugement. C'est au MJ qu'il revient de déterminer s'il existe un Élémentaire quelconque qui a une forme de motivation et de but dans ce monde. En général, ils obéissent aux caprices de leurs invocateurs, et sont libérés de ce royaume si leur invocateur est tué.

Trait de Créature Élémentaire

Ce Trait comprend plusieurs règles qui reflètent la complexité métaphysique des Élémentaires.

Magique

La structure de celui-ci est entièrement composée d'un mariage d'énergies élémentaires et magiques. Les créatures élémentaires n'ont pas besoin des besoins fondamentaux de la vie (nourriture, eau, abri, etc.). Toutes ses attaques sont magiques. Elle ne peut être blessée que par des attaques magiques, ou par des attaques basées sur d'autres éléments que les siens. Si la créature est réduite à 0 blessure

sa forme se dissipe, ne laissant derrière elle que quelques-uns de ses éléments naturels: un tas de cendres, une accumulation de terre et de cailloux, une petite flaque d'eau, ou une légère brise qui disparaît.

Taille

Les Élémentaire n'ont pas une taille ou un profil fixe qui se détériore puis se meurt. Au contraire, lorsqu'ils sont endommagés, ils perdent en taille et en puissance. Lorsqu'un Élémentaire subit suffisamment de dégâts pour atteindre le niveau de blessure standard du niveau en dessous, la taille et le profil de la créature sont réduits à ceux du profil inférieur. La taille par défaut d'un Élémentaire invoqué est Grande.

Sensibilités

Chaque Élémentaire est immunisé contre les dommages de sa propre nature, et particulièrement sensible aux dommages de son élément opposé.

- Élémentaires de L'air blessures doubles causés par la Terre.
- Élémentaires de la Terre blessures doubles causés par l'Air.
- Élémentaires du Feu blessures doubles causés par l'Eau.
- Élémentaires de l'Eau blessures doubles causés par le Feu.

Attaques Magiques

Un Élémentaire peut dépenser 2 Avantage ou utiliser son Action pour lancer instantanément et automatiquement n'importe lequel des sorts du Domaine de l'Élémentalisme associés à son élément - sans aucune chance d'Incantation Imparfait. Si un DR est requise, lancez 1d10 et comparez le résultat à son Bonus de Force Mentale: s'il est égal ou inférieur, prenez le jet comme DR. Si elle est supérieure, le DR est égale à 0.

Traits de Créatures Additionnel

En plus des Traits des Créatures mentionnés dans les profils généraux, les Élémentaires acquièrent les Traits suivants, spécifiques à leur nature:

Air: Éthéré, Vol 100, Immunité (Air, Cieux), Furtif, Protection 9+

Terre: Armure 5, Champion, Endurant, Immunité (Terre), Se Cabrer

Feu: En Flamme, Souffle+BFM (Feu), Frénésie, Immunité (Feu), Protection 9+*En Flamme* - Les attaques causant des Dégâts infligent +1

Etat En Flamme .

Eau: Amphibie, Immunité (Eau), Régénération, Limicole, Protection 9+

Profils Élémentaires

Voir la section Taille: Des profils sont inclus ici pour chaque niveau de taille d'Élémentaire. Par défaut, les Élémentalistes créent un Élémentaire de Taille Grande.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 9 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 95 | 50 | 95 | - | 288 |

Traits: Infravision, Élémentaire, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Monstrueuse), Terreur 3, Instable, Arme+13

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 7 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 75 | 40 | 75 | - | 112 |

Traits: Infravision, Élémentaire, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Enorme), Terreur 2, Instable, Arme+11

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 30 | 55 | - | 40 |

Traits: Infravision, Élémentaire, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Grande), Terreur 1, Instable, Arme+9

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | 20 | 35 | - | 12 |

Traits: Infravision, Élémentaire, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Moyen), Peur 2, Instable, Arme+7

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|---|
| 1 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 10 | 15 | - | 3 |

Traits: Infravision, Élémentaire, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Petit), Peur 0, Instable, Arme+5

VERS DES MARAIS

Le ver des marais est une grande créature ressemblant à un serpent, d'une longueur immense, atteignant souvent 6 à 9 mètres. Il vit uniquement dans les terrains marécageux, boueux ou tourbières, creusant des tunnels dans des sols mous et se faufile dans la boue et la vase.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 35 | - | 65 | 45 | 30 | 40 | - | 10 | 10 | - | 60 |

Traits: Amphibie, Armure (Écaillé 3), A Sang froid, Constricteur, Immunité à la psychologie, Taille (Énorme), Limicole, Arme+9 (Morsure)

Optionnel: Venin (Dur)

CHAMPIGNONS & MOISSURES

Les champignons et les moisissures se développent dans des conditions humides, chaudes et généralement sombres, comme les souterrains, les mines, les tunnels et les bâtiments désertés depuis longtemps. Toutes les moisissures ne sont pas dangereuses : la plupart sont inoffensives et ne nuisent à personne ; d'autres, cependant, peuvent avoir des effets désagréables sur les aventuriers et autres êtres vivants. Les champignons et les moisissures sont imperméables à toutes les formes d'attaque, sauf au feu, et comme ils ont tendance à se développer dans les endroits les plus humides, il n'est pas toujours facile de les brûler. En cas de doute, le MJ peut faire lancer avec 50 % de chances que le champignon ou la moisissure soit inflammable.

Champignon fluorescent

Il s'agit d'un champignon noir, ressemblant à une croûte, qui se développe sur des matières vivantes de toutes sortes, même sur d'autres champignons. Il est très difficile à repérer à son stade de développement, surtout dans des conditions de faible luminosité, et il est très sensible à la chaleur. Si une créature à sang chaud ou une flamme vive passe à moins de deux mètres de la moisissure, elle produit un nuage dense de spores fluorescentes. Le nuage dure 3 Rounds, pendant lesquels les spores se déposent sur toutes les surfaces dans un rayon de 6 mètres. Les spores qui entrent en contact avec de la chair ou des tissus vivants s'incrusteront ; les spores incrustées ne peuvent pas être enlevées et continuent à briller pendant une semaine alors que le champignon commence à se développer. Pendant ce temps, la zone affectée illuminera une zone d'un mètre de rayon, ce qui permettra de l'identifier facilement jusqu'à une distance de dix mètres. Même à plus grande distance (jusqu'à un kilomètre dans des conditions claires), la victime est discernable comme une lumière vague et tremblante. Après une semaine, les spores deviennent noires et se transforment en spores fluorescentes à part entière ; la victime souffre des symptômes de Malaise et de Nausée si la condition n'est pas traitée (avec un succès des compétences de Guérison ou de Traitement des Maladies). Par la suite, la victime perd 10 points par jour en Force et en Endurance ; si l'une ou l'autre de ces caractéristiques est réduite à 0, la victime meurt. Si elle est guérie, la Force et l'Endurance perdues peuvent être récupérées à raison de 1d10 points par jour.

Moisissure Pourpre

Cette moisissure est sensible à la magie, ne libérant ses spores que si un objet ou une personne magique (y compris les lanceurs de sorts) s'approche à moins de cinq mètres. Le nuage de spores couvre un rayon de 5 mètres pendant 1d10 minutes, annulant tous les effets et sorts magiques dans la zone affectée - y compris rendant le lancement de sorts impossible. Les vents de la magie sont rendus inertes jusqu'à ce que le nuage de spores se soit stabilisé. Cependant, cela ne détruit pas les objets magiques de façon permanente.

Moisissure Rouge

La Moisissure Rouge recouvre les murs humides et la matière en décomposition dans un épais tapis de fourrure rouge. Les spores sont libérées au contact d'un animal ou d'une personne qui passe, remplissant l'air d'un nuage dense de grosses spores rouges qui couvre un rayon de 6 mètres pour 1d10 Rounds. Toute personne se trouvant dans le nuage doit passer un Test d'**Initiative Dramatique** ou prendre DR+1 Etat *Aveuglé*. Ces états dureront 1d10 heures. En outre, les spores ont un système nerveux étrange et imprévisible sur les humains et les halfling ; ces victimes doivent passer un Test de **Résistance** contre la Corruption (Majeur).

Moisissure Jaune

La Moisissure Jaune recouvre les murs et la matière en décomposition de la même manière que la Moisissure Rouge, et libère ses spores au contact, remplissant l'air d'une poussière jaune mortelle. Le nuage de poussière remplit une sphère de 10 mètres de diamètre et dure pendant 1d10 Rounds. Toute créature dans le nuage doit immédiatement passer un Test de **Résistance** ou prendre un État *Inconscient* ; une créature consciente doit également tenter ce Test au début de chaque Round qu'elle demeure dans le nuage. Une fois que le nuage s'est dissipé, à chaque round, la victime peut tenter un Test de **Résistance** pour éliminer son état d'inconscience. Pour chaque round passé dans le nuage, une victime consciente reçoit 1 Blessure et une victime inconsciente reçoit 1 à 5 Blessures. Une créature qui est réduite à 0 blessure par les spores doit passer un Test de **Résistance** ou mourir à la fin du round en cours (à moins qu'elle ne soit guérie entre-temps).

SCARABÉES GÉANTS

Les scarabées géants sont de grands insectes carnivores, qui vivent dans des endroits humides et sombres, généralement sous terre. Certaines variétés sont capables de voler, mais elles ne le font généralement que la nuit. Ils mordent avec leurs grandes mandibules cornues.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 35 | - | 35 | 35 | 10 | 20 | - | 05 | 10 | - | 13 |

Traits: Armure (Exosquelette 2), Bestial, Endurant, Immunité à la psychologie, Taille (Moyen), Grim pant, Arme+8

Optionnel: Taille (Grande)

SANGSUES GÉANTES

Les sangsues sont très répandues dans les rivières, les marécages et les tourbières du Vieux Monde, et elles sont parvenues à une taille effrayante. La sangsue géante est un monstre répugnant qui vit principalement dans des eaux stagnantes, mais qui habite également des marais et d'autres environnements humides. Comme ses petits frères, la sangsue géante se nourrit du sang d'autres animaux, se gavant puis se libérant de sa victime. Ces bêtes gluantes, qui ressemblent à des limaces, mesurent entre 30 et 60 cm de long et sont de couleurs variées, du brun boueux au rouge vif.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 3 | 35 | - | 25 | 25 | 30 | 30 | - | 05 | 35 | - | 7 |

Traits: Amphibie, Bestial, Immunité à la psychologie, Sangsues, Taille (Petite), Limicole, Arme+7
Optionnel: Infecté

SCORPIONS GÉANTS

Les scorpions terrestres sont assez effrayants, mais les scorpions géants sont des adversaires vraiment mortels et extrêmement difficiles à tuer. Ils mesurent entre 3 et 5 mètres de long et sont généralement de couleur noire, bien que les albinos ne soient pas inconnus. Les pinces d'un Scorpion géant peuvent écraser la poitrine d'une personne à travers n'importe quelle armure ; leur principale attaque, cependant, vient de leur queue venimeuse qui se courbe vers l'avant sur le dos et transperce la victime.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 45 | - | 55 | 65 | 15 | 25 | - | 10 | 20 | - | 50 |

Traits: Armure (Exosquelette 4), Endurant, immunité à la psychologie, Vision nocturne (10), Insensible à la douleur, Taille (Grande), Attaque caudale +10, Venin (Dur), Arme +9
Optionnel: Taille (Énorme), Territorial

VERS D'OR

Les vers d'or se nourrissent de métaux précieux de la même manière que les vers de terre se nourrissent du sol, en sécrétant une enzyme digestive extrêmement puissante qui leur permet de consommer leur nourriture. Ils mesurent environ 15 cm de long et ressemblent à un ver de terre doré. Un ver d'or consomme environ une pièce d'or ou d'argent par jour, et se multiplie en se nourrissant à raison d'un ver par jour. Une fois que les vers d'or ont trouvé une source de nourriture, ils peuvent se multiplier à un rythme exponentiel; ainsi, ce qui était un coffre plein d'or peut se transformer en deux semaines en une bouillie nauséabonde et infestée de vers. Une fois qu'il ne reste plus de nourriture, les vers d'or partent à la recherche d'autres métaux. Ils peuvent survivre pendant une semaine environ sans nourriture. Sans esprit, ils se déplacent au hasard, ne reconnaissant la nourriture qu'au toucher.

Les vers d'or n'ont pas de profil. Ils se déplacent à une vitesse maximale d'environ 1 mètre par minute et, s'ils sont attaqués, tout coup les tuera. Les sucs digestifs d'un ver d'or peuvent causer une blessure à la chair exposée, mais ils n'endommagent pas les tissus, le cuir ou les matériaux à base de fer et de cuivre.

GRANDS AIGLES

L'ancienne race des aigles du monde de Warhammer sont des créatures massives et intelligentes qui fixent leurs regards sur les plus hauts sommets des montagnes. La plupart du temps, ils se tiennent à l'écart, car leur nombre a diminué au fil des siècles. De temps en temps, il leur arrive de s'éloigner des chèvres sauvages de montagne pour aller cueillir un ou deux moutons dans les fermes des hautes terres.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 2 | 65 | - | 55 | 45 | 50 | 45 | - | 30 | 45 | - | 68 |

Compétences: Perception 75

Traits: Bestial, Morsure+9, Vision nocturne (20), Vol 100, Taille (Énorme), Arme+9

Optionnel: Frénésie, Entraîné (Monture, Guerre)

HARPIES

Les harpies sont des créatures rares dans le Vieux Monde - la plupart vivent plus à l'est, le long des Montagnes du Deuil. Les harpies ont généralement le torse d'une femme avec les ailes et la moitié inférieure d'un grand oiseau de proie ; cependant, les harpies mâles ne sont pas rares. De nature très agressive et carnivore, elle s'attaque à presque toutes les créatures vivantes si elle sont assez nombreuse. Préférant l'élément de surprise, elles utilisent leurs puissantes ailes pour déployer des tactiques de frappe et de fuite contre des ennemis terrestres.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 40 | 25 | 40 | 40 | 20 | 35 | 35 | 15 | 65 | 10 | 18 |

Traits: Vol 60, Vision nocturne, Taille (Moyen), Arme +8
Optionnel: Frénésie, Affamé, Infecté, Territorial

ANIMAUX DE TROUPEAU

De nombreux animaux de troupeaux herbivores se trouvent dans le Vieux Monde, du bétail domestique au bison sauvage. Bien qu'ils varient en taille, en force et en d'autres caractéristiques, ils partagent de nombreux attributs communs et sont donc décrits ici en termes généraux. Les troupeaux d'animaux sauvages sont généralement de petite taille, comprenant généralement un seul taureau, 1d10 vaches et 2d10 veaux. Pour la plupart, ils sont timides et s'éloignent de toute menace ou source de bruit, mais peuvent être très imprévisibles et attaquent, en moyenne, environ un tiers du temps. Certaines espèces deviennent plus agressives pendant la saison du rut (début du printemps), et les vaches normalement dociles peuvent être assez vicieuses s'il existe une menace apparente pour leurs petits. Les animaux à cornes attaquent par des coups de corne, tous les autres par des coups de pied. Les animaux domestiques (moutons, chèvres...) sont généralement habitués à l'homme et donc très dociles. Cependant, de nombreux agriculteurs ont des chiens ou d'autres moyens de protéger leur gagne-pain contre les voleurs.

Bison

Les bisons sont une espèce de bétail sauvage, et sont semblables au bétail domestique, à l'exception du fait qu'ils sont un peu plus robustes et qu'ils ont une crinière épaisse et hirsute qui recouvre leur tête et leurs épaules. La couleur est brun moyen, la crinière étant brun foncé ou noire. Leur taille varie généralement de deux à quatre mètres de long, de la corne à la queue.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 35 | - | 55 | 55 | 30 | 45 | - | 15 | 15 | - | 32 |

Traits: Armure (Fourrure 1), Bestiale, Taille (Grande), Nerveux, Foulée, Arme+7 (Cornes)

Optionnel: Frénésie, Entraîné (Dressé, Guerre)

CERFS

Les cerfs sont les plus grands des cervidés du Vieux Monde, vivant en marge des grandes forêts dans les zones de collines et de montagnes. Un cerf adulte mesure environ 1,5 m de haut à l'épaule, le cou, la tête

Les cerfs sont les plus grands des cervidés du Vieux Monde, vivant en marge des grandes forêts dans les zones de collines et de montagnes. Un cerf adulte mesure environ 1,5 m de haut à l'épaule, le cou, la tête

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 35 | - | 30 | 30 | 45 | 60 | - | 10 | 15 | - | 20 |

Talents: Sixième sens, Sprinter

Traits: Arboricole, Armure (Fourrure 1), Bestial, Nerveux, Foulée, Arme+5 (Morsure)

Optionnel: Cornes+7 (Bois), Entraîné (Dressé, Magique), Taille (Moyen - Grande)

VERS VÉGÉTAL

Les vers végétal sont de petites plantes carnivores qui vivent dans des fissures cachées dans les murs, les pierres, les arbres, etc. Le ver végétal est composé de deux parties : les organes, dont la gueule, l'estomac et la petite queue, qui est enroulée dans la fissure du logement. La plante se déguise de manière à être pratiquement invisible pour tous, sauf pour les inspections les plus minutieuses ; et même dans ce cas, seul le "déclencheur" sensible, semblable à un poil, est normalement visible. Un personnage doté de la Compétence Savoir (Herbes) peut être capable de détecter cela. Les poils du déclencheur peuvent détecter un mouvement dans un rayon de cinq mètres. Cela active le cil, un organe en forme de scié qui mesure 5 mètres de long, est mince et incroyablement rapide. Le cil frappe sa cible, arrache une partie de la chair, puis retourne dans la fente où le repas est digéré. Le Ver végétal n'attaquera plus pendant plusieurs heures. Il existe un certain nombre de variétés souterraines ainsi que celles qui vivent dans les forêts et les jungles

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 35 | - | 10 | 30 | 85 | 10 | - | - | - | - | 10 |

Traits: Inflammable, Endurant, Immunité à la psychologie, Fouet*.

