

Grondeurs mutants (Warpfangs)



Le Maelstrom n'a pas été sans effet sur les Grondeurs. De plus en plus d'entre eux subissent des mutations. La plupart de ces jeunes Warpfangs, coupés de l'esprit de meute, sont vite tués par les leurs ou par les dangers de leur environnement. Ceux qui restent se font vagabonds et parfois, ils réussissent à fonder de petites meutes mal structurées mais qui leur permettent de survivre plus longtemps.

Les figurines sont l'œuvre de m0ng005e, de Vorlist.

1. Lignée d'origine

Au moins 75% de vos Grondeurs, en points d'achat, doivent être d'origine Razorback. Les Petits doivent tous être de la même race que leur mère.

2. Mutations bénignes

Une fois vos Grondeurs choisis, lancez pour chacun deux dés sur la table de personnalisation (Manuel des Grondeurs, page 39). Les modifications obtenues sont cumulatives. N'oubliez pas d'ajuster les coûts en points.

3. Mutations graves (optionnel)

Vous pouvez aggraver les déformations de certains Grondeurs. Chaque mutation bénéfique compte comme une Aptitude ; exceptionnellement, les Porte-cornes et Mères peuvent en avoir une chacun. Elles s'ajoutent au coût du Grondeur. Vous pouvez relancer une fois chaque jet ou demander à votre adversaire l'autorisation de choisir vos mutations.

Pour économiser des points et rajouter du fun au jeu, vous devez prendre au moins une mutation handicapante par Grondeur qui a une ou plusieurs mutations bénéfiques. Cela réduit son coût en points d'achat. Relancez les résultats qui annuleraient ceux des mutations bénéfiques.

Table des mutations bénéfiques (2D10)

2. Régénération limitée, peut relancer tous les jets de 8-10 sur la table des dommages des personnages nommés après la bataille ; +15 points.
3. Gueule géante dans le ventre : [UPT 1, CPA 5, For +0, Ar -2, Dom 2] ; +7 points.
4. Griffes à la place des bras, modificateur d'Armure de -3 au lieu du -1 normal, peut Parer ; +8 points.
5. Bouclier psi, annule tous les pouvoirs psi ou magiques sur un jet de Cerveille réussi ; +5 points.
6. Bête de guerre, réussit tous les tests de Moral ; +12 points.
7. Cerveau surdéveloppé, +3 en Cerveille ; +3 points.
8. Muscles énormes, +2 Force ; +10 points.
9. Peau chitineuse, +2 en Armure et 1 en Blindage ; +13 points.
10. Gagne une aptitude d'une autre lignée (pas parmi celles des Chefs) ; +10 pts en plus de la valeur normale de l'aptitude.
11. Idem 10.
12. Bras démesurés, se bat comme les Zykhees (engage le combat à une distance de 2,5 cm et quitte la mêlée sans test) ; +3 pts.
13. Télépathe (lit dans l'esprit des autres races), +2 à l'Initiative des Grondeurs tant qu'il est en vie ; +10 points.
14. Bras surnuméraire, les attaques sans armes coûtent 1 PA de moins ; +18 points.



15. Hideux, force chaque unité à passer un test de Tripes chaque tour où il lui cause une perte ; +9 points.
16. Odeur suffocante, tous les 9 et 10 de l'adversaire sont des échecs critiques ; +4 points.
17. Déphasé [lancez 1D10 à chaque attaque subie : il y échappe sur 8-10 ; lancez aussi 1D10 à chaque attaque qu'il porte : sur 1-3 l'attaque échoue parce qu'il passe à travers la cible] ; +30 points.
18. Trompe de moustique : le Grondeur ne peut plus mordre mais gagne l'attaque suivante [Drain de sang : UPT 1, CPA 10, For (blesse automatiquement), Ar -4, Dom 1/tour] ; +7 points.
19. Sangsues de la Géhenne : comme les Dos-en-ruche gorgoniens (VOR, pp. 27-28), le Grondeur porte dans son dos des parasites voraces qui chassent pour lui et dévorent sa chair. Il perd 3 PA. Il gagne l'attaque suivante : [UPT : 2, CPA : 4, Portée : 5 cm, For : 5, Ar : -2, Dom : 1].

