

Monstres effrayants de Warhammer

A cause du Chaos, des créatures réputées inoffensives comme la souris, peuvent se transformer en une menace plus dangereuse qu'un troll. Si vous êtes un MJ qui veut apporter de la nouveauté dans les batailles menées par les PJ, montrer la nature terrible du Chaos, organiser des affrontements épiques entre une équipe de PJ et, une créature plus petite qu'un gobelin, cette aide de jeu sera utile.

La fourmi du Chaos

Le Chaos provoque des mutations sur tous les êtres vivants, y compris les insectes. Les fourmis du Chaos sont énormes comparé à leurs congénères non souillés, leur taille est celle d'un chat. Certes il existe des créatures bien plus grosses que les fourmis du Chaos, mais une fourmi ordinaire est déjà impressionnante, elle peut survivre à une chute de plus de 50 mètres de haut et, soulever un poids 36 000 fois plus lourd qu'elle. L'influence du Chaos, n'a pas seulement multiplié la taille de certaines fourmis, il a aussi accru leur agressivité, tout individu qui pénètre sur leur territoire est un déjeuner potentiel. La fourmi du Chaos possède une force supérieure à celle d'un troll, elle peut projeter un acide corrosif à plus de 10 mètres de distance, courir à une vitesse de 100 kilomètres heure, grimper sur les murs, se déplacer sur un plafond. Heureusement le Chaos détruit la capacité des fourmis à coopérer entre elles, les poussent à se dévorer mutuellement, cela préserve l'empire et les autres nations, de l'invasion de millions d'insectes capables par leur nombre et, leur force de submerger la mieux organisée et équipée des armées du Vieux monde.

Physique :

Les fourmis du Chaos mis à part leur taille de 20 centimètres de long, et 10 centimètres de haut, une fois adulte ressemblent à des fourmis normales. Cependant la plupart possède un ou plusieurs attributs chaotiques (deux têtes, des cornes, des tentacules, des écailles, de la laine...).

Alignement : Chaotique

Traits Psychologiques :

Mis à part la peur du feu, les fourmis du Chaos sont immunisées à tous les jets de psychologie.

Profil type :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	10	7	2	11	30	2	-	10	5	14	14	-

Règles spéciales :

Tous les deux rounds les fourmis peuvent effectuer une attaque à distance, en projetant de l'acide par la gueule, elles doivent une cible se trouvant à plus de 10 mètres ne risque rien, autrement si elle est touchée, elle subit une attaque de force 4, puis de force 2 à chaque round, tant que l'acide n'est pas nettoyé. Les vêtements à moins d'être magiques ne protègent pas, une protection en cuir ou en bois, empêche les dégâts pendant un round seulement, après elle est trop rongée pour s'avérer d'un quelconque secours, le métal neutralise complètement l'impact de l'acide.

Les fourmis du Chaos à chaque round peuvent effectuer une attaque par morsure.

La guêpe du Chaos

Description : La guêpe normale malgré sa petite taille, est une menace plus dangereuse pour l'homme que le requin, elle tue beaucoup plus d'humains que lui. Son venin douloureux devient dangereux, voire mortel dès qu'une zone comme la gorge ou le cou est touché. Avec la guêpe du Chaos, quelque soit l'endroit du corps

touché, le risque de mort est élevé, voire certain. Le contact avec la malpierre, a rendu leur venin aussi nocif que le cyanure.

Physique : Similaire à une guêpe, mais un observateur qui regarde attentivement, remarque des mutations chaotiques.

Alignement : Chaotique

Psychologie : Immunisée à la psychologie. Tempérament solitaire, la guêpe du Chaos vit et chasse seule, ce n'est que pour se reproduire qu'elle tolère la compagnie d'un membre de son espèce, après l'accouplement, le mâle et la femelle ont tendance à se dévorer mutuellement.

Profil :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	40	-	1	3	6	50	1	-	10	10	44	44	-

Règles spéciales :

La très petite taille de la guêpe du Chaos, la rend difficile à atteindre avec une arme, toute personne la visant souffre d'un malus de 30%.

Une personne touchée par le dard subit l'assaut d'un venin aussi dangereux que le cyanure, il commence à agir, 10 à 20 secondes après la morsure, si l'endurance de la victime est égale ou inférieure à 3, elle meurt sur le champ, si elle est égale à 4 ou 5, elle reste inconsciente pour un nombre d'heures égal à $(1D8 + 6) - E$, à moins d'utiliser la magie, il est impossible de réveiller prématurément le malheureux ; le poison rend somnolent, si l'endurance est de 6, en termes de jeu, le PJ ou PNJ touché voit toutes ses caractéristiques en %, réduites de 10 pour un nombre d'heure égal à $(1D8 + 6) - E$, et s'avère sans effet si l'E est d'au moins 7.

Une guêpe du Chaos qui a piquée, devient incapable pendant 30 secondes d'injecter du venin.