***Attaque de Fouet:** Seule une créature dont l'initiative est supérieure à celle du vers pourront esquiver. Dans le cas contraire, la cible est considérée comme impuissante. Cependant, l'attaque ne cause pas de dégâts normaux ; au contraire, le Fouet arrache un peu de chair, provoquant un Coup Critique. Faites un jet pour un Critique, appliquez les dégâts Blessures, et ajustez la description en fonction de l'attaque (très probablement en infligeant autant d'États Hémorragie que le personnage souffre de Blessures). Cette attaque n'a pas effect sur les cibles qui n'ont pas de chair exposée (comme un Chevalier entièrement protégé).

HOMMES LEZARD

Les Hommes Léopard est le terme générique désignant une espèce variée de reptiles bipèdes de taille humaine qui vivent dans les temples et les grottes naturelles du pays de Lustrie et des Terres du Sud, bien que certains aient voyagé dans le Vieux Monde en quête de pillage, ou aient été capturés et aient échappé à leurs ravisseurs. Ils ont un système de castes complexe, divisé par type de sous-espèces. Comme ils semblent n'avoir aucune émotion, les hommes-lézards sont immunisés contre toute psychologie, et il est généralement inutile de les raisonner ou de négocier avec eux.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 35 | 25 | 35 | 35 | 30 | 30 | 25 | 20 | 75 | 15 | 16 |

Traits: Amphibie, Armure (Écaille 1), A Sang froid, Immunité à la psychologie, Vision nocturne (30), Arme+7

Optionnel: A Distance 60 (Fronde+6), Lanceur de sorts

MOMIES

Les Momies sont des cadavres animés, soigneusement embaumés et préservés des ravages du temps par des arts secrets et magiques tels que pratiqués par les prêtres de nombreuses civilisations anciennes. Dans le Vieux Monde, les Momies sont rares mais pas inconnues. Les connaissances nécromantiques nécessaires à la création et au contrôle des Momies sont obscures, ayant voyagé secrètement d'Araby à l'Empire il y a longtemps.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 45 | - | 40 | 55 | 30 | 25 | - | 45 | 85 | - | 27 |

Traits: Armure (2), Infravision, Inflammable, Endurant, Immunité à la psychologie, Régénération, Mort-Vivant, Instable, Arme+8

Optionnel: Maladie (Pourriture du tombeau), Champion, Corruption (Mineur)

HIBOUX

Le Vieux Monde regorge de Hiboux de différentes couleurs et sous-espèces, dont la taille varie de moins de 30 cm à un peu plus de 30 cm. Ces créatures ne représentent généralement pas une menace pour l'homme, bien que leurs cris dans une ruine ou une forêt sombre puissent être déroutants. Les chouettes familières sont identiques aux chouettes normales, sauf qu'elles ont un Int de 85.

Hiboux Ordinaire

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 2 | 35 | - | 10 | 20 | 45 | 55 | - | 15 | 45 | - | 4 |

Compétences: Perception 65

Traits: Morsure+1, Vol 100, Endurant, Vision Nocturne (50), Taille (Petite), Arme+1

Optionnel: Infecté

Hiboux Géants

Le Hibou Géant vit au plus profond des vieilles forêts du Vieux Monde, et est rarement vu sauf par les Elfes. Il vit seul ou en couple, et son nombre a fortement diminué en raison du défrichement des anciennes forêts par l'homme. Les hiboux géants sont semblables aux hiboux ordinaires, sauf qu'ils mesurent souvent de 3 à 4 mètres du bec à la queue, et que l'envergure de leurs ailes peut atteindre 6 mètres. Elles sont très intelligentes et parlent leur propre langue (Owlsh) ; mais certains hiboux géants peuvent même parler l'Eltharin (Elvish).

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 2 | 55 | - | 55 | 45 | 50 | 45 | - | 45 | 85 | 45 | 42 |

Compétences: Perception 70

Traits: Armure (Plumes 1), Morsure+8, Vol 80, Vision Nocturne (50), Taille (Grande), Arme+9

Optionnel: Entraîné (Monture, Guerre)

RAZOBILS

Le Razobil est un grand oiseau côtier qui se rassemble en groupes de plusieurs milliers sur les falaises rocheuses ou dans les grottes orientées vers la mer. Les Razobills sont des chasseurs voraces lorsqu'ils sont en meute, et ils attaquent et mangent des créatures aussi grandes qu'un cheval. Leur régime alimentaire principal est cependant le poisson. Les colonies sont facilement reconnaissables à la puanteur des charognes, des poissons et du guano qui saturent l'air; les créatures qui s'aventurent à moins de 100 mètres d'une colonie seront attaquées par 3d10 oiseaux. Les navires côtiers, les pêcheurs et autres cibles maritimes qui pénètrent dans les zones de pêche de la colonie (dans un rayon de 1,5 km autour de la colonie)

seront attaqués par 1d100 oiseaux. Il est possible d'être attaqué par des oiseaux solitaires dans n'importe quelle région côtière, mais cela est plus rare en raison de la mentalité de meute des oiseaux. Le Razobill se présente sous la forme d'un grand oiseau à gros bec dont la taille varie entre 60 et 90 cm et dont l'envergure est de 2 à 3 mètres.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 2 | 35 | - | 15 | 30 | 30 | 40 | - | 10 | 15 | - | 5 |

Traits: Bestial, Vol 100, Taille (Petite), Arme+3
Optionnel: Frénésie, Infecté, Nuée (Colonie)

PALOURDE DES SABLES

La Palourde ne vit que dans le sable humide, généralement au bord de la mer ou à la limite de la marée. Bien qu'immobile, la palourde est un carnivore vorace qui peut atteindre deux mètres de large et qui s'attaque principalement aux phoques et aux grands oiseaux de mer. Elle est enfouie sous le sable, et chaque fois qu'une créature imprudente passe dessus, le piège est déclenché : la victime est prise par le clapet en forme de mâchoire de sa coquille. Une palourde ne peut faire cette attaque surprise qu'une fois par rencontre, sinon elle est considérée comme une cible sans défense.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 0 | 35 | - | 65 | 50 | 65 | - | - | - | - | - | 32 |

Traits: Armure (Coquille 2), Bestiale, Coquille*, Taille (Grand), Arme+3
***Attaque de coquille:** Lorsque la palourde est activée par un mouvement, les créatures de Taille (Petit) ou plus sont écrasées à mort instantanément, tandis que les victimes plus grandes sont considérées comme des cibles *sans défense* (p162): elles recevront un coup automatique aux jambes (généralement) et se retrouveront dans un état *Empêtré* (168); par conséquent, la victime d'une palourde sera souvent noyée par la marée.

PETITS ANIMAUX

Le monde de Warhammer regorge de toutes sortes d'animaux sauvages ; quelques exemples sont donnés ici. Ces animaux sont identiques à leurs homologues terrestres.

Aigle

Les aigles ordinaires sont de tailles et de couleurs variées, mais la plupart ont un corps de 30 à 60 cm et une envergure d'environ 2 m. Ce sont les plus redoutables chasseurs volants du règne animal normal.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 2 | 40 | - | 20 | 25 | 55 | 35 | - | 10 | 20 | - | 6 |

Compétences: Perception 75
Traits: Bestial, Morsure+6, Vision Nocturne (20), Vol 100, Taille (petit), Arme+4 (Griffe)
Optionnel: Entraîné (Dressé, Garde, Retour à la Maison, Guerre)

Renard

Les Renards sont des prédateurs et des charognards rusés, et les ennemis perpétuels des éleveurs de poulets dans tout le Vieux Monde. Ils vivent dans des tanières souterraines dans les nombreuses forêts, en groupes familiaux composés d'un mâle, d'une femelle et de plusieurs petits. Ils vivent en chassant le petit gibier et en volant des poulets lorsque c'est possible. Ils évitent généralement tout contact avec les gens, mais peuvent être dangereux s'ils sont acculés ou si leurs petits sont menacés.

| M | CC | CT | F | T | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 5 | 35 | - | 10 | 20 | 40 | 45 | - | 15 | 15 | - | 2 |

Compétences: Perception 60, Pistage 50
Traits: Bestiale, Vision Nocturne (20), Taille (Petit), Nerveux, Foulée, Arme+1
Optionnel: Infecté

Grenouille

Les grenouilles se déclinent dans une grande variété de couleurs, du brun boue aux points et rayures les plus intelligents. Cependant, contrairement à leur taille, certaines grenouilles sont dotées des venins les plus puissants de tout le règne animal.

| M | CC | CT | F | T | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 3 | - | - | 10 | 10 | 30 | 65 | - | 05 | 05 | - | 1 |

Traits: Amphibie, Bestiale, Bond, Vision Nocturne (20), Taille (minuscule), Nerveux
Optionnel: Nuée, Venin (Très facile - Difficile)

Faucon

Les Faucons sont considérés comme des oiseaux de proie de taille moyenne parmi les créatures normales. Le terme "fauconnerie" est utilisé pour désigner la méthode d'entraînement de ces oiseaux à diverses tâches utiles.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 1 | 35 | - | 15 | 20 | 45 | 35 | - | 05 | 05 | - | 2 |

Compétences: Perception 65
Traits: Bestial, Morsure+3, Vol 80, Taille (petit), Arme+2 (griffe)
Optionnel: Entraîné (Dressée, Retour à la maison, Guerre)

Loutre

Les Loutres sont de petits prédateurs vivant autour des berges des rivières et des rivages où elles chassent le poisson. Ce sont des nageurs puissants, aguerris, et sur terre ils sont rapide et agile. Bien qu'elles ne représentent généralement pas une menace pour l'homme, elles peuvent se battre sauvagement si elles ou leurs petits sont menacés.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FK | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 6 | 35 | - | 10 | 20 | 40 | 65 | - | 10 | 10 | - | 2 |

Compétences: Esquive 70, Perception 60
Traits: Amphibie, Bestiale, Taille (petite), Nerveux, Arme+1

Lapin

Les Lapins sont très répandus dans les prairies, les pâturages et les forêts, car ils sont des reproducteurs prolifiques. Ils ne sont pas particulièrement dangereux pour l'homme, bien que leur morsure puisse être infectée.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 7 | 25 | - | 10 | 10 | 30 | 55 | - | 05 | 05 | - | 1 |

Compétences: Esquive 65, Perception 50
Talents: Fuite !
Traits: Bestial, Vision Nocturne (10), Taille (Petit), Nerveux, Arme +0

Corneille

Les Corneilles, également connus sous le nom d'oiseaux voleurs, ressemblent aux corbeaux. Ils se nourrissent d'autres oiseaux, de petits animaux, etc. Ils sont également attirés par les objets brillants, en particulier les pierres précieuses et les métaux précieux, et il y a 10 % de chances que la prochaine corneille possède de 1 à 5 bijoux ou de 1 à 10 pièces de monnaie. Les corneilles sont des oiseaux agressifs et peuvent attaquer les voyageurs qui s'approchent trop près de leur nid.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 2 | 35 | - | 10 | 10 | 55 | 35 | - | 05 | 25 | - | 1 |

Compétences: Intuition 65, Perception 75

Traits: Bestial, Vol 60, Taille (petit), Nerveux, Arme+1

Optionnel: Nuées (Volée)

Écureuil

L'écureuil est une créature très agile qui vit dans les arbres ; il peut sauter d'un arbre à l'autre sur une distance pouvant aller jusqu'à cinq mètres, avec des chutes d'un mètre. Ils peuvent grimper sur des surfaces abruptes sans difficulté.

| M | CC | BS | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 6 | 25 | - | 05 | 10 | 45 | 55 | 35 | 05 | 05 | - | 1 |

Compétences: Athlétisme 65, Esquive 65, Perception 65

Talents: Fuite !

Traits: Arboricole, Bestial, Taille (minuscule), Nerveux, Grim pant, Arme+0

Optionnel: Infecté

Hermine

Les Hermines sont de petits prédateurs agressifs qui vivent principalement dans les zones boisées et s'attaquent aux lapins, campagnols et autres petits herbivores. Bien qu'elles ressemblent à des belettes, elles sont un peu plus grandes et peuvent atteindre jusqu'à un mètre de long. Les hermines ont la capacité d'hypnotiser leurs proies en se balançant et en se dandinant en rythme sur leurs pattes arrière dans des mouvements étrangement spasmodiques ou sinueux.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 6 | 45 | - | 15 | 20 | 40 | 40 | - | 10 | 10 | - | 2 |

Compétences: Perception 60, Pistage 55

Traits: Arboricole, Bestial, Perturbant, Taille (petit), Nerveux, Arme +1

Optionnel: Infecté

SPECTRE

Les Spectres sont des esprits qui se sont retrouvés piégés dans le monde matériel, soit à la suite d'un serment rompu, soit en raison d'une malédiction qui leur a été infligée au cours de leur vie. La créature est destinée à hanter le monde vivant jusqu'à ce qu'elle puisse accomplir son serment rompu ou annuler sa malédiction. Les spectres auront toute la gamme des motivations, et ils peuvent encourager ou aider d'autres créatures tout autant que les gêner ou leur faire du mal. Ils sont à la fois lumineux et semi-transparents, et apparaissent par ailleurs à peu près comme ils le faisaient lorsqu'ils sont morts.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 40 | - | 40 | 40 | 40 | 40 | - | 20 | 45 | 30 | 20 |

Traits: Infravision, Éthéré, Paralytie (Minutes), Terreur 2, Morts-Vivants, Instable, Arme+8

Optionnel: Champion, Rage, Endurant, Territorial

NUÉES

De temps à autre, des nuées de minuscules insectes se forment dans le monde entier, causant d'importants dégâts à l'agriculture, et de graves fléaux peuvent entraîner la famine pour des milliers de personnes. Des nuées de grenouilles, de crapauds ou de rats se déchainent parfois dans les villages, à la grande consternation de tous. Bien qu'elle soit généralement naturelle, l'apparition d'un essaim est souvent attribuée à une sorcellerie malfaisante.

Ce trait a été modifié par rapport au Livre des Règles (**WFRP4** p340).

Une Nuée occupe une surface d'environ 2x2 mètres et est composée de 50 créatures ou 2500 insectes. C'est à peu près la zone qui serait occupée par une personne dans un combat. Chaque nuée est considérée comme ayant 5 blessures et 1 attaque par zone de 2x2 mètres. Les nuées ne peuvent être efficacement blessées que par le feu, l'eau ou la magie : toutes les autres attaques ne tuent seulement que DR créatures ou DRx10 insectes au lieu de causer des Blessures. Les nuées attaquent toutes les créatures avec lesquelles elles sont engager.

Nuées Aléatoires (1d10):

| | | | |
|---|----------------------|----|-------------|
| 1 | Fourmis | 6 | Sauterelles |
| 2 | Chauves-souris | 7 | Rats |
| 3 | Scarabés | 8 | Scorpions |
| 4 | Grenouilles/Crapauds | 9 | Serpents |
| 5 | Lézards | 10 | Araignées |

Exemples de Traits: Les Serpents, les Araignées et les Scorpions ont le Trait de Créature Venin. Les Rats et les Lézards ont le Trait de la Créature Infectée. Les Scarabées et les Sauterelles ont Vol 50, tandis que les Chauves-souris ont Vol 60. Les Grenouilles et les Crapauds sont Amphibies. Les Blessures causées par les Fourmis ignorent les Points d'Armure.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 4 | 35 | - | 10 | 10 | 35 | 45 | - | 05 | 35 | - | 5 |

Traits: Bestiale, Inflammable, Vision Nocturne, Taille (minuscule), Nerveux, Foulée, Nuées, Arme+0

Optionnel: Amphibie, Arboricole, A Sang froid, Maladie (Peste noire), Vol, Infecté, Taille (petit), Limicole, Territorial, Venin, Grim pant

HOMME-ARBRE

Un Homme-Arbre est une très grande créature humanoïde ressemblant à un arbre qui a pris vie. Ils semblent vivre éternellement, habitant des forêts denses où ils cultivent et gardent les arbres comme s'ils étaient des bergers s'occupant de leurs troupeaux. Les hommes-arbres sont des créatures solitaires et lentes, naturellement désireuses de parvenir à leurs fins pendant très longtemps. Malgré leur nom, qui est une invention humaine, ils n'ont pas de sexe ni de conception de la sexualité. Le vrai nom de l'espèce, et les noms individuels des hommes-arbres eux-mêmes, sont bien trop longs à apprendre et à prononcer pour un mortel. C'est pourquoi les gens ont tendance à leur donner des descripteurs tels que "Longpalissade", "Ecorcebryante", "Feuilletombante", etc... Ces noms amusent plus souvent

qu'ils n'insultent les créatures géantes. Les hommes-arbres parlent leur propre langue, mais beaucoup parlent aussi l'eltharine et certains ont parfaitement appris le khazalid ou le reikspiel (ou d'autres langues du monde). Ils évitent tout contact avec les espèces mortelles, à tel point que de nombreux habitants du Vieux Monde doutent de leur existence.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 75 | 25 | 60 | 70 | 20 | 15 | 25 | 65 | 85 | 35 | 70 |

Traits: Arboricole, Armure (écorce 3), Inflammable, Endurant, Taille (grande), Foulée, Arme+10 (poing)

Optionnel: Frénésie, Taille (énorme, monstrueux), Territorial

LICORNES

Les licornes sont des chevaux à cornes intelligents, d'origine inconnue. Bien qu'elles soient des êtres intrinsèquement magiques, elles ne sont pas des créatures du Chaos. Elles sont sensibles aux êtres et aux créatures bénignes, et peuvent même consentir à être montées par quelqu'un ayant bon cœur; cependant, les licornes ne consentiront jamais à être entraînées. La rumeur veut que les licornes aient pu être les coursiers des agents de la loi. En effet, les licornes sont très irritées par le Chaos et les créatures obscures comme les mort-vivants, et elles chercheront à détruire tous ces êtres immondes.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 8 | 50 | - | 40 | 45 | 40 | 55 | - | 25 | 85 | - | 40 |

Traits: Arboricole, Immunité à la psychologie, Magique, Immunité (magique), Taille (grande), Foulée, Protection (9), Arme+9 (Corne)

CREATURE-GAROUS

Les habitants du Vieux Monde vivent toujours dans la peur des loups-garous, ces changeurs de forme qui hantaient autrefois les forêts jusqu'à ce que l'Empire en détruise la plupart. Les créatures-garous sont des Humains capables de se transformer en une seule créature. Les terres du Nord sont souillées par le chaos, tandis qu'ailleurs, les légendaires "Enfants d'Ulric" tirent leur pouvoir d'une autre source. Dans le Vieux Monde, cette forme est généralement un Loup, mais on sait que les Loups-garous, les Ours-garous, les Gougars-garous et même les Bisons-garous sont rares. À Norsca, où les ours-garous sont plus nombreux, ces créatures ne sont pas chassées ou persécutées comme elles le sont ailleurs; elles sont plutôt respectées et encouragées à se joindre aux berserkers nordiques dans la bataille.

