

Chaosium Genetica

Bien avant l'aube du Temps, de puissantes forces magiques sillonnaient le Vieux Monde. Elles continuent encore leurs oeuvres, certaines d'entre elles étant bénéfiques aux paisibles peuples. D'autres, au contraire, transforment les êtres en créatures issues d'abominables cauchemars, modifient les paysages et inspirent l'effroi.

Hélas, bon nombre d'êtres innommables utilisent ces puissances maléfiques afin d'accroître leur propre puissance. D'autres plus malheureuses servent de cobayes pour les expériences des serviteurs de certains dieux chaotiques, ou subissent les effets de la sombre magie du chaos. Ces créatures sont alors vouées à combattre pour survivre et à servir le Chaos pour le reste de leur vie...

Le chapitre qui suit se présente sous la forme d'une table. Celle-ci servira à attribuer à un être chaotique les mutations qui l'affectent. Chaque individu possèdera 1D6+2 mutations qui seront choisies ou tirées aléatoirement sur un jet d'1D100.

1D100	Mutation										
01 - 02	Psychose: La créature est sujette à un trouble psychologique particulier. <table> <tr> <th>D100</th><th>Trouble</th></tr> <tr> <td>01 - 25</td><td>Soif de sang</td></tr> <tr> <td>26 - 50</td><td>Frénésie</td></tr> <tr> <td>51 - 75</td><td>Alcoolisme</td></tr> <tr> <td>76 - 100</td><td>Haine envers une race laissée au choix du MJ</td></tr> </table>	D100	Trouble	01 - 25	Soif de sang	26 - 50	Frénésie	51 - 75	Alcoolisme	76 - 100	Haine envers une race laissée au choix du MJ
D100	Trouble										
01 - 25	Soif de sang										
26 - 50	Frénésie										
51 - 75	Alcoolisme										
76 - 100	Haine envers une race laissée au choix du MJ										
03 - 04	Bras multiples: La créature possède 1D4 bras en plus de ses bras déjà existants (E+1; B+1D4; I+5).										
05 - 06	Queue préhensile: Cette queue est capable de porter une arme (B+1D4; I+5).										
07 - 08	Morsure empoisonnée: Les morsures de la créature sont venimeuses. <table> <tr> <th>D100</th><th>Poison</th></tr> <tr> <td>01 - 25</td><td>Toxine laissée au choix du MJ</td></tr> <tr> <td>26 - 50</td><td>Venin de serpent au choix du MJ</td></tr> <tr> <td>51 - 75</td><td>Venin de scorpion</td></tr> <tr> <td>76 - 100</td><td>Venin d'araignée</td></tr> </table>	D100	Poison	01 - 25	Toxine laissée au choix du MJ	26 - 50	Venin de serpent au choix du MJ	51 - 75	Venin de scorpion	76 - 100	Venin d'araignée
D100	Poison										
01 - 25	Toxine laissée au choix du MJ										
26 - 50	Venin de serpent au choix du MJ										
51 - 75	Venin de scorpion										
76 - 100	Venin d'araignée										
09 - 10	Sans tête: Celle-ci est incluse dans le torse										
11 - 12	Tentacule: Celle-ci remplace un bras.										
13 - 14	Jambe unique: La créature ne pourra se déplacer qu'en sautant et ceci à la moitié de son score de Mouvement.										
15 - 16	Maîtrise des armes: La créature est très adroite pour le maniement des armes de contact et gagnera CC+30%.										
19 - 20	Armure naturelle: La peau de la créature agit comme une protection totale. <table> <tr> <th>D100</th><th>Peau</th></tr> <tr> <td>01 - 40</td><td>Ecailleuse (PA 1)</td></tr> <tr> <td>41 - 60</td><td>Chitine (PA 2)</td></tr> <tr> <td>61 - 90</td><td>Cuir bouilli (PA 1)</td></tr> <tr> <td>91 - 100</td><td>Peau d'acier (PA 3)</td></tr> </table>	D100	Peau	01 - 40	Ecailleuse (PA 1)	41 - 60	Chitine (PA 2)	61 - 90	Cuir bouilli (PA 1)	91 - 100	Peau d'acier (PA 3)
D100	Peau										
01 - 40	Ecailleuse (PA 1)										
41 - 60	Chitine (PA 2)										
61 - 90	Cuir bouilli (PA 1)										
91 - 100	Peau d'acier (PA 3)										