Lapin du Chaos

Description : Le Lapin du Chaos bien que possédant une apparence inoffensive, est une menace dangereuse, même pour les guerriers aguerris. A première vue il s'agit d'une mignonne créature, mais en fait elle dispose d'une ruse et d'une cruauté qui rivalisent avec celle des skavens les plus sadiques. Sa morsure s'avère dévastatrice, il ne possède pas de crocs, mais ses mâchoires sont assez puissantes pour broyer les os, en outre elles s'avèrent aussi flexibles que celles d'un serpent, cela augmente la capacité à nuire du lapin du Chaos, il peut écraser avec ses dents, une surface de la taille d'un carré de 10 centimètres. Sa salive paralyse, voire tue ses malheureuses victimes.

Physique : Semblable à un lapin ordinaire, sauf que lorsqu'il mord, il bave beaucoup.

Alignement : Chaotique ou mauvais ;

Traits psychologiques :

Le lapin du Chaos blessés, sont sujets à la frénésie.

Profil type :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	-	1	2	15	8	2	20	40	18	40	40	15

Règles spéciales :

Les lapins du Chaos possèdent un regard qui attendrit ; un humain, un elfe, un halfling, ou un nain qui les regarde dans les yeux, ressent une vive envie de les caresser. A moins de posséder une compétence de type

« Sixième sens », des talents ou des objets magiques pour détecter les dangers, il est rare qu'un personnage se méfie d'eux.

Lorsque le lapin arrive à mordre, sa force est de 7.

Il y a 50 % de chances que les blessures qu'il inflige avec ses dents, soient infectées.

Le poulet du Chaos

Description : Cet animal contrairement à beaucoup de ses congénères ne sert pas de repas pour les humains, c'est plutôt l'inverse. Le poulet du Chaos est né des expérimentations d'un mage dévoué à Tzeentch, qui se spécialisait dans les sorts de mutations. Comme il vivait dans un village réputé pour sa volaille, il se procurait fréquemment comme cobayes des poulets. Ses recherches en magie noire, le rendirent fou, il finit par être obsédé par les poulets, il croyait possible la conquête du monde avec une armée de volailles mutantes. Sa mégalomanie lui ôta toute prudence, il finit dévoré par ses créatures. Avant d'expirer, il eut le temps de doter les poulets du Chaos, d'un arsenal destructeur, un bec coupant comme un rasoir, des serres qui déchirent le cuir facilement, un cou élastique capable de s'étirer jusqu'à cinq mètres de distance, et de se contorsionner dans tous les sens. Ils sont plus rapides que leurs congénères non mutés, leur vitesse de pointe est de cinquante kilomètres par heure.

Physique : Ressemble à un poulet ordinaire, cependant certains possèdent des dents ;

Alignement : Chaotique

Psychologie : Les poulets du Chaos se déplacent par groupe de 10 à 20, avec à leur tête un coq. Ils sont assez intelligents pour tendre des embuscades, un poulet s'isole, puis mène un individu vers son groupe, qui tombe par surprise sur la malheureuse victime. Le feu leur cause de la peur.

Profil :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	27	-	4	3	6	35	2	-	18	18	19	19	-

Règles spéciales :

Le coq d'une meute de poulets du Chaos, possède des caractéristiques d'un point supérieur à celle d'un poulet moyen.

Le poulet du Chaos grâce à son cou élastique possède une allonge de cinq mètres, s'il frappe avec son bec.

Une protection ayant une solidité égale ou, inférieure à une armure de cuir, n'est d'aucun secours face aux assauts d'un poulet du Chaos.

La souris du Chaos

Description : Le chat mange la souris, mais la souris du Chaos dévore le chat, ainsi que le chien, le rat, l'humain, le goblin, l'orc, tout ce qui est comestible. Elle passe l'essentiel de son temps à manger, et sa voracité égale celle d'un pirania. Le contact de la malepierre a infligé à quelques souris, un appétit encore plus insatiable que celui des skavens, et une terrible agressivité, avec le temps elles ont fini par avoir une descendance très nombreuse. Une souris du Chaos seule n'est guère impressionnante, mais il n'empêche qu'elle peut représenter un danger mortel, car les puissances de la Corruption l'ont doté de la capacité de cracher un acide aussi corrosif, que les sucs gastriques des trolls.

Physique : Similaire à une souris ordinaire, mais certaines souffrent de mutations chaotiques, comme trois yeux, une queue garnie de piques, des plumes.

Alignement : Chaotique

Psychologie : La présence du feu rend frénétique la souris du Chaos.

Profil :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	-	2	1	1	31	1	-	15	11	16	16	-

Règles spéciales :

De part sa petite taille, la souris du Chaos, est dure à viser, celui qui essaie de la frapper avec une arme de jet, souffre d'un malus de 20%.

L'appétit de la souris du Chaos, décuple ses forces, lorsqu'elle arrive à mordre dans de la viande ou de la chair, sa force passe à 4.

Chaque round la souris du Chaos peut lancer un jet d'acide, causant 1D3 Points de blessures, avec une force de 10 sur une zone de la taille de 10 centimètres carrés, seule une protection magique peut protéger efficacement de l'acide, autrement toute armure qu'il touche est rongé.