La forme humaine d'une créature-garou n'est pas différent d'un autre personnage humain ou d'un PNJ, et elle peut même ne pas être consciente de sa véritable nature. Les créatures-garous ont deux autres formes, celle de l'animal naturel (loup, ours, cougar, etc.) et un hybride féroce de l'homme et de l'animal. Sous la forme humaine, la créature utilise son profil humain et sous la forme animale, elle utilise le profil de l'animal en question. Dans la forme Hybride, cependant, la créature-garous ajoute le profil suivant à son profil Humain. Il suffit d'une seule action pour passer d'une forme à l'autre, ce qui déchire les vêtements ou les fait tomber.

Forme Hybride

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| +1 | +5 | - | +25 | +25 | +25 | +15 | - | -10 | -10 | -20 | +5 |

Traits: Vision nocturne, Change forme (créature, hybride), Arme+3 (+BF)

Optionnel: Armure 1 (Fourrure), Peur 2, Frénésie, Furtif, Pisteur

ESPRITS

Egalement connus sous le nom de Spectre de Cairn, les Esprits sont des créatures semi-éthéré qui se sont formées à partir des restes de l'esprit d'un humain mort depuis longtemps. Certains sont les esprits persistants des druides dont la tombe a été perturbée ou profanée. On pense qu'ils ont soif de vie physique et de grandes richesses, et on dit que beaucoup d'entre eux ont de grands trésors enterrés avec eux. Les Esprit ne peuvent pas quitter l'enceinte de leur sépulture ou de leur tombe, et défendent ces derniers et leurs biens contre les voleurs et les profanateurs. En tuant des créatures vivantes, ils conservent le pouvoir qui leur permet de rester dans le monde des vivants. Ils apparaissent généralement comme d'anciens cadavres flétris, vêtus de parures pourries ou rouillées, mais d'une armure de maille en bon état de fonctionnement; et toute leur silhouette rayonne d'un éclat impie qui les distingue visuellement des zombies et des squelettes. Ils existent en partie dans le monde matériel et en partie dans le monde éthéré, bien qu'ils deviennent semi-transparents ou indistincts au fur et à mesure que leur pouvoir diminue.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 40 | 35 | 45 | 45 | 30 | 30 | 20 | 25 | 55 | 25 | 17 |

Traits: Armure 2 (Maille), Infravision, Peur 2, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Mort-vivante, Arme+8 (Lame Spectrale*)

Optionnel: Armure 4 (Bouclier), Champion, Élite, Éthéré, Endurant, Territorial, Instable (au-delà du territoire)

***Lame Spectrale:** Ces armes sont imprégnées du pouvoir de la mort. Lorsqu'un Esprit provoque un Coup Critique, il effectue deux jets sur la Table des Coups Critiques et inflige le résultat le plus mortel. Dans les mains de quelqu'un d'autre, l'arme compte comme une arme de main magique, mais ne procure aucun autre avantage.

ZOATS

Dans le Vieux Monde, les zoats sont des créatures de légende et de mythe souvent oubliées, bien que l'on pense que, si tant est qu'elles aient existé, elles n'étaient pas une espèce agressive. Ceux qui croient aux zoats, ou qui prétendent les avoir rencontrés, ne connaissent pas grand chose de ces créatures insaisissables. Les quelques vieux tomes poussiéreux qui mentionnent les Zoats notent surtout qu'il s'agissait d'une espèce très puissante que l'on rencontrait occasionnellement dans les régions les plus profondes et les plus sauvages des forêts du Vieux Monde. Malgré leur taille, elles étaient silencieuses et solitaires, capables de se déplacer dans les broussailles les plus denses sans émettre le moindre bruit. On pense qu'ils avaient des relations occasionnelles avec les Elfes et d'autres habitants de la forêt, comme les anciens prêtres druidiques d'autrefois. Les Zoats étaient peut-être de puissants utilisateurs de magie et de féroces ennemis des Orques et des Gobelins. Il existe plus d'une ancienne chanson elfique qui raconte que les Zoats venaient en aide aux colonies elfiques assiégées par les hordes de Peaux Vertes. Si les Zoats existent toujours, on dit qu'ils pourraient encore avoir des alliances avec les Asrai d'Arhel Loren et les Eonir de la forêt de Laurelorn.

Les Zoats ont une apparence de Centaure, avec quatre jambes en forme de pilier et un torse puissant doté de deux bras robustes. Ils sont reptiliens: de lourdes plaques d'écailles fusionnées couvrent leurs épaules et leur dos. Ils mesurent environ 1,80 m de haut et 1,80 m de long. Leur tête rappelle celle des serpents et des tortues: leur crâne fortement blindé et bombé, leurs grands yeux et leur large bouche leur donnent une expression ironique. Leur couleur va du marron sombre au violet en passant par le bordeaux. Les zoats ne portent ni vêtements ni armure.

Leur arme principale est un long bâton en bois avec un cylindre de pierre noire recouvert de métal. Le métal est argenté, sculpté de curieux symboles indéchiffrables pour les autres espèces. Ces armes sont maniées comme une masse à deux mains : seul un Zoat peut les utiliser efficacement. Les Zoats ont leur propre langage, qui ressemble à des grincements et des grondements à l'oreille des humains. Cependant, certains Zoats peuvent connaître Eltharin ou, dans des circonstances extrêmement rares, Le Reikspiel appris des Prêtres druidiques.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 59 | 25 | 50 | 50 | 50 | 25 | 43 | 43 | 43 | 40 | 38 |

Traits: Arboricole, Armure (corps 3, autre 1), A sang froid, Immunité (corruption), Vision nocturne, Se Cabrer, Taille (grande), Foulée, Territorial, Pisteur, Arme+11 (Mace Zoat*)

Optionnel: Animosité (Peaux vertes), Champion, Sournois, Élite, Préjugés (Empire), Lanceur de sorts (Ambre, Vie ou Sauvage), Studieux

***Mace Zoat:** Ce bâton deux-mains de 2,5 mètres est très lourd et difficile à manier pour les créatures ayant un bonus de force de 3 ou moins, en gagnant les Défauts Lente et Épuisante*. Une masse Zoat maniée par un lanceur de sorts est normalement marquée d'une rune mystique qui lui confère la qualité Percutante**. L'arme est traitée comme celle du groupe des armes à deux mains, avec un **Enc** 3, une Disponibilité **Exotique**, une Portée **Longue**, et les Qualités et Défauts suivants: Dévastatrice, (Percutante**), Assommante, (Lente*), Incassable, (Épuisante*).

LES PERDUS ET LES DAMNÉS

Les Démons sont les serviteurs des Puissances de la Ruine, comprenant les quatre principaux Dieux du Chaos - Khorne, Nurgle, Slaanesh, Tzeentch - ainsi que de nombreux Dieux moins importants tels que Malal et le Rat Cornu. Un tome complet sur la nature des Démons ne pourrait qu'effleurer la surface de la variété de ces êtres infernaux. Ces créatures se comportent toujours de manière extrême. Elles savent ce qu'elles ont à faire et prendront toutes les mesures nécessaires pour le faire. Un Démon n'agira pas contre sa divinité et exécutera toujours ses ordres au mieux de ses capacités. La section suivante présente des exemples spécifiques et généraux de Serviteurs Démoniaques, des Démons Mineurs et des Démons Majeurs.

SERVITEURS DÉMONIAQUES NON ALIGNÉS

Les Serviteurs Démoniaques sont le type de Démon le plus faible. Ils prennent généralement la forme de bêtes ou de chevaux dérivés du Chaos, mais ils peuvent aussi être de petites créatures humanoïdes mutantes. Ils peuvent être utilisés par leurs invocateurs comme messagers, bêtes de somme, animaux de chasse ou pour d'autres tâches similaires. Ces créatures varient beaucoup en fonction de leur relation à la ruine, bien que la plupart ne soient affiliées à aucun dieu, ce qui apporte une certaine stabilité aux royaumes du chaos. Voici quelques de Serviteur Démoniaque:

FURIES DU CHAOS

À bien des égards, les Furies du Chaos sont considérées comme les moindres des Démons. Elles ne servent aucun dieu particulier du Chaos et sont des manifestations aberrantes du Chaos sous sa forme pure, primitive et sans personnalité particulière. Leur relative faiblesse, et le fait qu'aucune puissance du Chaos ne chercherait à les venger si elles étaient maltraitées, signifie que les Furies sont souvent convoquées par des démonologues novices à la recherche d'un serviteur docile et utile.

Malgré leur manque de puissance, les Furies sont toujours plus fortes que la plupart des humains mortels, capables de voler plus vite grâce à leurs ailes de cuir. En apparence, elles sont changeantes, comme tous les serviteurs du Chaos, mais elles ont tendance à se manifester selon un schéma approximatif qui n'est pas tout à fait différent de celui d'une Bête ailée. Les Furies sont souvent caractérisées par un long museau de chien, des cornes courtes et pointues, des yeux jaunes brûlants et une fourrure sombre et des écailles de reptiles rouges.

Les Furies sont de nature faible et lâche, mais elles sont également connues pour leur cruauté, jouant avec leurs victimes comme un chat avec une souris. Un démonologue peut facilement en lier une afin de délivrer des messages simples ou de s'attaquer à des cibles isolées. Cependant, lorsqu'ils sont chargés de tâches trop difficiles, complexes ou dangereuses, ils ont tendance à éprouver du ressentiment et à se montrer peu coopératifs.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 45 | - | 45 | 35 | 45 | 45 | 20 | 25 | 25 | 05 | 12 |

Compétences: Corps à corps (Bagarres) 50

Traits: Morsure+6, Corruption (Modérée), Démoniaque 8+, Peur 2, Vol 90, Cornes+6, Vision nocturne, nerveux, Instable, Arme+8 (Griffes)

Optionnel: Craintif (Démons, Démonologues), Grand, Brute, Intelligent, Rapide, Mutation, Taille (Minuscule à grande)

CHIEN DU CHAOS

De la dépravation la plus sombre du Chaos qui déforme l'esprit naissent les descendants immondes et tordus de créatures autrefois naturelles. Les Chiens du Chaos sont des bêtes difformes ressemblant à des chiens, imprégnées de la force contre-nature des Pouvoirs Ruineux.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 40 | - | 30 | 40 | 40 | 35 | - | 15 | 30 | - | 14 |

Traits: Morsure+8, Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Peur 1, Vision nocturne, Taille (Moyenne), Foulée, Instable, Arme+7 (griffes)

Optionnel: Armure 2, Frénésie, Infecté, Mutation, Taille (Grande), Pisteur, Entraîné (Magie, Monture, Guerre)

COURSIEURS DÉMONIAQUES

Il existe des variations infinies de ces chevaux, et les MJ sont encouragés à y ajouter des mutations ou des caractéristiques qui leur conviennent. Le seul point commun est qu'ils sont rapides et qu'ils entraînent leurs cavaliers au cœur de la bataille sans se soucier de leur propre vie. De nombreux Coursiers Démoniaques ressemblent à des chevaux de guerre noirs massifs aux yeux rouges ou violets.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 8 | 35 | - | 45 | 35 | 30 | 35 | - | 15 | 40 | - | 28 |

Traits: Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Infravision, Immunité à la psychologie, Taille (Grande), Foulée, Instable, Arme+8

Optionnel: Armure 2, Peur 1, Vol 100, Mutation, Venin (Dur)

DIABLOTINS

Les diabolotins sont des horreurs du royaume du chaos. Ils sont parmi les plus petits des Démons, mais n'en sont pas moins redoutables. À l'état "naturel", ce sont des choses amorphes, qui se déplacent sans cesse à travers une variété de formes reflétant une pensée ou un concept qui leur a donné naissance. Ce n'est que lorsqu'un diabolotin se manifeste dans le monde matériel qu'il prend sa forme statique. Certaines de ces formes sont suffisamment communes pour qu'on leur ait donné des noms et qu'on les ait catalogués: le Bubo, aligné avec Nurgle, ressemble à un petit Nurgling; le Peureux, aligné avec Tzeentch, apparaît comme une boule de chair rose avec des bouches sur tout le corps; la Malice, alignée avec Khorne, se manifeste comme un petit guerrier alimenté par la haine et enveloppé dans une armure sombre; et la Muse, alignée avec Slaanesh, prend la figure d'un petit mais beau jeune homme ou d'une belle jeune femme qui désire voler des âmes. D'autres diabolotins peuvent avoir des griffes et des ailes; ils servent souvent de messagers à des démons et des sorciers plus puissants.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 25 | 25 | 25 | 35 | 50 | 55 | 45 | 30 | 35 | 45 | 13 |

Traits: Corruption (Mineur), Démoniaque 10+, Peur 1, Instable, Arme+5

Optionnel: Séduction, Morsure+6, Maladie (variole urticante), Vol 40, Frénésie, Infectée, Mutation, Taille (Petite-Moyenne), Lanceur de sorts (Domaine du chaos)

LES SERVITEURS DÉMONIAQUES DU CHAOS

Les Puissances de la Ruine - Khorne, Nurgle, Slaanesh, Tzeentch - ont leurs créatures favorites qu'ils exploitent à des fins diverses. Voici les plus courantes:

BÊTES DE NURGLE

Les horribles bêtes de Nurgle sont d'énormes monstres de la forêt aussi stupides qu'affreusement laids. Fruit d'une corruption excessive, ces choses fusionnent les traits de plusieurs créatures de différentes formes en une abomination terrifiante. Le corps de la bête est une grosse limace tachetée de noir qui scintille d'excréments humides ; sa tête massive comporte une grande bouche baveuse remplie de crocs, entourée de tentacules qui dégoulinent d'une toxine paralysante. Tout au long de son corps humide, des épines acérées comme des rasoirs se dressent au hasard. À peu près à mi-chemin du tronc, une paire de pattes inutiles se terminant par des pieds griffus et palmés s'agitent inutilement. Le corps de la chose est doté d'une longue queue munie d'un dard acéré. D'apparence quelque peu uniforme, les bêtes sont fortement corrompues et présentent de nombreuses mutations et altérations, ce qui leur confère un large éventail de capacités et de caractéristiques imprévisibles. Les bêtes de Nurgle sont peu fiables sur le champ de bataille, écrasant leurs propres forces autant que leurs ennemis avec leurs agissements. Ils se déplacent très lentement, laissant dans leur sillage une traînée de bave virulente. Leur odeur est si forte que les oiseaux tombent du ciel, les arbres se flétrissent et meurent, et l'herbe autour d'eux se transforme en cendres. Ces bêtes sont exaltées et se comportent de la manière la plus imprévisible qui soit ; de nombreux fous ont raconté des histoires folles sur la façon dont ces créatures sont sympathiques et amicales.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 35 | - | 30 | 50 | 30 | 15 | - | 10 | 55 | - | 18 |

Traits: Armure (Peaux 2), Corruption (Modérée), Démoniaque 9+, Maladie (Pourriture de Nurgle), Infecté, Mutation, Instable, Vision nocturne, Traînée de Bave*, Attaque caudale+7, 1d5xTentacules+3, Venin (Intermédiaire), Arme+5 (Griffes)

Optionnel: Taille (Grande)

***Traînée de bave:** La Bête de Nurgle laisse une traînée brillante et nocive de bave infestée de la Pourriture de Nurgle; la traînée de bave d'environ 3 mètres de long et reste 1 minute avant de s'évaporer. Toute créature qui s'aventure sur la piste de bave doit passer un Test d'**Athlétisme Accessible (+20)** ou gagner un Etat *A Terre* et souffrir +1 Etat *Empoisonné* par les acides. En outre, elle doit passer un Test pour éviter de contracter la Pourriture de Nurgle.

PROGENITURE DU CHAOS

Cette créature brutale et dégoûtante n'est guère plus qu'un tas d'organes apparents, de bouches criardes et d'yeux bizarres. Elle se traîne sur des pattes de bête ou se hisse par ses tentacules perverses, mais son corps est tel qu'elle ne peut pas se déplacer rapidement. Des excroissances recouvrent sa chair collante et périodiquement, l'une d'elles éclate, dégageant un nuage de spores étranges qui asphyxient et répandent l'odeur de la corruption. En raison de leur taille et de leur nature terrifiante, les Progéniture du Chaos sont de précieuses troupes de choc dans les bandes de guerriers du Chaos. Les Guerriers du Chaos exploitent ces monstres en tant que combattants de première ligne, et les Hommes Bêtes les acceptent généralement comme une autre partie de leur troupeau. Cependant, seuls les plus forts Spawn parviennent à entrer dans les légions du Chaos: beaucoup de Progéniture du Chaos ne trouvent jamais d'alliés et sont découpés par des Repurgateurs et des Gardes de la Route déterminés.

Devenir une Progéniture du Chaos

La plupart de ces créatures étaient autrefois des Humains qui ont tellement muté qu'ils sont devenus les jouets des Puissances de la Ruine. La plupart des mutants trouveront la mort avant même de se transformer en Progéniture du Chaos, mais la corruption du Chaos est si forte que ceux qui n'ont pas la chance de trouver une telle libération dégèneront en ces monstrueuses masses mutantes. Un personnage peut devenir une Progéniture du Chaos de la manière suivante:

- Lancer la Progéniture du Chaos comme une mutation;
- Souffrir d'une Mutation ou autre effet qui indique que le personnage va devenir une Progéniture du Chaos;
- Le Mutant accumule un certain nombre de mutations qui dépassent son Bonus d'Endurance plus le Bonus de Force Mentale.
- Un Champion du Chaos offense son dieu ou est autrement condamné à devenir une Progéniture du Chaos.

Les Personnages joueurs qui se transforment en progéniture du Chaos ne sont plus jouables et deviennent des PNJ. La progéniture peut rester au service d'autres personnages joueurs, mais le MJ contrôle ses actions, qui sont imprévisibles et irréflechies, souvent aussi susceptibles d'attaquer ses anciens alliés que de les aider.