21 - 22	Agilité: La créature est très vive et gagnera I+30%																				
23 - 24	Tête d'animal: La créature possède une tête d'animal particulier. <table> <tr> <th>D100</th><th>Tête de</th></tr> <tr> <td>01 - 05</td><td>Aigle (A+1)</td></tr> <tr> <td>06 - 07</td><td>Bison (E+1; B+2)</td></tr> <tr> <td>08 - 13</td><td>Cerf (A+1)</td></tr> <tr> <td>14 - 50</td><td>Bouc (A+1)</td></tr> <tr> <td>51 - 58</td><td>Singe (Int +10)</td></tr> <tr> <td>59 - 67</td><td>Chien (A+1)</td></tr> <tr> <td>68 - 77</td><td>Serpent (poison)</td></tr> <tr> <td>78 - 85</td><td>Félin (A+1)</td></tr> <tr> <td>86 - 100</td><td>Sanglier (F+1)</td></tr> </table>	D100	Tête de	01 - 05	Aigle (A+1)	06 - 07	Bison (E+1; B+2)	08 - 13	Cerf (A+1)	14 - 50	Bouc (A+1)	51 - 58	Singe (Int +10)	59 - 67	Chien (A+1)	68 - 77	Serpent (poison)	78 - 85	Félin (A+1)	86 - 100	Sanglier (F+1)
D100	Tête de																				
01 - 05	Aigle (A+1)																				
06 - 07	Bison (E+1; B+2)																				
08 - 13	Cerf (A+1)																				
14 - 50	Bouc (A+1)																				
51 - 58	Singe (Int +10)																				
59 - 67	Chien (A+1)																				
68 - 77	Serpent (poison)																				
78 - 85	Félin (A+1)																				
86 - 100	Sanglier (F+1)																				
25 - 26	Adresse au tir: La créature a une très bonne maîtrise des armes à distance et gagnera CT+30%.																				
27 - 28	Force accrue: <table> <tr> <th>1D100</th><th>Force</th></tr> <tr> <td>01 - 50</td><td>F+2</td></tr> <tr> <td>51 - 100</td><td>F+3</td></tr> </table>	1D100	Force	01 - 50	F+2	51 - 100	F+3														
1D100	Force																				
01 - 50	F+2																				
51 - 100	F+3																				
29 - 30	Résistance accrue: <table> <tr> <th>1D100</th><th>Résistance</th></tr> <tr> <td>01 - 50</td><td>E+2; B+3</td></tr> <tr> <td>51 - 100</td><td>E+3; B+5</td></tr> </table>	1D100	Résistance	01 - 50	E+2; B+3	51 - 100	E+3; B+5														
1D100	Résistance																				
01 - 50	E+2; B+3																				
51 - 100	E+3; B+5																				
31 - 32	Projection d'acide: La créature projette un jet d'acide à 10m avec une force de 3, 1D10 points de dommages.																				
33 - 34	Projection de feu: La créature projette un cône de feu de 24m de long et 8m de large avec une force de 4, 1D4 points de dommages.																				
35 - 36	Substitution sanguine: La créature a une autre matière à la place du sang. <table> <tr> <th>1D100</th><th>Substitution</th></tr> <tr> <td>01 - 25</td><td>Acide (F=3; 10m)</td></tr> <tr> <td>26 - 50</td><td>Métal en fusion (F=3; 10m)</td></tr> <tr> <td>51 - 75</td><td>Feu (F=3; 12m)</td></tr> <tr> <td>76 - 100</td><td>Amibe (voir WJRF page 231).</td></tr> </table> <p>La force appliquée à chaque substitution sera utilisée si un personnage est exposé à un jet de cette même substitution. Recevant ainsi des dommages.</p>	1D100	Substitution	01 - 25	Acide (F=3; 10m)	26 - 50	Métal en fusion (F=3; 10m)	51 - 75	Feu (F=3; 12m)	76 - 100	Amibe (voir WJRF page 231).										
1D100	Substitution																				
01 - 25	Acide (F=3; 10m)																				
26 - 50	Métal en fusion (F=3; 10m)																				
51 - 75	Feu (F=3; 12m)																				
76 - 100	Amibe (voir WJRF page 231).																				
37 - 38	Mort explosive: Lors de sa mort la créature explose similairement à une bombe explosive. Voir WJRF page 127.																				
39 - 40	Résistance à la magie: La créature effectuera tous ses tests contre-magie avec FM+20%.																				
41 - 42	Griffes acérées: La créature possède des griffes très tranchantes (F+4).																				
43 - 44	Ailes: la créature possède des ailes et vole comme un voleur.																				
45 - 46	Appendice caudal: La créature possède une queue. <table> <tr> <th>1D100</th><th>Queue</th></tr> <tr> <td>01 - 50</td><td>De serpent (A+1; F=2; Poison)</td></tr> <tr> <td>51 - 100</td><td>La queue finit par une masse (A+1; F+1)</td></tr> </table>	1D100	Queue	01 - 50	De serpent (A+1; F=2; Poison)	51 - 100	La queue finit par une masse (A+1; F+1)														
1D100	Queue																				
01 - 50	De serpent (A+1; F=2; Poison)																				
51 - 100	La queue finit par une masse (A+1; F+1)																				
47 - 48	Jambes de bouc.																				