Mécanique

Appliquez la procédure suivante au personnage qui se transforme:

Espèces: Lors de la transformation, la créature change d'espèce et devient une progéniture du Chaos.

Carrière: Aucun vestige de sa vie antérieure n'est conservé. Il perd toutes ses carrières et n'a ni compétences ni talents.

Les Mutations: La progéniture conserve toutes les mutations et les dons et récompenses du Chaos, mais elle ne peut obtenir aucun nouveau don ou récompense pour ses services. Chaque mois (ou presque) après que le personnage soit devenu une progéniture, il gagne une nouvelle mutation. Si la progéniture obtient à nouveau un résultat de "progéniture du Chaos", elle éclate en Fange du Chaos brut qui ne sèche jamais: tout ce qui entre en contact avec la Fange génère instantanément une Mutation.

Une progéniture du Chaos créée de toutes pièces doit avoir un nombre de mutations égal à 1d10 plus le nombre de Dieu du Chaos associé: Khorne 8, Nurgle 7, Slaanesh 6, Tzeentch 9, Le Rat Cornu 3, Divers 4.

Service: Si le personnage a servi une puissance ruineuse particulière, ce dieu conserve son emprise sur la progéniture. Sinon, il y a 40 % de chances que l'un des dieux du Chaos revendique la progéniture pour son propre compte, avec une chance égale pour chaque puissance (ou le MJ choisit ce qui convient le mieux à l'histoire). Le MJ peut même choisir de transformer complètement la progéniture en l'un des serviteurs du dieu officiel: Bête de Nurgle, Fléau de Slaanesh, Incendiaire de Tzeentch, ou Chien de Khorne. **Traits:** La créature n'a pas de possessions et obtient les Traits de Créature suivants: Corruption (Modérée), Endurant, Sans esprit, Mutation (voir ci-dessus), Insensible à la douleur, Taille (Grande), Terreur 2, et Arme (BF +4)

Les Optionnels peuvent être n'importe quoi, et dépendent des Mutations de la créature: Elles comprennent Morsure, Perturbant, Cornes, Attaque caudale, Venin, Vomissement.

Une progéniture doit obtenir des traits appropriés à sa puissance chaotique. **Exemple:** Une progéniture de Khorne gagne le Trait Champion; Nurgle gagne Maladie (pourriture de Nurgle) et Infecté; Slaanesh gagne Perturbant; et Tzeentch gagne Langue Préhensile+BF (BFx2).

Caractéristiques

Effectuez ces ajustements au profil de la créature:

Mouvement: Lancez 1d10 pour obtenir le nouveau score de Mouvement de la progéniture.

Attributs préexistants: Lancez 1d10 pour chacun des attributs **CC, F, E, Agi**. Un jet de 1-3 signifie que le score reste le même ; 4-6 signifie que l'attribut est réduit du montant suivant; et 7-10 signifie que le score est augmenté du montant suivant: **CC 2d10, F 3d10, E 3d10, Agi 2d10**. Toutes les autres caractéristiques sont réduites à 0 et ne peuvent être utilisées. Si une progéniture du Chaos obtient un Trait (tel que le vomissement) qui nécessite une compétence balistique, utilisez la compétence Corps à corps à sa place.

Générer de Nouveaux Attributs: Pour générer les attributs d'une progéniture du Chaos à partir de zéro, lancez le dé de la manière suivante. Pour chaque résultat de 1, soustrayez 8 du total. Pour chaque résultat de 10, lancez 2d10 et ajoutez-le au total. Si vous obtenez le chiffre des Dieux du Chaos (8) sur le dé, ajoutez 8 au total. Enfin, pour l'attribut favori de la Puissance, faites plutôt le jet alternatif.

| | | Favorable | |
|----------------------------|-----------|------------------|-----------|
| Capacité de Combat: | 4d10 + 8 | Khorne | 6d10 + 24 |
| Force: | 4d10 + 16 | Tzeentch | 6d10 + 24 |
| Endurance: | 4d10 + 16 | Nurgle | 6d10 + 24 |
| Agilité: | 4d10 + 8 | Slaanesh | 6d10 + 24 |

Blessures: Conformément au Trait Sans esprit, utilisez la Force à la place de la Force Mentale pour calculer les Blessures de la progéniture.

DISQUES DE TZEENTCH

Les disques de Tzeentch flottent dans les nuages d'énergie tourbillonnante qui constituent le royaume du chaos, dérivant à travers l'Aethyr, se régaland de démons inférieurs et des âmes des damnés. Ce sont des ombres sans forme sur ce plan fou, vicieuses et insensibles. Parfois, Tzeentch envoie ces créatures dans le monde des mortels. Une fois sortis du Royaume du Chaos, leurs corps magiques prennent un aspect étrange. La plupart deviennent ronds et plats, avec des pointes à la place des mains, capables de voler dans les airs comme ils le faisaient dans leur plan d'origine. La magie qui les transforme leur donne toujours une autre altération, une mutation qui les distingue des autres de leur espèce.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 0 | 35 | - | 50 | 55 | 30 | 45 | - | 45 | 55 | - | 16 |

Traits: Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Vol 80, Immunité à la psychologie, Mutation, Furtif, Pisteur, Entraîné (Magie, Monture, Guerre), Instable, Arme+7 (Morsure))

BÊTES DE SLAANESH

Les Bêtes de Slaanesh sont une race de créatures démoniaques. Nées de l'esprit fou du Serpent, ces créatures combinent plusieurs traits de scorpion, d'humain et de reptile pour devenir une abomination impie. Le corps principal du Démon est blanc ou de couleur pastel et se termine par une large queue en forme de dard qui dégouline de venin. Quatre pattes grossièrement humanoïdes se détachent du corps arrière pour donner de la stabilité à la créature. À l'avant du corps souple pousse un torse humanoïde couvert d'une rangée de seins et d'une paire de bras. La tête du monstre est reptilienne, un peu comme celle d'un lézard géant,

mais avec une langue préhensile plus longue. Ses yeux émeraude et étranges sont situés de chaque côté de sa tête en ondulants.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 35 | - | 35 | 35 | 40 | 35 | - | 15 | 45 | - | 13 |

Traits: Armure (Peaux 2), Bestiale, Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Perturbant, Peur 2, Léchage*, Mutation, Vision nocturne, Foulée, Attaque caudale +8, Entraîné (Dressé, Monture), Instable, Venin (Dur), Arme+7

***Léchage:** Le monstre peut dépenser 1 avantage pour faire une action gratuite attaque en léchant une cible engagée. Si elle est touchée, la cible doit gagner un Test Opposé Calme/Force Mentale ou gagner le Trait de Créature Stupide pour le reste de la rencontre.

INCENDIAIRES DE TZEENTCH

Fabriqué à partir de la magie pure du Warp, l'incendiaire a un corps tubulaire bleu-violet fusionné avec des visages grimaçants et des gueules qui se termine par une bande charnue qui fait avancer la créature sur le sol. Ses bras sont des troncs bleus qui, à la place des mains, comportent des orifices d'égouttement capables de pulvériser une flamme liquide.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 30 | 45 | 45 | 45 | 40 | 45 | - | 45 | 90 | - | 21 |

Traits: Souffle+10 (Feu), Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Peur 2, Immunité à la psychologie, Instable, Arme+8 (Morsure)

Optionnel: Mutation

CHIENS DE KHORNE

Les chiens se battent à mort pour leur maître, et sont des pisteurs sans faille. A travers les Dévastations du Chaos, des meutes de ces terrifiantes créatures poursuivent leur proie, en traquant sans relâche les ennemis de Khorne. Derrière les meutes, des Sanguinaires sont envoyées aux chiens, les incitant à pousser des cris de joie et des hurlements perçants, toujours prêts à faire couler le sang pour leur maître exigeant. La Chasse du Chaos est un spectacle effrayant; peu de gens survivent assez longtemps pour raconter la poursuite sanglante.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 50 | - | 45 | 40 | 60 | 45 | - | 15 | 65 | - | 18 |

Traits: Morsure+9, Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Peur 2, Immunité à la psychologie, Résistance magique (3), Vision nocturne, Taille (Moyenne), Foulée, Pisteur, Entraîné (Magie, Guerre), Instable, Venin (Intermédiaire), Arme+8 (Griffes)

JUGGERNAUTES DE KHORNE

Les Juggernauts de Khorne sont un mélange de Démon et de machine, utilisés comme montures par le plus puissant des champions de Khorne. Ces bêtes massives à quatre pattes mélangent les caractéristiques du chien et du taureau mais sont recouvertes d'une armure profane formée d'une masse fusionnée de chair, d'os et de métal.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 55 | - | 55 | 55 | 20 | 25 | - | 05 | 45 | - | 38 |

Traits: Armure (Peaux 2), Morsure+10, Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Peur 3, Frenésie, Cornes+8, Vision nocturne, Taille (Grande), Instable, Pisteur, Entraîné (Trait, Magie, Monture, Guerre), Arme+9 (Griffes)

NURGLINGS

Les Nurlings sont l'image même du Père Nurgle, avec ses visages avenants et malicieux et ses corps verts et gonflés, dotés de membres disproportionnés. Le seul différence est leur taille: un Nurling ne fait pas plus de 30 cm de haut. Aussi dégoûtants qu'ils soient, rien n'est comparable à la façon dont ils sont créés. Un Nurling pousse dans la chair pourrie d'un Grand Immonde. Une alimentation à base d'immondices permet au Nurling de devenir assez grand pour lui permettre de se frayer un chemin hors des entrailles humides, né de l'horrible existence à laquelle il est confronté. De nombreux Nurlings pourrissent, se retrouvent coincés entre les orteils proéminents du Démon, ou sont dissous dans ses suc gastriques. Les Nurlings peuvent également être issus du pus versé par les Grands Immondes. Lorsque les monstres parcourent la terre, ils laissent derrière eux une traînée d'immondices huileuses qui s'accumulent dans diverses poches collantes. Lorsqu'une victime sans méfiance marche dans le fluide, sa saleté pénètre dans le corps, se nourrissant des excréments de la créature. En grandissant, le ventre de la créature se distend, et le Nurling crie des insultes et des blasphèmes aussi souvent et aussi fort qu'il le peut. Une fois prêt, il naît par les deux extrémités de la malheureuse créature, libre de chercher les fosses septiques, les tas d'ordures et autres endroits tout aussi immondes.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|---|
| 4 | 20 | 30 | 20 | 25 | 40 | 60 | 70 | 25 | 30 | 25 | 7 |

Traits: Morsure+0, Corruption (mineur), Démoniaque 9+, Maladie (Pourriture de Nurgle), Haine (Tzeentch), Cornes+2, Infecté, Mutation, Taille (Petite), Instable, Arme+2 (Griffes)

Optionnel: Régénération, Nuée, Vomissement

LES HURLEURS DE TZEENTCH

Les Hurlleurs volent sur les courants de la magie. Mais lorsqu'ils sont appelés au combat, les Hurlleurs sont attirés par des émotions extrêmes, souvent provoquées par les tensions qui s'accumulent avant un conflit. Ils se libèrent de l'aethyr pour entrer dans le monde matériel et tournent en rond au-dessus de leurs têtes, goûtant les saveurs des émotions humaines. Les Hurlleurs suivent les armées dans la guerre, sentant une grande moisson d'âmes à festoyer. Lors de conflits brutaux, ils plongent des yeux, émettant leur cri horrifiant alors qu'ils déchirent les rangs des soldats ennemis, tranchant les armures et la chair avant de remonter pour chevaucher les courants des Vents de la Magie. Un Hurlleur ressemble à une grande raie manta mutée, d'un violet chatoyant. Des barbes, des dents et des cornes acérées dépassent le long des bords de son corps aplati ; et sa queue se termine par une queue en forme de masse hérissée. Partout où ils volent, ils laissent une traînée violacée derrière eux, comme une traînée de condensation. Les Hurlleurs sont inintelligents, attirés par leur seul instinct vers des lieux où règnent l'agonie, l'amour et la haine. Là, ils chassent les âmes pour en faire un festin.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 1 | 35 | - | 40 | 45 | 60 | 45 | - | 05 | - | - | 24 |

Traits: Bestial, Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Peur 2, Vol 120, Hurllement fantomatique, Cornes+8, Immunité à la psychologie, Taille (Grande), Attaque caudale +9, Instable, Arme+8 (Morsure)

Optionnel: Mutation

MONTURE DE SLAANESH

Les Montures de Slaanesh sont des créatures étranges et inquiétantes qui errent en troupes le long des frontières du Royaume du Chaos. Donnés aux Champions de Slaanesh ou montés par les séduisantes Démonettes, les Montures sont d'excellents serviteurs, transportant leurs cavaliers sur des terrains accidentés avec une grâce naturelle et une vitesse incroyable, tout en s'attaquant aux ennemis avec leur langue en forme de fouet. Comme toutes les créatures de Slaanesh, les Montures ont une beauté perverse, alliant l'élégance et la finesse à une apparence peu naturelle. Ils sont bipèdes, avec une forme de corps semblable à celle d'une autruche, mais sans plumes. Une Monture a deux longues jambes féminines et une crête de poils vert vif qui descend le long de son dos. La fourrure brillante de ses pattes et du haut de son corps est généralement de couleur lavande, tandis que la tête, la queue et le dessous sont d'un jaune pastel tacheté de rouge foncé. À peu près à mi-chemin de son long cou, une rangée verticale de seins pousse parfois. La caractéristique la plus inquiétante de cette créature est sa tête conique dotée d'une bouche ressemblant à un sphincter. De cet orifice sort une longue langue bleu électrique en forme de fouet qui se termine par un aiguillon.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 8 | 45 | - | 40 | 45 | 60 | 50 | - | 10 | 50 | - | 34 |

Traits: Corruption (Mineur), Démoniaque 9+, Immunité à la psychologie, Vision nocturne, Taille (Grande), Foulée, Pisteur, Entraîné (Magie, Monture, Guerre), Instable, Arme+9 (Langue)

DÉMONS MINEURS

Les Démons mineurs sont les types de Démons les plus courants. Ils sont les membres de la base de leur propre société, en tant que soldats, messagers et travailleurs. Il est impossible de généraliser sur leur nature physique, bien que la plupart soient de taille moyenne, et que tous ne soient même pas malveillants ou méchants. Ils sont souvent humanoïdes et ailés, avec des mutations, des pouvoirs et des caractéristiques propres à leur dieu. Chacun des Puissances de la Ruine commande un type particulier de Démon mineur, qui sont plus souvent invoqués et contrôlés que les Démons Majeurs.

Profil Générique

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 50 | 45 | 45 | 35 | 60 | 55 | 30 | 35 | 70 | 15 | 17 |

Traits: Armure 2, Champion, Corruption (Modéré), Démoniaque 8+, Peur 2, Insensible à la douleur, Taille (Moyenne), Instable, Arme+9

Optionnel: Élite, Vol 80, Mutation, Taille (Grande)

SANGUINAIRES DE KHORNE

Choisis par Khorne, les Sanguinaires parcourent les champs de bataille du Vieux Monde, prenant des crânes et des vies en l'honneur du Dieu-Sang. Des visages monstrueux, cornus, font ressortir des dents acérées, semblables à des aiguilles. Leur peau rouge sang est dure comme du bronze, forgée sur l'enclume d'une guerre sans fin. Chaque Sanguinaire porte une lame de feu, une lame méchamment aiguisée et gorgée de sang, qu'elle manie avec témérité, s'abandonnant à la douce sensation d'un massacre insensé.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 55 | 35 | 45 | 35 | 60 | 40 | 30 | 25 | 70 | 15 | 17 |

Traits: Armure (Peaux 5), Champion, Griffes+8, Corruption (Modérée), Démoniaque 8+, Peur 3, Frénésie, Cornes+8, Insensible à la douleur, Instable, Arme+9

DEMONETTES DE SLAANESH

Comme toutes les créatures du Prince de la douleur et du plaisir, les Démonettes de Slaanesh sont à la fois belles et horribles. Possédant une allure surnaturelle qui défie tout sens et toute rationalité, elles rendent leurs ennemis impuissants à résister, tant elles sont envoûtées par la sensualité profane de leurs formes monstrueuses. Elles ont la peau pâle et douce et de grands yeux noirs comme du jais. Des cheveux colorés, sauvages et flottants ornent leur couronne délicate. À la place des mains, leurs bras minces se terminent par des griffes sinueuses, semblables à celles d'un crabe.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 60 | 50 | 40 | 30 | 65 | 60 | 35 | 30 | 70 | 45 | 17 |

Traits: Séduisant, Champion, Corruption (Modéré), Démoniaque 8+, Peur 2, Vision nocturne, Instable, Arme+9 (Griffes)

HORREURS DE TZEENTCH

Les horreurs de Tzeentch sont les scions et les soldats de première ligne de Tzeentch, le changeur de voie. Monstruosités aux multiples membres, leur forme semble se tordre et se modifier lorsque les bras, les jambes et les tentacules surgissent, serpentant dans les airs, cherchant des proies à entraîner dans leurs gueules béantes. Comme ce sont des créatures de pure magie, l'air autour d'elles crépite et se déforme sous l'effet d'énergies obscures et impitoyables, ce qui est d'autant plus visible pour ceux qui ont le Talent du Seconde Vue.

Les Horreurs Roses

Une Horreur rose apparaît comme une boule informe de magie rose et bleue ondulante, avec des visages criards et changeants qui poussent de sa peau caoutchouteuse comme des griffes et des étincelles de couleur scintillantes qui ruissellent dans son sillage. Ils se délectent du changement et de la magie. Lorsqu'ils sont convoqués, ils gloussent et gambadent à travers le monde, s'ébattent et tournoient avec une jubilation vicieuse. Grâce à leur caractère antique et joyeux, ils sont souvent appelés " Couineurs " ou " Destructeurs Tourbillonnants ". En tant que créatures du Chaos brut, ils sont attirés les uns vers les autres, amplifiant leur pouvoir réciproque, conjurant de redoutables flammes magiques pour faire des ravages sur ceux qui sont assez stupides pour s'approcher. Lorsqu'une Horreur rose "meurt", elle se divise de manière explosive en deux Horreurs bleues.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 50 | 35 | 45 | 35 | 65 | 55 | 45 | 50 | 60 | 15 | 16 |

Compétences: Focalisation 65, Langue (Magick) 55

Traits: Corruption (Modérée), Démoniaque 8+, Peur 2, Divisée, Feu de Tzeentch, Instable, Arme + 8 (Griffes)

Optionnel: Perturbant, Mutation, Taille (Grande), Lanceur de sorts (Tzeentch), Langue Préhensile +6 (6m)

Les Horreurs Bleues

Issus d'une Horreur Rose, ces petits bipèdes de chair, de bouche et de bras sont redoutables en soi. En contraste frappant avec leurs modèle ricanants, les Horreurs Bleues apparaissent maussades et malveillantes,

leurs visages se déformant en grimaces et en ricanements. Au lieu de ricaner, leurs bouches grinçantes vomissent des râleriez et des malédictions.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 30 | 35 | 35 | 30 | 35 | 30 | 35 | 25 | 30 | 10 | 12 |

Compétences: Focalisation 35, Langue (Magick) 30

Traits: Corruption (Modéré), Démoniaque 9+, Peur 1, Diviser à nouveau, Feu de Tzeentch, Instable, Arme+6 (Griffes)

Optionnel: Perturbant, Mutation, Taille (Grande), Lanceur de sorts (Tzeentch), Langue préhensile+6 (6 mètres)

Les Horreurs du Soufre

Tout comme l'horreur rose se divise en deux incarnations plus petites, l'horreur bleue morte ou gravement blessée se divise à nouveau en une paire d'horreurs de soufre. Nommées d'après une odeur si forte qu'elle offense même les autres Démons, ces petites créatures du Warp peuvent sembler brillantes et fantasques, mais elles sont méchantes et vindicatives. Elles se rendent compte que les gloires de l'autorité et de la prééminence sont à jamais au-delà d'elles. Pour se sentir mieux, elles brûlent tout ce qu'elles rencontrent en crachant une flamme magique: pour une Horreur du soufre, le feu du Warp est le grand égalisateur. Ceux qui tentent de les éteindre ou de les éliminer sont rapidement encerclés, les Horreurs du soufre se donnant la main en un cercle incandescent autour d'eux et chantant des chansons moqueuses alors qu'elles transforment leurs victimes en véritables colonnes de flammes. Les deux petites Horreurs du soufre qui émergent se déplacent, attaquent et sont par ailleurs traitées comme une seule créature.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 4 | 20 | 35 | 25 | 25 | 35 | 45 | 25 | 15 | 20 | 10 | 6 |

Traits: En Flamme, Souffle+3 (Feu), Corruption (Modéré),

Démoniaque 10+, Perturbant, Peur 1, Taille (Petit), Divisé à nouveau, Instable, 2xArme+4 (Griffes)

Optionnel: Mutation

PORTEPESTE DE NURGLE

Les Portepeste sont chargés de dénicher toutes les varioles et contagions du monde. Ils franchissent les frontières entre le monde des mortels et le Royaume du Chaos pour répandre le malheur et le désespoir, distribuant leur saleté partout où ils vont. Et dans leurs voix basses profondes, ils marmonnent et grognent, nommant et comptant les maladies qui affligent le monde. Elles sont particulièrement répugnantes, de forme humanoïde mais ravagées par la maladie et la famine. Au centre de leur être se trouve un abdomen grossièrement distendu, fendu par endroits pour révéler les organes jaillissants qui s'y trouvent et les asticots frétilants qui se régalent de la pourriture. Au-dessus de cette masse démesurée se trouve une cage thoracique décharnée recouverte d'une fine chair verte ou ocre qui témoigne de la nature de leur maître. Deux membres frères portent à peine leur corps en forme de gros sac, plié par la peste de façon si virulente qu'il en déforme les os. De toutes leurs caractéristiques, c'est la tête ovoïde perchée sur un cou fin qui est la plus dérangeante. Son unique et grand œil situé au centre de sa face pleure une boue épaisse, masquée par la corne qui perce la chair cancéreuse sur son front. La bouche véreuse du Portepeste est lisse et l'épais pus dégouline de son œil. Les rares personnes qui s'opposent bêtement aux Portepestes reçoivent une terrible leçon sur la mort lente et lépreuse.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 45 | 35 | 40 | 45 | 50 | 40 | 35 | 35 | 55 | 10 | 17 |

Traits: Champion, Corruption (Modéré), Démoniaque 8+, Maladie (Variole ou Pourriture de Nurgle), Peur 3, Corne+8, Infecté, Mutation (Griffes, Nuage de mouches, et 50% de chance d'en avoir une autre), Insensible à la douleur, Instable, Vomi (Dépôts de Maladies*), Arme+9 (Griffes)

***Dépôts de Maladies:** Traité comme le Trait de Vomissement, avec l'effet supplémentaire qu'à chaque fois qu'il frappe, il y a 5% de chance de causer la Pourriture de Nurgle.

PRINCES DEMON

Le but ultime de tous les Champions du Chaos est de parvenir à l'apothéose : s'élever au rang de Démon et servir leur maître pour l'éternité en tant que Prince Démon dans les Royaumes du Chaos. Figures puissantes de grand pouvoir, les Princes Démons sont des ennemis terribles que même les plus grands héros de l'Empire rechigneraient à affronter.

Voici quatre exemples de Princes Démons, un pour chacune des Puissances de la Ruine.

Fiddlespasm Axehacker (Khorne)

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 95 | 95 | 150 | 150 | 45 | 30 | 55 | 65 | 105 | 50 | 110 |

Traits: Armure 6, Morsure+18, Champion, Corruption (Majeur), Infravision, Démoniaque 7+, Dure à cuir, Frénésie, Haine (Tzeentch), Immunité (Attaques Ordinaires), Insensible à la douleur, A distance +18 (Hache 30), Taille (Grande), Terreur 3, Instable, Arme+20

Fr'hough Mournbreath (Nurgle)

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 70 | 35 | 120 | 150 | 50 | 20 | 30 | 85 | 120 | 50 | 108 |

Traits: Armure 4, Souffle+12 (Corrosion), Sang corrosif, Corruption (Majeur), Démoniaque 7+, Infravision, Maladie (Vérole Urticante), Haine (Slaanesh), Cornes+14, Immunité (Poison), Infecté, parasité, Taille (Grande), Lanceur de sorts (Nurgle), Terreur 3, Instable, Arme +15

Slenderthigh Whiptongue (Slaanesh)

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 95 | 110 | 115 | 120 | 100 | 95 | 40 | 70 | 85 | 85 | 86 |

Traits: Armure 1, Champion, Corruption (Majeur), Démoniaque 8+, perturbant, Haine (Nurgle), Cornes+15, Immunité (Douleur), Vision nocturne, Taille (Grande), Lanceur de sorts (Slaanesh), Terreur 3, langue préhensile+14 (12), Instable, Arme+16

Fleexgore Glutwarp (Tzeentch)

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 7 | 85 | 95 | 125 | 130 | 85 | 90 | 75 | 95 | | 65 | |

Traits: Armure 2, Morsure+14, Champion, Corruption (Majeur), Démoniaque 8+, Vol 80, Haine (Khorne), Immunité (Magie), Vision nocturne, Régénération, Taille (Grande), Lanceur de sorts (Tzeentch), Attaque caudale+14, Terreur 3, Instable, Arme+16

DÉMONS MAJEURS

Les Démons Majeurs sont les plus puissants de leur espèce. Dans les royaumes du chaos, ils sont les seconds après les Puissances de la Ruine elles-mêmes, et ont autorité sur tous les autres Démons. Ils sont même vénérés par certains cultes humains comme s'ils étaient des Dieux, et les membres les plus fous de ces cultes s'efforceront d'invoquer et d'obtenir les faveurs d'un tel Démon. Il est impossible de généraliser sur leur nature, mais ce sont de grands êtres, bien qu'ils ne soient pas tous malveillants.

Profil générique

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 6 | 95 | 90 | 100 | 100 | 100 | 100 | 85 | 85 | 85 | 55 | 152 |

Traits: Armure 4, Champion, Corruption (Majeur), Démoniaque 8+, Insensible à la douleur, Taille (Enorme), Terreur 3, Instable, Protection 9+, Arme+14

Optionnel: Morsure, Élite, Vol 80, Mutation, Cornes, Régénération, Taille (Enorme), Lanceur de sorts (Chaos ou Démonologie), 1d10 Tentacules.

BUVEURS DE SANG DE KHORNE

Les Buveurs de Sang sont les serveurs préférés de Khorne, et le plus grand de ses Champions du Chaos peut aspirer à rejoindre leurs rangs. Ils n'existent que pour le combat. Leur soif de sang dépasse de loin la compréhension des mortels, et ils attaqueront tout ce qui est à leur portée avec une férocité terrible. Ils ne connaissent pas la peur, à l'exception de Khorne, et agissent sans tenir compte du prix ou des conséquences. Ces démons mesurent plus de 3 mètres de haut et sont grossièrement humanoïdes, avec une carrure musclée et robuste, un visage de chien cornu, des pattes bestiales se terminant par des sabots et de grandes ailes membraneuses. Leurs peaux sont recouvertes d'une fourrure cramoisie à larges plis, leurs ailes sont tachetées de noir et de rouge, leurs yeux sont d'un blanc laiteux sans iris ni pupille visibles, et leurs cornes et leurs griffes ont l'apparence du fer noirci. Leur armure du chaos est colorée selon les teintes de noir et de rouge propres à Khorne. Ils manient de grandes haches, souvent en conjonction avec un fouet.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|-----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 110 | 75 | 120 | 125 | 95 | 85 | 85 | 85 | 125 | 65 | 192 |

Traits: Armure du chaos 5, Champion, Corruption (Majeur), Démoniaque 6+, Vol 80, Frénésie, Haine (choses vivantes), Cornes +15, Magique, Résistance magique 6, Insensible à la douleur, A distance+14 (Fouet 12), Régénération, Taille (Enorme), Terreur 3, Instable, Arme+17*

***Hache de Khorne:** Ces haches massives devraient être traitées comme une Grandes Haches pour les Qualités et les Défauts. En outre, tout coup critique ajoute +40 au score sur la Table Critique. Si un mortel s'empare de cette arme, il sera instantanément tué.

GRANDS IMMONDES DE NURGLE

Sous des nuages de mouches grouillantes, les Grands Immondes sont des répliques presque parfaites de Nurgle lui-même : des figures bulbeuses gonflées par la corruption. Leur peau verte et malade est légèrement humide, leur chair distendue au milieu de furoncles monumentaux, de plaies cavernueuses déversant des torrents de pus épais, et de champs de cloques frémissantes. C'est un terrain fertile pour toutes les variole et les plaies qui tourmentent les bonnes gens du monde des mortels. À travers les diverses lésions de la chair décomposée et déchirée, ses organes internes sont visibles, laissant échapper des saletés et de la bile sur sa peau épaisse, donnant au Démon de nouvelles contagions fraîches pour caresser la chair.

Et sur cette créature grotesque, rampant, se nichant, tétant et se cachant, se trouvent des nuées de petits Nurglings, que le maître des mouches considère comme sa couvée. En vérité, les Grands Immondes représentent l'inévitable déclin et la décadence de toutes choses.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 85 | - | 120 | 150 | 45 | 20 | 30 | 85 | 120 | 45 | 216 |

Traits: Armure (Peaux 5), Souffle+16 (Corrosion), Corruption (Majeur), Démoniaque 6+, Infravision, Maladie (Vérole urticantes, Pourriture de Nurgle), Infecté, parasité, Mutation, Insensible à la douleur, Taille (Enorme), Lanceur de sorts (Nurgle), Terreur 3, Instable, Vomissement, Arme+16

GARDIENS DES SECRETS DE SLAANESH

Passion, plaisir, douleur et inspiration : telles sont les caractéristiques du Gardien des Secrets. Les grands démons de Slaanesh personnifient l'expérience sans limite et le désir sans entrave, les concepts mêmes qui sont nés dans la chair. Ils sont répugnants et horribles, et pourtant, ils fascinent les mortels par une allure monstrueuse qui défie toute explication. Tel un danseur, le Grand Démon se déplace avec une grâce fluide, comme le doux effleurement des doigts d'un amant sur la chair. Partout où il va, tout devient possible. Mais quand il passe, il laisse derrière lui l'angoisse et l'agonie, aussi réelles et douloureuses que le coup de couteau aiguisé et cruel. Et tous ceux qui ont connu le plus grand plaisir sont accablés de désespoir et de perte, se déracinant de l'expérience normale à suivre après les promesses hantées du Gardien des Secrets alors qu'ils se balancent au rythme des rires diaboliques de Slaanesh. Le Gardien des Secrets prend la forme d'un être androgyne d'une stature imposante. Ses quatre bras, dont deux se terminent par des pinces, invitent à se balancer au son de la musique de la joie mortelle et de la douleur qui résulte d'un excès d'indulgence. Ses yeux immenses et précieux contiennent les secrets du plaisir et de la douleur, des désirs cachés et des pulsions terrifiantes. Sa peau pastel dégage un musc narcotique qui agit pour magnifier les sens, enchanter l'esprit et insuffler des pulsions sombres dans le mental et le cœur des mortels.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 7 | 95 | 100 | 110 | 115 | 100 | 85 | 55 | 85 | 115 | 95 | 176 |

Traits: Séduisant, Armure 1, Champion, Corruption (Majeur), Démoniaque 7+, Perturbant, Cornes+16, Mutation, Infravision, Taille (Enorme), Lanceur de sorts (Slaanesh), Terreur 3, Instable, Arme+16

DUC DU CHANGEMENT DE TZEENTCH

Tzeentch a béni les Duc du changement en leur donnant la capacité de voir dans le futur et le passé, d'être les témoins du fonctionnement général de la nature aléatoire qui constitue les fondements de la réalité. Armés d'une incroyable ruse et de la sagesse intemporelle de leur maître infernal, ils détestent les limites jumelles de la stabilité et de la familiarité. Ils se consacrent donc à briser le monde et à le reconstruire. Chacun poursuit son objectif, mais tous brisent les structures des mortels pour les recréer, pour ensuite les détruire à nouveau. En tant que manifestations du Grand Architecte, le Changeur des Voies, les Grands Démons de Tzeentch sont hideusement imprévisibles et manipulateurs. Ils sont les plus facilement convoqués, mais aussi les plus susceptibles de donner des conseils et des prophéties fausses ou trompeuses pour faire progresser leurs propres plans éternels. La mutation, la division, les conflits et la discorde sont ses objectifs, et nombreux sont les imbéciles aveugles qui suivraient le capricieux Seigneur du changement, pour être brisés par leurs propres machinations alambiquées.

Les seigneurs du changement ont souvent un bec, des pattes d'oiseau géantes, des griffes et une épaisse couche de plumes, ressemblant typiquement à un vautour géant multicolore.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | 65 | 65 | 100 | 100 | 75 | 75 | 90 | 130 | 130 | 85 | 172 |

Traits: Armure (Plumes 3), Morsure+14, Corruption (Majeur), Démoniaque 7+, Vol 120, Frénésie, Haine (Ordre et Loi), Résistance magique (5), Mutation (1d10), Vision nocturne, Regard pénétrant*, Taille (Enorme), Lanceur de sorts (Tzeentch), Attaque caudale+15, Instable, Arme+15

***Regard pénétrant:** Un Duc du Changement peut immobiliser son adversaire avec un simple regard. Pour son action, elle peut dépenser tout son avantage pour paralysé sa cible. La créature effectue un Test **Opposé CT/FM**, en ajoutant 1 DR par Avantage dépensé. Si elle gagne, son adversaire gagne 1 État Empêtré, et +1 Empêtré par 2 DR supplémentaires. S'il gagne par 6 DR+, la cible gagne 3 points de Corruption.

VERMINARQUE DU RAT CORNU

Le Verminarque est la manifestation suprême de la seule divinité démoniaque des Skavens, le Rat Cornu. On pense que ce sont les formes démoniaques des anciens Seigneurs de la Déchéance, déformés par l'influence du Rat Cornu pour en faire ses serviteurs immortels. Un Verminarque est à la fois majestueux et dégoûtant, une icône vivante de la ruine, l'ultime charognard. Bien que ces êtres soient hauts comme des tours, ils sont souples et rapides, leurs mouvements rappelant ceux des rats, fluides mais nerveux. On voit souvent des Verminarque armées d'énormes glaives à l'allure diabolique qui font deux fois la taille d'une personne, mais leurs dents pointues et leurs griffes acérées sont facilement capables de mettre une créature en pièces. Lorsqu'ils sont lâchés dans le monde matériel, les Verminarque sont éternellement en train de préparer une multitude d'intrigues, cherchant toujours le meilleur chemin pour arriver au but souhaité. La créature n'est jamais immobile, elle fait constamment les cent pas, s'arrêtant pour pencher la tête comme si elle reniflait l'avenir. Mais quand vient le temps de l'action, le Verminarque manifeste toute la sauvagerie nécessaire à l'accomplissement de sa mission. Sa rage est terrifiante à voir et peu de mortels peuvent s'y opposer. Son corps sinuose contient la puissance et la force nécessaires pour défier un Grand Démon, et les créatures de moindre importance sont balayées en masse. En cas de besoin, un Verminarque peut invoquer un glaive puissant et rapide. qu'il balance en arcs mortels et imparables.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | 100 | 95 | 100 | 110 | 100 | 85 | 85 | 85 | 115 | 55 | 172 |

Traits: Champion, Corruption (Majeur), Démoniaque 6+, Maladie (Fièvre du rongeur), Haine (Non-Skaven), Cornes+12, Mutation, Insensible à la douleur, Régénération, Taille (Enorme), Lanceur de sorts (Warp), Attaque caudale+14, Terreur 3, Instable, Arme+15 (Glaive du Destin*)

***Glaive du destin:** Le Glaive du Destin du Verminarque a les mêmes Qualités qu'une Hallebarde. Chaque fois qu'un coup Critique est obtenu, la créature lance deux fois sur le Tableau Critique et prend le résultat le plus élevé. De plus, un gros morceau de Malepierre est attaché à l'extrémité du bras vertical: Un coup réussi nécessite que la cible passe un Test contre une Corruption (Majeur).