49 - 50	Piquants allongés: La créature est recouverte de piquants. les adversaires en mêlé devront réussir un jet d'I ou encaisser un coup de force 1 dû aux piquants, en plus d'autres dommages éventuels.										
51 - 52	Extrémités armées: Les membres de la créature se terminent par des armes. <table border="1"> <thead> <tr> <th>1D100</th><th>Arme</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01 - 50</td><td>Epée simple (CC+10%)</td></tr> <tr> <td>51 - 70</td><td>Masse (F+2)</td></tr> <tr> <td>71 - 96</td><td>Fouet (I+20%)</td></tr> <tr> <td>97 - 100</td><td>Arc naturel (CT+20%)</td></tr> </tbody> </table>	1D100	Arme	01 - 50	Epée simple (CC+10%)	51 - 70	Masse (F+2)	71 - 96	Fouet (I+20%)	97 - 100	Arc naturel (CT+20%)
1D100	Arme										
01 - 50	Epée simple (CC+10%)										
51 - 70	Masse (F+2)										
71 - 96	Fouet (I+20%)										
97 - 100	Arc naturel (CT+20%)										
53 - 54	Double mâchoire: La morsure de la créature cause des dommages à F=3, 1D6 de dommages et ceci par 2 fois (Comme l'Alien!).										
55 - 56	Têtes opposables: la créature possède deux têtes. L'une vers l'avant l'autre vers l'arrière. -30% pour l'adversaire en cas d'attaque surprise.										
57 - 58	Immunité magique: tous les tests de contre-magie sont réussis et les attaques de type physique (boule de feu, éclair,...) peuvent être évités par contre-magie.										
59 - 60	Cornes: La créature possède une paire de cornes. <table border="1"> <thead> <tr> <th>1D100</th><th>Cornes de</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01 - 25</td><td>Bouc (A+1)</td></tr> <tr> <td>26 - 50</td><td>Bison (A+1)</td></tr> <tr> <td>51 - 75</td><td>Chaque corne de la créature de compose de la colonne vertébrale et la tête d'un aigle. Celles-ci agissent comme des membres à part entière. (A+2)</td></tr> <tr> <td>76 - 100</td><td>Les cornes de la créature sont des serpents vivants venimeux qui procurent 2 attaques supplémentaires. (A+2)</td></tr> </tbody> </table>	1D100	Cornes de	01 - 25	Bouc (A+1)	26 - 50	Bison (A+1)	51 - 75	Chaque corne de la créature de compose de la colonne vertébrale et la tête d'un aigle. Celles-ci agissent comme des membres à part entière. (A+2)	76 - 100	Les cornes de la créature sont des serpents vivants venimeux qui procurent 2 attaques supplémentaires. (A+2)
1D100	Cornes de										
01 - 25	Bouc (A+1)										
26 - 50	Bison (A+1)										
51 - 75	Chaque corne de la créature de compose de la colonne vertébrale et la tête d'un aigle. Celles-ci agissent comme des membres à part entière. (A+2)										
76 - 100	Les cornes de la créature sont des serpents vivants venimeux qui procurent 2 attaques supplémentaires. (A+2)										
61 - 62	Protubérance des yeux: I+5%.										
63 - 64	Long cou.										
65 - 66	Crête sur la tête.										
67 - 68	Apparence démoniaque: Cause la <i>Terreur</i> à toutes les créatures.										
69 - 70	Articulation supplémentaire: La créature possède une articulation supplémentaire et gagne M+1.										
71 - 72	Odeur nauséabonde: Cause une perte de 10% en FM à tout adversaire de la créature.										
73 - 74	Hurllements: Les hurllements de rage de cette créature cause la <i>Terreur</i> à toutes les créatures qui l'entendent à 100 m à la ronde.										
75 - 76	Pinces: La créature a des pinces au lieu des mains.										
77 - 78	Yeux supplémentaires: La créature a 1D4 yeux en plus. Elle gagnera I+5% par oeil supplémentaire.										
79 - 80	Absence de cou.										
81 - 82	Chair pourrissante: La chair de la créature est dans un état de putréfaction avancé. Cela cause la peur aux créatures de moins de 3m. Des coups provenant de cette créature ont 30% de chance de provoquer la putréfaction.										
83 - 84	Epiderme transparent: L'intérieur de la créature est visible. Cela cause la <i>Peur</i> chez les créatures de moins de 3m.										
85 - 86	Trois jambes: la créature possède 3 jambes. M+3.										