DÉMONS MAJEURS NON ALIGNÉS

De nombreux démons de toutes sortes parcourent les royaumes du chaos sans être liés à aucun seigneur ni à aucun but, réalisant leurs propres caprices. Voici quelques exemples tirés du Bestiaire de WFRP1.

BAALRUKHS

Le Baalrukh n'a d'affiliation à aucune des Puissances de la Ruine ; il ne vit que pour enflammer le monde. Le Baalrukh est un humanoïde géant et musclé sur des pattes de chèvre, avec d'énormes ailes de chauve-souris et des cornes sur la tête. Cependant, son corps lui-même est une énorme enveloppe de cendres et de fumée résistante qui dissimule une source inépuisable de feu à l'intérieur. Selon les archives du Collège de Lumière, il ne reste plus que six Baalruks dans les royaumes du chaos, et leurs vrais noms sont des secrets bien gardés. Les Baalrukhs sont des êtres méprisants, comme la plupart des Démons, et ils essaient généralement de détruire leur invocateur. Ils cherchent souvent à pervertir les ordres donnés afin de causer autant de dégâts et de destruction que possible. De plus, ils n'oublient jamais un ennemi, et la vengeance est pour eux une motivation première.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 100 | 95 | 130 | 100 | 100 | 55 | 85 | 85 | 100 | 15 | 172 |

Traits: Souffle+20 (feu), Champion, Corruption (Majeur), Démoniaque 6+, Incendiaire*, Cornes+17, Insensible à la douleur, À distance+15 (Fouet 12), Régénération, Taille (Enorme), Terreur 3, Instable, Protection 7+, Arme+18 (Épée)

***Attaques incendiaires:** Toutes les attaques faites par la créature infligent +1 Etat En Flamme.

MABROTHRAX

Également connu, à tort, sous le nom de Peste Élémentaire, le Mabrothrax est en fait un Grand Démon solitaire. On dit qu'il est un serviteur de Nurgle, ce qui est également incorrect. Le Mabrothrax peut se manifester sous la forme d'un vent fétide et puant, mais il est plus dangereux lorsqu'il prend une forme physique, c'est-à-dire une silhouette humaine courbée et délabrée de plus de trois mètres de haut. Son visage ressemble à un cadavre vieux d'un mois, sa peau est couverte de furoncles en décomposition. Lorsqu'un Mabrothrax se manifeste dans le monde matériel, il désire répandre la maladie et la peste, anéantissant des populations entières et aspirant leurs énergies vitales.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 90 | 90 | 110 | 140 | 100 | 100 | 85 | 85 | 85 | 05 | 94 |

Traits: Souffle+15 (Pestilence), Corruption (Majeur), Démoniaque 8+, Maladie (Peste noire), Nuage fétide*, Infecté, Mutation, Insensible à la douleur, Taille (Grande), Lanceur de sort (Nécromancie), Terreur 3, Instable, Vampirique, Arme+14 (Griffes)

***Nuage fétide:** Le Mabrothrax peut utiliser son action pour se transformer en un vent tourbillonnant et fétide qui sent la pourriture et le délabrement. La créature obtient les Traits Éthéré et Vol 100. Quiconque est pris dans les 6 mètres de l'Aire d'affect du vent doit passer le Test contre la corruption (Majeur).

MARDAGGS

Appelé à tort l'Élémental de la mort, le Mardagg est un Grand Démon qui ne fait qu'une chose: prendre la vie en utilisant une variété de méthodes déconcertantes. On ne sait pas pourquoi ces créatures ont été créées, mais on suppose qu'il s'agit peut-être de Démons de la mort. C'est un être totalement dépourvu d'émotions, qui accomplit ce qu'il perçoit comme étant son devoir envers son Dieu élu, Morr. La folie meurtrière d'un Mardagg ne peut être arrêtée qu'en le bannissant dans les royaumes du chaos. Le Mardagg se présente comme un grand squelette vêtu d'une robe et d'une capuche, généralement protégé par une armure de maille et portant une immense faux.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 95 | 90 | 100 | 100 | 100 | 100 | 85 | 85 | 85 | 05 | 76 |

Traits: Armure (Maille d'ossements 4), Champion, Étreinte Glaciale, Corruption (Majeur), Infravision, Démoniaque 8+, Destination Finale*, Immunité à la Psychologie, Infecté, Résistance Magique (8), Insensible à la douleur, Taille (Grande), Terreur 3, Instable, Arme+15
***Destination finale:** Toute créature tuée par un Mardagg ne peut être ramenée à la vie par quelque moyen que ce soit, et les personnages qui reçoivent un Coup mortel d'un Mardagg ne peuvent pas utiliser un point de Destin ou de Résilience pour survivre.

VIYDAGGS

Le Viydagg se présente comme une femme sans âge et d'une terrible beauté, vêtue d'une robe fluide et irisée, bien qu'elle se tienne debout. L'être est désigné à tort comme l'Élémental de la vie, mais le Viydagg est en fait un Grand Démon de la loi, qui s'intéresse aux lois de la vie et de la nature. Le Viydagg n'est cependant pas un être bénin, car il sert avant tout le cycle de la naissance, de la vie, de la mort et du renouvellement. Il ne sauvera pas une créature condamnée à mourir, mais il peut intervenir si un but plus grand est en jeu. La rumeur veut que le Viydagg ait été créé pour chasser les Mardaggs et autres grands démons. En effet, si un Grand Démon est invoqué, il y a une chance croissante de +5% par jour de son apparition, jusqu'à 50%, qu'un Viydagg se manifeste pour le détruire. Un Grand Démon tué par un Viydagg est détruit à jamais.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 95 | 90 | 100 | 100 | 100 | 100 | 85 | 85 | 85 | 05 | 76 |

Traits: Briser le Démon*, Champion, Corruption (Majeur), Infravision, Démoniaque 7+, Immunité à la psychologie, Résistance magique (10), Insensible à la douleur, Taille (Grande), Terreur 3, Instable, Protection 6+, Arme+16 (Grande Épée)

***Briser le Démon:** Le Viydagg provoque la Terreur 2 chez toutes les créatures ayant le Trait Démoniaque, à l'exception des Démons Majeurs. Les Morts-Vivants qui se trouvent à moins de deux mètres du Viydagg sont automatiquement détruits.

TABLE DES DÉMONS ALLIÉS

Le tableau suivant fournit une liste des dieux du Chaos connus :
 Khorne, Nurgle, Slaanesh, Tzeentch.

| | |
|---|---------------------|
| Khorne | Slaanesh |
| Juggernaut | Bêtes |
| Chien de Khorn | Monture |
| Sanguinaire | Chercheur |
| Broyeurs de Sang | Démonettes |
| Karanak | Enragée Infernale |
| Princes Démons | Princes Démons |
| Buveur de Sang | Gardien des Secrets |
| Nurgle | Tzeentch |
| Nurglings | Disque |
| Bêtes de Nurgle | Incendiaire |
| Portepeste / Héraut ou Porteur de Virus | Hurleur |
| Drones à la Peste | Horreurs Rose |
| Princes Démons | Horreurs Bleues |
| Grand Immonde | Princes Démons |
| | Duc du Changement |

ALLIÉS AU CHAOS

En étendant leur force et leur influence à travers les terres, les Puissances de la Ruine ont attiré d'innombrables âmes perdues à la recherche d'un périlleux danger, d'un immense pouvoir ou de la capacité de semer le désordre et la destruction. Peu de ces créatures pathétiques, bien qu'horribles, sont capables de vraiment comprendre la pure impuissance et le vide inhérent au service du Chaos. Elles viennent de tous les horizons et de toutes les espèces, et on les trouve partout dans le monde de Warhammer.

HOMMES-BÊTES

Khorne - Khorngors
Nurgle - Pestigors
Slaanesh - Slaangors
Tzeentch - Tzaangors

CULTISTES

Khorne - Sanguinaires
Nurgle -
Slaanesh -
Tzeentch - Acolytes kairic

GUERRIERS DU CHAOS

Khorne - Guerriers du Sang

ACOLYTES KAIRIC

Les Acolytes kairic sont des cultistes humains qui ont fait de terribles sacrifices pour la promesse du pouvoir et de l'influence de Tzeentch. Ils marchent parmi les habitants de l'Empire qui ne se méfient pas, attendant patiemment que le moment vienne de renverser l'ordre impérial.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 12 |

Traits: Arme+7 (Épée)

Optionnel: Armure 1, Champion, Corruption (Mineur), Leader, Mutation, À distance+6 (50), Lanceur de sorts (Tzeentch)

TZAANGORS

Les Tzaangors sont une sorte d'Homme-Bête du chaos qui sert Tzeentch. Fidèles au Changer des Voies, les Tzaangors sont spectaculairement variables, bien qu'ils aient tendance à être très colorés et très intelligents. Leurs origines sont variées, bien que la plupart d'entre eux surgissent là où Tzeentch le veut, déformés et bénis à son image ; d'autres sont le produit d'expériences sinistres réalisées sur les captifs du plus brutal des Sorciers du Chaos. Les Tzaangors ont tendance à ressembler à des oiseaux, avec de longs membres et des becs perforants, et ils désignent même leurs groupes comme des volées. Ceux qui ont un penchant magique seront séparés de leur troupeau et entraînés comme chamans, tandis que ceux dont les exploits font la plus grande faveur de Tzeentch deviennent les Illuminés qui se promènent sur les disques de Tzeentch.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 40 | 35 | 40 | 40 | 40 | 35 | 25 | 35 | 40 | 25 | 16 |

Traits: Armure 1 (Plumes), Morsure+7, Corruption (Mineur), Rage, Vision nocturne, Arme+7 (Griffe ou Épée)

Optionnel: Armure 2 (Bouclier), Grand, Champion, Vol (80), Infecté, Parasité, Meneur, Mutation, À distance+6 (50), Taille (Grande), Lanceur de sorts (Tzeentch), Arme+8 (Grande lame)

MONSTRES RÉPUGNANTS

Cette section est une collection de créatures diverses. Certaines sont adaptées à partir de **WFRP2** et de documents de fans (en particulier la première édition de Garrett Leper "Monstres du Monde de Warhammer"), d'autres sont des créatures officielles introduites dans les aventures **WFRP4**, et d'autres encore sont de nouvelles créations pour la diversité

ARMURE ANIMÉE

Seule une poignée de praticiens de la magie comprend l'art sombre qui consiste à imprégner une armure inanimée de suffisamment de sens pour accomplir des tâches aussi rudimentaires que la garde d'objets et de lieux ou des tâches serviles et subalternes.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 55 | 45 | 40 | 45 | 45 | 40 | 20 | - | - | - | 16 |

Traits: Armure 5 (Acier, Grand bouclier), Fabriquer, Dure à cuire, Immunisé contre la psychologie, Insensible à la douleur, Territorial, Arme+7

Optionnel: Armure 3 (Acier seulement) & Arme+9 (à deux mains), Endurant

AMBULL

L'Ambull est une grande créature à la poitrine en forme de tonneau, avec une posture de singe. Ses bras et ses jambes se terminent par des griffes dures comme du fer, utilisées pour creuser des tunnels dans la pierre. Il passe la plupart de son temps sous terre, s'attaquant à d'autres créatures souterraines. En se déplaçant, il crée de vastes systèmes de tunnels d'une complexité remarquable. Les Ambulls sont mal à l'aise dans les grands espaces ouverts et n'y entrent pas de leur plein gré. La traque et l'embuscade sont leurs tactiques favorites, se rapprochant rapidement des proies afin de minimiser l'exposition aux sorts et aux attaques à distance.

L'Ambull attaque avec deux griffes et une morsure. Il peut diviser ces attaques entre deux adversaires de taille moyenne s'il le souhaite, en attaquant une cible avec une griffe et en utilisant ses deux autres attaques contre une seconde cible.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 50 | - | 50 | 50 | 50 | 20 | 20 | 14 | 43 | 20 | 38 |

Traits: Armure 2, Bestiale, Morsure+8, Griffes+8, Infravision, Taille (Grande), Tunnelier*, 2xArme+10

Talents: Combattant en Espace Clos, Rat d'Égout

Optionnel: Armure 3, Belliqueux, Brute, Endurant (1-5), Immunité à la psychologie, Taille (Enorme)

***Tunnelier:** La créature peut creuser dans le sol à 2/3 de son score de mouvement et dans la roche à 1/3 de son score de mouvement.

GORILLES

Les grands singes sont originaires des jungles exotiques du continent lointain connu sous le nom des Terres du Sud. La plupart des citoyens du Vieux Monde n'auraient jamais entendu parler de ces créatures ; cependant, certains marchands entreprenants et sans scrupules sont connus pour avoir organisé des missions pour piéger et mettre en cage ces créatures, pour leur propre gain monétaire. Les singes ne sont normalement pas des créatures agressives, bien qu'ils le deviennent

souvent lorsque leur foyer et leur progéniture sont menacés. Leur combat naturel est géré par des rituels, comme les coups de poing sur la poitrine, les coups de crocs, les cris et autres tactiques de bluff. Mais s'ils sont menacés, ils peuvent être un ennemi considérable. En tant qu'ancêtres des humains, ils sont assez adroits, capables d'utiliser des pierres comme armes à projectiles.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 40 | 25 | 45 | 40 | 35 | 40 | 25 | 20 | 25 | - | 14 |

Traits: Arboricole, Armure (Fourrure 2), Bestial, Morsure+7, Taille (Moyenne), Nerveux, Foulée, Territorial, Arme+7 (Poing)

Optionnel: Taille (Petite-Enorme), Entraîné (Dressé, Divertissement, Garde)

CHAROGNEUR

Ces rongeurs d'un mètre et demi de long, qui ressemblent à des taupes, sont la raison pour laquelle les Skavens n'ont pas besoin d'enterrer leurs morts: ils se nourrissent de tissus et d'os morts. Ils sont totalement aveugles, mais leur odorat développé les conduit infailliblement vers des cadavres frais où ils utilisent leurs énormes incisives en forme de scie pour dévorer tout le squelette en peu de temps. Ils ont peu de goût pour le vivant, mais se battent féroce ment si leurs zones de reproduction sont envahies ou si leur approvisionnement en nourriture est menacé. Il arrive qu'une bande de ces bêtes se retrouve dans un cimetière humain ; beaucoup d'aventuriers ont gagné de l'argent auprès d'un prêtre de Morr en chassant ces bêtes vers d'autres endroits.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 40 | - | 40 | 35 | 30 | 35 | - | 15 | 40 | - | 14 |

Compétences: Esquive 50, Perception (Audition) 45, Perception (Odorat) 85, Discrétion 65

Traits: Bestiale, Infectée, Taille (Moyen), Territoriale, Arme+9* (Dents à mâcher)

***Dents à mâcher:** les dents de mâcheurs ont la Qualité Taille.

CENTAURES TAUREAU

Il y a des siècles, lorsque les nains du Chaos ont été engendrés par le Chaos, certaines de leurs espèces ont été transformées en centaures taureau. Ces créatures portent le robuste torse d'un nain du Chaos sur le corps d'un taureau. Ils sont les gardiens fanatiques de la grande statue de Hashut dans le temple situé au sommet de la Tour de Zharr-Nagrund.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 8 | 45 | 25 | 40 | 40 | 30 | 30 | 30 | 30 | 35 | 20 | 30 |

Traits: Armure 3 (Acier et Peaux), Champion, Vision nocturne, Se Cabrer, Taille (Grande), Arme+9

Optionnel: Rage, Territoire

CORAIL DES CAVERNES

Le corail des cavernes est un type de champignon aquatique prédateur qui pousse, comme le corail, dans les étangs et les mares souterraines. Tout comme un anémone marine, le corail véritable, la créature enroule ses vrilles ondulantes autour de sa proie, la tire sous l'eau et la garde jusqu'à ce qu'elle se noie. Les vrilles tirent ensuite le corps vers l'intérieur pour fournir de la nourriture à la masse fongique principale. Bien que peu commun dans les fosses souterraines profondes, le corail des cavernes prospère dans les cours d'eau, les étangs et les lacs souterrains peu profonds. Ses vrilles tubulaires s'étendent à partir d'un centre et ondulent doucement dans le courant.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 0 | 45 | - | 35 | 55 | 45 | 40 | - | - | - | - | 18 |

Traits: Bestial, Constricteur, Endurant, Immunité à la psychologie, Taille (Moyen), 2xTentacules+5, Territorial
Optionnel: Taille (Grande - Monstrueuse)

CENTIGORS

Les Centigors combinent le haut du corps d'un Humain avec l'arrière-train d'une créature à quatre pattes comme un cheval ou un bœuf. Ils sont chez eux dans les forêts du Vieux Monde et rejoignent souvent les troupes de guerre des Hommes Bêtes. Les Centigors sont connus pour leur penchant pour l'alcool et s'enivrent fréquemment avant d'aller au combat.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 50 | 35 | 45 | 45 | 30 | 25 | 25 | 25 | 35 | 25 | 30 |

Traits: Arboricole, Armure 1 (Cuir), Rage, Vision nocturne, Taille (Grande), Foulée, Arme+8 (Lance)
Optionnel: Armure 2 (Corps), Champion, Corruption (Mineur), Maladie (Vérole du tanneur), Infecté, Parasité, Corruption mentale, Mutation, À distance + 7 (Arc 50), Pisteur

COCKATRICE

La Cockatrice apparaît comme un énorme et redoutable oiseau de proie au plumage bleu et violet, à la chair desséchée et à la longue queue barbelée de serpent. Bien qu'elle soit naturellement solitaire, ayant été chassée jusqu'à sa quasi-extinction par les Chevaliers Errants de Bretonnie, une Cockatrice acculée est un spectacle terrifiant. Au combat, elle s'agite et glisse vers son ennemi dans un tourbillon de mouvements. Leur regard perçant transforme leurs victimes en pierre, tandis que leurs serres sauvages et leurs becs cruels transpercent les armures et les os.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 50 | 35 | 50 | 40 | 25 | 35 | - | 15 | 20 | - | 60 |

Traits: Armure 1, Bestial, Morsure+9, Infravision, Vol 80, Regard Pétrifiant, Taille (Grande), Attaque caudale+8, Territorial, Venin (Difficile), Arme+9

CROCODILES

Les crocodiles ne sont pas originaires du Vieux Monde, mais ils sont communs dans les Terres du Sud, très loin de là; cependant, certains ont été capturés ou ont migré vers le nord. Leur taille peut varier de très petite à terriblement massive. La principale méthode d'attaque du crocodile consiste à tendre une embuscade furtive et très progressive jusqu'à ce qu'il puisse s'approcher de sa proie, puis à lancer une charge étonnamment rapide lorsque ses mâchoires massives s'agrippent à sa proie.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 2 | 30 | - | 45 | 35 | 35 | 20 | - | 10 | 50 | - | 15 |

Compétences: Discrétion (Eau seulement) 55

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 3), Bestiale, A Sang froid, Constricteur (Morsure*), Vision nocturne, Peur 1, Taille (Moyen), Furtif, Foulé, Attaque caudale+6, Arme+7 (Morsure)

Optionnel: Endurant, Affamé, Taille (Petite à Enorme), Territorial
***Morsure:** Si le crocodile est capable de blesser sa proie alors que celle-ci est Empêtrée dans ses mâchoires, la cible subit également un Coup Critique au même endroit.