87 - 88	Ventouses sur les doigts: Les mains de la créature sont pourvues de ventouses, ce qui autorise l'escalade à 100%.												
89 - 90	Tête de mort: Inspire la peur aux créatures de moins de 3m.												
91 - 92	Nombreuses verrues.												
93 - 94	Couleur de peau extraordinaire: <table border="1"> <thead> <tr> <th>1D100</th><th>Couleur</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01 - 20</td><td>Or</td></tr> <tr> <td>21 - 40</td><td>Bleue</td></tr> <tr> <td>41 - 60</td><td>Jaune à bande rouge</td></tr> <tr> <td>61 - 80</td><td>Pourpre et noir</td></tr> <tr> <td>81 - 100</td><td>Noir</td></tr> </tbody> </table>	1D100	Couleur	01 - 20	Or	21 - 40	Bleue	41 - 60	Jaune à bande rouge	61 - 80	Pourpre et noir	81 - 100	Noir
1D100	Couleur												
01 - 20	Or												
21 - 40	Bleue												
41 - 60	Jaune à bande rouge												
61 - 80	Pourpre et noir												
81 - 100	Noir												
95 - 96	Pattes de sauterelle: La créature possède des pattes sauterelle et subira M-2.												
97 - 98	Luminescence: La créature est entourée d'un halo magique lumineux verdâtre. Cela cause la peur à toute créature de moins de 3m en mesure de la voir.												
99 - 100	Régénération: La créature est en mesure de régénérer 1 point de blessure tous les 5 rounds jusqu'à son niveau maximum. Seules des blessures causées par le feu, l'acide ou la magie ne sont pas régénérées.												



Akshaan Le Lynx
Gardien du Sablier Eternel