DRYADES

Les dryades sont de dangereux esprits de la nature qui habitent l'ancienne forêt d'Atel Loren et que l'on peut parfois trouver ailleurs dans les forêts du Vieux Monde. Les populations les plus importantes se trouvent à Ulthuan. Elles ont l'apparence de petits hommes arbres, bien qu'elles puissent atteindre presque deux fois la taille d'un elfe. En tant qu'adversaires redoutables, elles sont difficiles à atteindre dans l'action et la réflexion. Lorsqu'elle se mêle aux Elfes ou aux Humains, une Dryade peut ressembler à une jeune femme séduisante de l'une ou l'autre des espèces, bien qu'elle ait un éclat inhumain vert ou brun.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 45 | 25 | 45 | 45 | 60 | 55 | 25 | 55 | 35 | 65 | 19 |

Traits: Arboricole, Armure (Aura 2), Inflammable, Endurant, Furtif, Pisteur, Forme d'arbre*, Arme+9 (Griffes)

Optionnel: Taille (Grande)

***Forme d'arbre:** Chaque Dryade a un aspect préféré parmi les formes d'arbres, comme le frêne, le bouleau, le chêne, le saule, vers lesquels elle se tourne généralement. Chaque aspect procure un avantage différent au combat:

Frênes: +20 Endurance

Bouleau: +10 Initiative, Agilité, Dextérité

Chêne: +20 Force

Saule: +20 lors de la défense dans des Tests Opposés

Lorsque la Dryade est sous forme humaine ou elfique, elle perd tous ses Traits sauf Arboricole, Furtif et Pisteur. Et elle gagne le Talent Attirant.

DRAGON OGRES

Les dragons ogres sont de grands êtres semblables à des centaures, avec les parties inférieures d'une bête à quatre pattes et un corps supérieur qui ressemble beaucoup à un ogre bien musclé. Ils appellent leur propre espèce Shartaks. Les Hommes Bêtes et les Cultistes des Puissances de la Ruine les appellent par de nombreux noms, car ils jouent un rôle dans de nombreuses légendes inspirées du Chaos. Les dragons ogres dorment dans des grottes profondes à travers le nord des montagnes du bord du monde, réveillés seulement par le tonnerre des plus grandes tempêtes. Pour eux, le tonnerre est un appel à la guerre, et par conséquent, ceux qui sont réveillés se lèvent et se préparent à une glorieuse bataille. Aussi puissants qu'ils soient, les dragons ogres répugnent à abandonner leurs anciennes vies et battent en retraite si une bataille survient contre eux.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 55 | 25 | 55 | 45 | 30 | 25 | 25 | 35 | 45 | 20 | 34 |

Traits: Armure (Écailles 2), Peur 3, Immunité (électricité), Vision nocturne, Se cabrer, Taille (Grande), Arme+10

Optionnel: Corruption (Majeur), Frénésie, Mutation

ANIMAUX DE COMBAT

Parfois, les animaux sont dressés et entraînés pour servir de divertissement, en se battant contre d'autres animaux ou des gladiateurs dans des fosses de combat.

Ours de Combat

Il est triste de voir un ours majestueux mis en cage et forcé de se battre pour le sport et le jeu; c'est pour cette raison que c'est un passe-temps très populaire dans l'Empire.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 55 | - | 55 | 55 | 30 | 25 | 15 | 15 | 15 | 20 | 42 |

Traits: Armure (Fourrure 1), Morsure+9, Champion, Taille (Grande), Arme+9

Chiens de Combat

Partout dans l'Empire, les chiens sont dressés pour se battre pour le sport et pour toute occasion de jouer ou de gagner un sou.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 4 | 60 | - | 30 | 30 | 40 | 30 | - | 15 | 20 | 10 | 8 |

Traits: Armure (Fourrure 1), Vision nocturne, Taille (Petite), Arme + 6

GARGOUILLES

Animées par la magie ancienne ou les caprices des Sorciers, les Gargouilles sont des figures de pierre enchantées ressemblant à des créatures démoniaques. Bien qu'elles soient parfois plus grandes, elles mesurent généralement entre un et deux mètres de haut, avec de puissants muscles de pierre, des crocs et des griffes perçants et un visage horriblement déformé.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 30 | 35 | 35 | 30 | 45 | 30 | - | 15 | 35 | 10 | 12 |

Traits: Morsure+8, Infravision, Vol 30, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Petite), Territorialité, Arme+8
Optionnel: Endurant, Taille (Moyen - Grande)

GECKOMANDRE

Les nombreuses zones volcaniques et géothermiques du Sous-Empire sont habitées par une variété de créatures étranges et merveilleuses. L'une de ces bêtes est le geckomandre, un lézard de feu de la taille d'un chien qui change la couleur de ses écailles pour se fondre dans son environnement. Les geckomandres sont des reptiles à sang chaud qui se développent dans les chaleurs extrêmes. Ils quittent leur tanière lorsqu'ils chassent, mais ne peuvent pas survivre plus d'un jour ou deux dans le froid relatif du sous-empire. Le geckomandre peut atteindre une longueur d'un mètre vingt, et sa hauteur à l'épaule peut atteindre 60 cm. Ses écailles épineuses sont naturellement de couleur brun-rougeâtre, mais les créatures peuvent changer la couleur de leur peau à volonté, un peu comme un caméléon. Les geckomandres peuvent également exhaler des rafales de gaz brûlant par leur bouche, même s'ils décident de faire trébucher et d'enchevêtrer leurs ennemis avec leur langue élastique et caoutchouteuse.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 50 | 40 | 40 | 35 | 60 | 65 | 0 | 15 | 45 | 15 | 14 |

Traits: Armure (Écailles 1 ; Tête 2), Morsure+8, Souffle+9 (Vapeur), Immunité (Feu), Vision nocturne, Taille (Moyen), Furtif, Langue préhensile+4 (6), Arme+7 (Griffes)

CASTORS GÉANTS

Le castor géant, appelé L'Avanc en Bretagne, est une créature timide dont on voit plus souvent les effets environnementaux que les créatures elles-mêmes. Alors qu'ils transforment une grotte vide en leur maison, le plus souvent, un Castor Géant dévaste une petite zone de forêt pour construire son immense tanière dans les grandes rivières boisées du Vieux Monde et d'autres zones tempérées. Malgré l'évidence des barrages, la plupart des habitants du Vieux Monde doutent de l'existence de ces créatures géantes. Les castors géants sont rarement agressifs, sauf s'ils perçoivent que leur tanière ou leurs petits sont en danger.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 35 | - | 35 | 40 | 45 | 45 | 30 | 15 | 55 | - | 38 |

Traits: Amphibie, Arboricole, Armure (Fourrure 2), Bestiale, Taille (Grande), Nerveux, Limicole, Attaque caudale+9, Territoriale, Arme+7
Optionnel: Infecté

CRABES GÉANTES

Le Crabe géant est un immense crustacé qui se faufile le long des bords des grandes rivières d'eau douce de l'Empire, bien qu'il soit un peu nerveux et donc rarement vu.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 40 | - | 35 | 45 | 20 | 15 | - | 05 | 40 | - | 30 |

Traits: Amphibie, Armure (Carapace 3), Bestiale, A sang froid, Vision nocturne, Peur 1, Taille (grande), Nerveux, Arme+7 (Griffes)
Optionnel: Territorial

ESCARGOTS GÉANTS

L'escargot géant est un herbivore non agressif qui n'attaque généralement qu'en cas de légitime défense. Il est commun à la plupart des forêts des climats chauds ou tropicaux, comme la Lustria ou les Terres du Sud, mais certains ont été rencontrés dans les forêts du sud du Vieux Monde également. À tous égards, l'escargot géant est identique à ses minuscules cousins.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 2 | - | 30 | 30 | 45 | 10 | 05 | - | 05 | 85 | - | 38 |

Traits: Armure (coquille 4), Bestial, Souffle+8 (Corrosion*), Immunité à la psychologie, Taille (Grande)

Optionnel: Territorial

***Attaque de salive Corrosifs:** C'est la seule attaque de l'Escargot, il n'a donc pas de CC.

En tant que telle, l'attaque au crachat ne nécessite pas d'Avantage pour être utilisée et compte comme l'Action de la créature.

CHÈVRES ET MOUTONS

Apprécies pour leur lait et leur capacité à nettoyer les déchets, les chèvres sont presque aussi nombreuses que les poulets dans le Vieux Monde.

Les moutons fournissent la laine, l'un des matériaux les plus courants pour les vêtements. C'est pourquoi ces animaux sont très répandus, bien que la majorité d'entre eux se trouvent en Estonie et en Bretagne.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|---|
| 3 | 15 | - | 15 | 10 | 40 | 50 | - | 05 | 25 | - | 5 |

Traits: Bestial, Taille (Petite), Nerveux, Foulée, Arme+4 (Morsure)

Optionnel: Territorial, Entraîné (Dressé, Garde)

VERS LANTERNES

Le ver lanterne est un carnivore intelligent qui a une méthode unique pour attirer des proies. En réalité, il est plus un mille-pattes qu'un ver, il accroche son corps noir au plafond des tunnels grâce à ses centaines de pattes crochues. De cette position, une seule longue antenne pend de sa tête, dont l'extrémité brille et semble, de loin, être une lanterne de mineur. Dès qu'une créature entre dans la lumière, elle tombe, emprisonnant son repas dans son corps de trois mètres de long. Pour aider l'illusion, les vers lanternes volent ou détruisent toute autre source de lumière qu'ils trouvent et se positionnent ensuite au même endroit, ce qui en fait un insecte commun aux mineurs et aux ingénieurs. Les Skavens, qui n'ont guère besoin de lanternes, peuvent généralement éviter ces créatures, mais on sait qu'ils mènent leurs poursuivants dans les zones infestées de vers.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 45 | - | 35 | 40 | 60 | 60 | - | 25 | 30 | 05 | 28 |

Traits: Armure (Exosquelette 2), Bestial, Morsure+7, Infravision, La Mort d'en Haut*, Taille (Grande), Furtif, Territorial, Grimpeur, Arme+6 (Griffes)

***La Mort d'en Haut:** Lorsque le ver lanterne tend une embuscade depuis un plafond sombre en utilisant son antenne "lanterne", toutes les créatures reçoivent une pénalité de -20 à tous les Tests de Perception et, lors d'un Test de Perception, une pénalité de -20 à tous les Tests de Perception et, lors d'un Test Opposé Discretion/Perception perdu, gagner un Etat Surprise.

SINGE

Ces dernières années, des commerçants de pays lointains ont commencé à importer des singes. Ces créatures peuvent être entraînées à effectuer de nombreuses tâches, telles que la récupération d'équipement, le transport d'objets, et même le vol. Pourtant, certains voient les singes avec suspicion car leur expression et leur personnalité ne semblent que trop humaines. Et beaucoup de personnes qui ont rencontré ces créatures ont senti la piqure des excréments jetés par l'un de ces petits diables malicieux.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|---|
| 4 | 20 | 25 | 15 | 20 | 40 | 55 | 35 | 15 | 20 | - | 6 |

Traits: Arboricole, Bestial, Taille (Petite), Furtif, Nerveux, Grimpeur, Arme+4 (Morsure)

Optionnel: Frénésie, Taille (Très Petit), Territoire, Entraîné (Dressé, Divertissement)

MONTURES

Étant donné la qualité des routes et l'immensité des distances à parcourir, la plupart des voyageurs terrestres choisissent de se déplacer à dos de monture. Les chevaux et les animaux de trait sont monnaie courante le long des routes et des chemins de traverse entre les villes et les villages

ÂNES, MULES, PONEYS

Les ânes sont des cousins des chevaux résistants et notoirement têtus. Les mules sont des croisements stériles de chevaux et d'ânes qui peuvent être plus maladroits que leurs cousins, mais qui compensent en étant apparemment infatigables. En tant que tel, le mulet est l'animal de bât préféré de la plupart des citoyens de l'Empire. Les ânes et les mules ont souvent le Trait Têtu, mais devraient aussi gagner le Talent Infatigable.

Les poneys sont une petite race de chevaux ne dépassant pas 1,5 mètre de haut à l'épaule - leur petite taille en fait l'animal de monte idéal pour les halflings et les enfants. Leur tempérament est plus souple que celui des ânes et des mules.

Ces trois animaux sont utilisés comme montures par les classes rurales inférieures. Ils peuvent être attelés à de petites charrettes à deux roues, ou chargés de marchandises et conduits par une personne à pied. Il n'est pas rare d'atteler des attelages de vingt mules maximum à un chariot de taille moyenne ou grande.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 25 | - | 30 | 45 | 20 | 30 | - | 10 | 10 | 10 | 24 |

Compétences: Perception 35, Natation 45

Traits: Taille (Grande), Nerveux, Stupide, Entraîné (Trait ou Monture), Arme+6

Optionnel: Talent Infatigable, Têtu, Entraîné (Dressé, Divertissement, Magie)

Cheval de Selle

Ce profil représente le cheval de selle le plus commun disponible dans l'Empire. Les pur-sang estaliens et arabes sont plus rares, plus attrayants, beaucoup plus chers et possèdent également le Trait Rapide. Souvent, un noble aura un "palefrenier" comme cheval d'équitation de tous les jours, réservant un cheval de guerre lourd pour le combat.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 25 | - | 30 | 45 | 20 | 30 | - | 10 | 10 | 20 | 24 |

Compétences: Perception 30, Natation 40

Traits: Taille (Grande), Nerveux, Foulé, Entraîné (Dressé, Monture), Arme+6

Optionnel: Rapide, Entraîné (Trait, Divertissement)

Cheval de Trait

Ces chevaux de taille moyenne sont populaires auprès des agriculteurs qui peuvent se les offrir et apprécient leur polyvalence. Ils tirent des charrettes ou des charrettes - une paire peut supporter tous les chariots sauf les plus lourds - et font des montures raisonnablement dociles pour les trajets en ville les jours de marché.

| M | CC | CT | F | E | I | Ag | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 25 | - | 45 | 45 | 17 | 25 | - | 10 | 10 | 20 | 26 |

Traits: Taille (Grande), Nerveux, Foulé, Entraîné (Dressé, Trait, Monture), Arme+7

Cheval de Trait Lourd

Ce sont les plus grands chevaux de l'Empire, probablement les plus grands du Vieux Monde. Les grands chevaux de trait peuvent peser plus d'une tonne et tirer presque n'importe quoi. Ils peuvent être montés, mais peu sont entraînés pour accepter un cavalier. Bien que la plupart des nobles le nient, les chevaux de trait sont les premiers reproducteurs utilisés pour produire des chevaux de guerre lourds.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 25 | - | 50 | 50 | 15 | 20 | - | 10 | 10 | 10 | 32 |

Traits: Grand, Brutale, Taille (Grande), Nerveux, Stupide, Entraîné (Dressé, Trait), Arme+7

Optionnel: Entraîné (Monture)

Cheval de Guerre Léger

Ces chevaux sont utilisés par la cavalerie légère et moyenne, ainsi que par certains nobles qui trouvent les chevaux de selle normaux trop apprivoisés pour leurs goûts. Ces animaux sont entraînés pour la guerre; les exemples les plus chers et les mieux entraînés auront des traits supplémentaires. Les traditionalistes les appellent parfois "hobbies".

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 35 | - | 45 | 35 | 20 | 30 | - | 10 | 10 | 30 | 22 |

Compétences: Perception 30, Natation 55

Traits: Taille (Grande), Nerveux, Foulé, Entraîné (Dressé, Monture, Guerre), Arme+7

Optionnel: Armure 1 (Bardage), Champion, Intelligent, Élite, Endurant, Se cabrer, Coriace, Entraîné (Magique)

Cheval de Guerre Lourd

Les plus grands chevaux de guerre, souvent appelés "destriers", sont montés par des chevaliers en armure et d'autres cavaliers lourds. Ils sont rarement utilisés pour les déplacements, car il n'est pas logique d'utiliser un animal aussi coûteux et endurci pour des tâches insignifiantes. Bien qu'ils ne soient pas aussi rapides que leurs homologues plus petits, ils sont bien entraînés et leur charge est presque imparable.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 35 | - | 50 | 50 | 20 | 20 | - | 10 | 10 | 30 | 32 |

Compétences: Perception 30, Natation 60

Traits: Grand, Taille (Grande), Nerveux, Foulée, Entraîné (Dressé, Monture, Guerre), Arme+8

Optionnel: Armure 1 (Bardage), Champion, Intelligent, Elite, Endurant, Se cabrer, Coriace, Entraîné (Magique)

BOEUF

Les bœufs sont des bovins lents, mais extrêmement résistants. Les agriculteurs les utilisent couramment pour tirer des charrettes et des chariots, et certains commerçants les préfèrent pour tirer des cargaisons plus lourdes.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 3 | 25 | - | 55 | 55 | 15 | 20 | - | 10 | 10 | 10 | 32 |

Compétences: Perception 25

Traits: Bestiale, Grand, Taille (Grande), Nerveux, Entraîné (Trait), Arme+8

GRIGNOTEURS

Les grignoteurs sont des poissons omnivores et osseux d'environ 30 cm de long, dotés de mâchoires et d'une morsure extrêmement puissante pour leur taille. Ils vivent dans les nombreuses rivières d'eau douce du Vieux Monde, où ils nagent et chassent en grands bancs. Malgré leur joli nom, les Grignoteurs sont des prédateurs voraces, capables d'arracher toute la chair d'un corps en quelques minutes, ne laissant que des os et des vêtements nus. Bien qu'ils puissent être très dangereux, ils sont naturellement timides et la majorité de leurs attaques ne se traduisent que par de petits mordillements des orteils de leurs victimes.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 7 | 15 | - | 10 | 10 | 55 | 50 | - | 05 | 10 | - | 1 |

Traits: Amphibie, Bestial, Morsure+3, À sang froid, Vision nocturne, Taille (Minuscule), Nerveux, Furtif, Arme+4 (Morsure)

Optionnel: Frénésie, Affamé, Nuée

***Pertes de Blessures:** Bien qu'individuellement un Grignoteur n'ait qu'une seule Blessure,

ils se déplacent généralement au sein d'un banc d'une ou plusieurs centaines d'individus. Dans ce cas, comptez tous les individus pour obtenir le score total des blessures. Si un banc subit 20 blessures, il se sépare momentanément et s'enfuit.

CAUCHEMARS

Les vampires et les guerriers se battent souvent sur ces chevaux morts-vivants. Ils sont les squelettes et les carcasses réanimés de puissants destriers, leurs corps pourris et infestés d'asticots. Les cauchemars sont particulièrement appréciés par les vampires Dragons de Sang.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 8 | 25 | - | 40 | 40 | 25 | 35 | - | - | - | - | 24 |

Traits: Bestial, Fabriquer, Infravision, Peur 2, Infecté, Insensible à la douleur, Taille (Grande), Foulée, Morts-vivants, Instable, Arme+7

Optionnel: Armure, Corruption (Mineur), Perturbant, Parasité, Territorial, Entraîné (Dressé, Trait, Magie, Monture, Guerre)

OSTRIX

L'Ostrix est une créature humanoïde ressemblant à un oiseau, mais on ne sait pas s'il s'agit d'un groupe de mutants ou d'une espèce "pure" du Chaos. Ces êtres agile préfèrent rester seuls dans les jungles du Sud et de la Lustri, bien qu'ils soient plus que capables d'un comportement sauvage lorsque des intrus s'introduisent sur leur territoire. En apparence, ils sont reptiliens, avec une peau verte écailleuse, mais ils ont des crêtes plumeuses et des cartilages au cou. Leur visage est surtout humain, mais leurs avant-bras et le haut de leur torse le sont aussi. À partir de la taille, ils ont des pattes d'autruche. Ils semblent être imprégnés d'une vitalité surnaturelle. Les Ostrix se déplacent en groupes de chasse de 2d10 membres, bien que leurs tribus soient généralement composées de 2d100 individus.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 25 | 45 | 40 | 45 | 45 | 65 | 35 | 30 | 40 | 25 | 16 |

Traits: Arboricole, Armure (Écailles 3), Magique, A distance +7 (Bâton), Taille (Moyen), Foulé, Territorial, Arme +7 (Bâton)

Optionnel: Corruption (Mineur), Frénésie, Endurant, Lanceur de sorts

CRABE PROMETHEEN

Le crabe prométhéen est un crabe immense, de dix mètres de diamètre. Ses yeux s'agitent sur des tiges, à la recherche de proies à attraper avec ses pinces et à fourrer dans sa gueule béante. Sa carapace, recouverte d'algues, est solide comme l'acier. Bien qu'il y ait eu autrefois un culte dédié au crabe prométhéen, ce n'est pas une créature du Chaos, mais simplement une créature destructrice. Certains chercheurs pensent que le crabe prométhéen vit au fond de la mer, ne remontant à la surface que pour semer le chaos sur les bateaux ou ceux qui se trouvent près du rivage lorsqu'il est invoqué par magie. On ignore si le crabe prométhéen est le seul membre de son espèce, ou s'il existe plusieurs créatures de ce type, associées par des histoires de marins.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 60 | - | 60 | 65 | 15 | 10 | - | 10 | 45 | - | 88 |

Traits: Amphibie, Armure (Carapace 5), Bestial, À sang froid, Infravision, Peur 3, Taille (Enorme), Faiblesse (Yeux)*, Arme+12 (Griffes)

Optionnel: Affamé, Territorial

***Faiblesse (Yeux):** Un coup ciblé sur les yeux de la créature inflige un Coup Critique à la tête.

ANGUILLES DU REIK

L'anguille du Reik est une espèce unique à la rivière Reik et à ses nombreux affluents. Elle atteint généralement une longueur de 3 à 5 mètres et possède des épines sur toute la longueur de son dos vert-gris.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 30 | - | 35 | 35 | 65 | 60 | - | 05 | 45 | - | 26 |

Traits: Amphibie, Bestiale, À sang froid, Vision nocturne, Taille (Grande), Arme+6

Optionnel: Frénésie, Affamé, Territorial

MONSTRES DE LA POURRITURE

Cette étrange créature ressemble à un tatou géant mais avec deux antennes qui sortent de sa tête, une grande queue utilisée surtout pour l'équilibre, et une bouche en forme de bec qu'elle utilise pour ingérer des métaux de toutes sortes. On les trouve généralement seuls ou par paires dans les cavernes ou les égouts. Bien qu'ils évitent tout contact avec l'homme, ils sont avides de tous les matériaux métalliques utilisés par la civilisation et osent donc braver sa proximité. Il est largement admis que ce sont des créatures du Chaos, mais elles ne semblent pas être corrompues.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 5 | 45 | - | 40 | 40 | 25 | 15 | - | 10 | 40 | - | 24 |

Compétences: Perception (Odeur) 55

Traits: 1xAntenne+0 (Corrosion*), Armure 2 (Écailles), Bestial, À sang froid, Infravision, Endurant (2), Affamé (Métal), Immunité à la psychologie, Arme+5 (Morsure)

Optionnel: Élite, Mutation, Taille (Grande), Territorial

***Corrosion:** Le monstre de la pourriture sécrète un acide corrosif qui endommage le métal non magique au contact. Lorsque l'attaque de l'antenne de la créature frappe l'armure métallique à l'endroit approprié subira 1 Dommage; si l'attaque est parée à la place, une arme ou un bouclier métallique subira 1 Dommage. De plus, lorsqu'une arme non magique blesse la créature, l'arme subit 1 dommage.

GARDIENS RUNIQUE

La plupart de ces golems sont des constructions des Nains des siècles passés, qui les ont utilisés comme troupes de choc dans les Guerres des Gobelins. Ils mesurent généralement plus de 3 mètres, sont forgés à partir de divers métaux (tels que l'argent et le fer), et sont ornés d'une écriture runique sur toute leur surface. De forme humanoïde, avec un visage barbu et redoutable, ils étaient sans doute conçus pour semer la terreur dans le cœur de tout adversaire. Les Gardiens runiques sont souvent alimentés par la magie runique, bien qu'ils puissent avoir comme source d'énergie la vapeur, avec toutes sortes de tuyaux extérieurs. De nos jours, les Gardiens Runiques peuvent avoir été réparés et bricolés pour être utilisés comme serviteurs, protégeant des objets, des lieux et des trésors précieux.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 2 | 55 | - | 60 | 65 | 10 | 15 | 10 | - | - | - | 36 |

Traits: Armure (5)*, Fabriquer, Infravision, Dure à cuire, Immunité à la psychologie, Insensible à la douleur, Taille (Grande), Arme+10

***L'armure de la plupart des Gardiens runiques est ancienne:** Chaque fois qu'un ennemi fait un jet d'un nombre divisible par 10 pour le toucher (10, 20, 30, etc.), le trait d'armure diminue de 1.

SERPENTS DE MER

On trouve des serpents de mer dans tous les océans du monde de Warhammer, bien que les observations soient rares et que les attaques soient encore plus rares. Ces dragons de mer sont presque aussi puissants et dangereux que leurs cousins volants. Ils aiment particulièrement s'attaquer aux navires humains qui parcourent les mers pour chercher la gloire et la fortune en Lustrie. Certains capitaines de navire s'assurent de stocker des morceaux de viande de bœuf supplémentaires à jeter par-dessus bord au premier signe de serpents de mer.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 6 | 55 | 50 | 55 | 55 | 45 | 45 | - | 35 | 75 | 15 | 88 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 4), Morsure+9, A Sang froid, Infravision, Taille (Enorme), Venin (Difficile), Arme+10 (Queue)

Optionnel: Frénésie, Endurant, Affamé, Taille (Monstrueuse)

REQUINS

Les requins sont présents dans tous les océans du monde : la grande majorité se trouve donc dans des endroits où l'eau est salée. Il se peut toutefois que quelques espèces de requins soient indigènes aux zones d'eau douce. La rumeur veut que ces poissons d'eau douce soient apparentés au Brochet. Bien que les requins soient considérés comme des prédateurs terrifiants, la plupart d'entre eux sont naturellement réticents à attaquer

des êtres étranges, à moins qu'ils ne soient particulièrement affamés ou qu'ils ne sentent la présence de sang dans l'eau.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 7 | 45 | - | 55 | 35 | 35 | 40 | - | 5 | 25 | - | 26 |

Traits: Amphibie, Armure (Peaux 1), Bestial, À sang froid, Infravision, Taille (Grande), Furtif, Pisteur, Arme+9

Optionnel: Frénésie, Endurant, Affamé, Taille (Petite - Enorme)

FARFADETS

Les Farfadets sont des fées de 15 à 20 cm de haut. S'ils sont bien traités, les Farfadets peuvent être amicaux, voire espiègles. Mais ils sont tout aussi susceptibles d'être meurtriers ou vindicatifs si leur humeur le permet : ils sont l'essence même de la versatilité.

Ils sont capables de changer de forme à volonté, tant qu'ils gardent la même taille relative. Ces formes peuvent affecter leur mode de déplacement : c'est-à-dire à pied, en vol ou à monture. Elles apparaissent souvent sous la forme de silhouettes ailées ou de personnages en bois couverts d'épines. Parfois, ils semblent être montés sur des animaux ou des engins, mais ce n'est là qu'une partie de la capacité des Farfadets à changer de forme.

Seuls les Elfes et les puissants Sorciers ont réellement la possibilité de les utiliser, et même dans ce cas, l'histoire des Elfes des bois est remplie de cas où les Farfadets se sont retournés contre eux ou les ont abandonnés en cas de besoin. Peu de temps après leur mort, les esprits se dissolvent, ce qui rend leur étude difficile pour les érudits - la plupart des gens les considèrent comme un mythe ou n'en ont jamais entendu parler.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 2 | 45 | 55 | 15 | 20 | 75 | 65 | 45 | 25 | 35 | 40 | 2 |

Traits: Arboricole, Vol 40, Magique, Vision nocturne, Taille (Petite), Changeur de forme, Furtif, Venin (Difficile), Grim pant, Arme+1 (Lames Minusculés)

Il existe plusieurs sous-types de Farfadet, qui ont les règles supplémentaires suivantes:

Méfaits: Aussi appelés " Lumières des Marais ", ils apparaissent souvent sous forme de boules de lumière ou d'Elfes miniatures rayonnants avec des ailes. Ils se déplacent selon des tracés qui déconcertent les spectateurs, ce qui leur confère le Trait Perturbant.

Pies-grièches: Ces pies-grièches apparaissent souvent sous la forme de faucons à tête rouge ou de chevaliers miniatures, qui volent avec des ailes acérées comme des rasoirs. Les plus rapides et les plus mortels des Farfadet, ils forment la classe des guerriers. Les Pies-grièches ont les Talents de Coups puissant et de Frappe Blessante ainsi que les Traits Rapide, Vol 80 et Élite.

Les Terreurs: Ces créatures impitoyables sont des êtres au cœur cruel qui se plaisent à effrayer les voyageurs, et il est particulièrement amusant que leurs victimes meurent de peur. Lorsqu'une Terreur prend une forme effrayante, comme un crâne en feu ou un chat mutilé et qui parle, elle obtient le Trait de Terreur 1.

BROCHETS

Les brochets qui peuplent les lacs et les cours d'eau de l'Empire sont connus pour atteindre des proportions titanesques, et les pêcheurs racontent des histoires de bêtes qui atteignent 6 mètres de long.

Ces géants sont connus sous le nom de Stîrpike. En général, ils ont été rejetés des grands fleuves et sont rarement rencontrés, sauf dans les voies navigables les plus éloignées. Les Stîrpike plus jeunes et plus petits sont beaucoup plus courants, mais leur rencontre n'en est pas moins terrifiante. Ces poissons un peu plus petits sont de dangereux prédateurs et sont connus pour chasser avec voracité leurs proies d'un repas à l'autre.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 8 | 55 | - | 40 | 40 | 37 | 40 | - | 09 | 40 | - | 32 |

Traits: Amphibie, Armure (Écailles 1), Bestiale, Morsure+6, A sang froid, Vision nocturne, Taille (Grande), Attaque caudale+5

Optionnel: Affamé, Taille (Énorme), Territorial

CHAMPIGNON TENDROPHOLIQUES

Le champignon Tendropholiques pousse exclusivement dans les Déchets du Chaos; seul un endroit aussi peu naturel pourrait supporter une telle vie végétale mutagène. Poussant entre les fissures des rochers, la partie visible du champignon est une longue flagelle bleue couverte de poils fins qui ondule d'avant en arrière comme sous l'effet de la brise, même si l'air est calme. Ces flagelles lancent des spores à chaque contact, qui sont suffisamment petites pour être inhalées par toute personne en contact avec elles. Ceux qui ont le malheur d'incuber les spores agissent comme des hôtes; lorsqu'ils atteignent la maturité, les flagelles, semblables à des tentacules, éclatent du torse de leurs victimes et s'enfoncent dans leur gorge, étouffant l'hôte jusqu'à la mort. Le pire, c'est que le champignon est capable de se propager dans le corps de l'hôte et de le réanimer comme une sorte de zombie, qu'il utilise ensuite pour se rendre plus loin dans le monde afin de libérer davantage de spores, de préférence dans un endroit très fréquenté.

Champignon .T dans la Nature

Si le champignon sauvage est rencontré (et touché), un petit nuage de spores est libéré. Toute personne se trouvant à moins de 4 mètres du point de contact doit passer un Test d'**Esquive Dur (-20)** pour échapper au nuage. Ceux qui échouent doivent passer un Test **Résistance** ou développer une toux rauque et des douleurs abdominales aiguës au cours de la semaine suivante alors que le champignon se propage dans tout le corps. À la fin de la semaine, le champignon explosera, tuant l'hôte et transformant le corps en un Zombie Fongique.

Zombie Fongique

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 4 | 25 | - | 35 | 30 | 05 | 10 | 15 | - | - | - | 12 |

Traits: Fabriquer, Corruption (Mineur), Infravision, Maladie (T .Fongus*), Peur 2, Endurant, Insensible à la douleur, Morts-vivants, Instable, Arme+7

***Champignon.T:** Toute personne qui entre en contact avec le zombie (tel que engagés) doivent passer un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou devenir l'hôte du parasite fongique. Si la version sauvage ou zombie du champignon détecte la présence d'un grand nombre de créatures vivantes à proximité, elle le tue l'hôte en libérant toutes ses spores sur une zone de 50 mètres, infectant tous ceux qui échouent au Test de **Résistance**. Il n'existe aucun remède connu.

TREEKIN

Les forêts du Monde de Warhammer abritent de nombreuses créatures étranges et des plantes semi-conscientes; par ailleurs, les Hommes Arbres prennent sur eux de jouer les bergers auprès des arbres qui ont été réveillés de leur long sommeil. La plupart de ces arbres sont hostiles aux étrangers, en particulier aux aventuriers malhonnêtes qui brandissent

des armes et allument des feux de camp. Aux yeux des mortels, sauf peut-être ceux des Elfes, les Treekin semblent impossibles à distinguer des arbres normaux. Mais c'est là que réside leur danger, car ils peuvent piéger les imprudents dans leurs racines et les consommer en entier.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 0 | 55 | - | 50 | 60 | 15 | 10 | 15 | 05 | 35 | - | 52 |

Traits: Arboricole, Armure (Écorce 2), fabriquer, Inflammable, Endurant, Taille (Grande), Territorial, Arme+8 (Branches)

Optionnel: Frénésie, Haine (Aventuriers, Chaos, Peaux vertes), Taille (Enorme - Monstrueux)

VAUTOURS

Les vautours sont des charognards à tête chauve qui préfèrent attendre qu'une bête soit morte avant de la dévorer. Ils s'attaquent rarement aux animaux bien portants, mais ils se rassemblent sur les animaux blessés et malades s'ils en nombre suffisant. Les déserts et les prairies arides sont les endroits où ils s'installent et ils ont tendance à éviter les autres grands oiseaux de proie (comme les aigles). Les vautours ont tendance à faire des cercles en volée: déterminez le nombre d'oiseaux présents en lançant 2d10.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|---|
| 1 | 30 | - | 15 | 20 | 45 | 30 | - | 05 | 20 | - | 6 |

Compétences: Perception 65

Traits: Bestiale, Morsure+4, Vol 80, Taille (Petite), Nerveux, Arme+3

Optionnel: Affamé, Territorial

DRAGONS ZOMBIE

À l'est se trouve la plaine des os, un endroit où les dragons vont mourir. Les nécromanciens et autres adeptes de la mort risquent le dangereux voyage pour utiliser leur magie de mort afin de créer un dragon zombie qui répondra à leurs besoins.

| M | CC | CT | F | E | I | Agi | Dex | Int | FM | Soc | B |
|---|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 4 | 55 | 50 | 75 | 60 | 45 | 30 | - | 85 | 65 | 10 | 100 |

Traits: Armure 5, Morsure+11, Souffle+10 (Pestilence), Vol 50, Immunité à la psychologie, Parasité, Magie, Vision nocturne, Taille (Énorme), Attaque caudale+10, Morts-vivants, Arme+10

Optionnel: Rage, Corruption mentale, Mutation, Taille (Monstrueuse), Lanceur de sorts (Divers), Territorial, Entraîné (Monture)