Table des mutations handicapantes (2D10)

2. Cul-de-jatte, traite tous les terrains comme Accidentés ; -20 points.
3. Berserk, doit faire un test de Tripes chaque tour pour ne pas être contrôlé par l'adversaire ; -20 points.
4. Idiot, ne peut commencer son activation que s'il réussit un test de Cerveille, chaque tentative de test après le premier lui coûte 2 PA ; -15 points.
5. Idem 4.
6. Goinfre, doit faire un test de Cerveille chaque fois qu'il tue un ennemi « vivant » (ni Pharon, ni Shard, ni robot) ou perd tous ses PA du tour le temps de le dévorer ; -5 points.
7. Cannibale, doit faire un test de Cerveille par Petit à moins de 5cm de lui ou le dévorer ; -1 point.
8. Idem 7.
9. Pyrophobie, doit faire un test chaque fois qu'il est pris pour cible par un lance-flammes ou une autre attaque basée sur le feu ; -2 points.
10. Malade, meurt sur un 10 sur 1D10 après chaque bataille s'il est nommé ; -3 points.
11. Idem 10.
12. Mal équilibré, malus de -2 pour passer les tests de Renverse et se relever coûte 5 PA ; -6 points.
13. Lent, -2 PA ; -10 points.
14. Maladroit, -1 en CR et CD ; -10 points.
15. Faible, -2 en Force ; -25 points (relancer si Muscles énormes).
16. Fragile, -2 en Résistance ; -13 points.
17. Lâche, -2 en Tripes ; -18 points.
18. Peau fine, -2 en Armure ; -7 points.
19. Récupération lente, doit relancer une fois les résultats de 1-3 sur la table de dommages des figurines nommées ; -6 points.
20. Mancho (d'un seul bras), les attaques à mains nues coûtent 6 PA, ne peut pas choisir *Rend'n Throw!*, *Mighty Leap*, *Offensive Shockwave*, *Defensive Shockwave* ; -26 points.



Règles spéciales

Exécrés

Les Mutants ne peuvent jamais se mêler à une autre lignée. De plus, face à d'autres Grondeurs, ces derniers peuvent une fois par partie relancer un test de Tripes raté.

Instinct de survie

Les Grondeurs Mutants ont pour premier souci la survie. De ce fait, ils peuvent rompre le combat et sortir de la table de jeu à partir du deuxième tour avant la fin de la partie. S'ils choisissent de le faire (au lieu de fuir parce qu'ils ont raté un test de Moral), ils ne comptent pas comme points de Gloire.



Esprit de meute affaibli

Les Chefs sont rares chez les Mutants et lorsque l'un d'eux émerge, son ascendant sur la meute reste faible. Au lieu de réussir tous leurs tests de Moral, les Mutants peuvent seulement les relancer une fois tant que le Chef est vivant. S'il meurt, la règle « Enragés ! » s'applique toujours.

Infertilité

Le nombre maximum de Petits dans une meute est réduit de moitié. S'il n'y a pas de mère, la meute ne peut pas avoir de Petits du tout.

Lancer de petits

Les Mutants ne lancent pas leurs petits. D'une part, ils en ont trop peu ; et d'autre part, ils ne reconnaissent presque pas ces êtres chétifs comme leurs pareils, et n'ont donc pas l'idée de s'intéresser à eux en combat.

Déshérités

Les Mutants n'ont accès à aucun trait de campagne hormis Chance, Bons terrains de chasse et Esprit de meute supérieur (qui leur donne un esprit de meute normal).

Grignotage interdit

Cette règle ne s'applique pas aux Mutants, qui mangent comme ils veulent et quand ils veulent. À la place, ils ont la **Prise de risque**.

Prise de risque

Un Mutant n'a pas à rendre compte à un Chef, même s'il s'en trouve un dans sa meute. Par contre il est susceptible de partir à l'aventure à tout moment. Ce genre d'équipée peut être fatal ou très profitable. Entre deux batailles, le joueur peut choisir un unique Mâle adulte obligatoirement nommé pour tenter le coup. Lancez alors 1D10 :

1-3 Jackpot ! Le Grondeur a retiré une expérience valable de son odyssee et peut aussitôt tenter un gain de traits (pas de PA ni de Force vitale).

4-8 Retour à la case départ. Rien d'intéressant n'a été trouvé.

9-10 Mort subite. Le Grondeur est victime d'un accident ou d'un prédateur et meurt dans l'aventure. Rayez-le de votre liste.

Défis aux chefs

Lorsqu'un Chef Mutant est défait en duel, son vainqueur ne devient pas Chef à sa place. La meute n'a plus de Chef. Un Mutant donné peut devenir Chef pour 5 points de campagne, il suit alors les règles normales.

Exemple : Mâle adulte Razorback

PA 12 CR 6 CD 3 For 6 Rés 6 Cer 2 Tri 6 Vie 3 Ar 5 Tai L

Valeur : 55

Etape 2 : deux mutations, 5 et 2 = For +1, Rés -1, -2 pts, CR -1, Ar +1, +2 PV

Résultat :

PA 12 CR 5 CD 3 For 7 Rés 5 Cer 2 Tri 6 Vie 3 Ar 6 Tai L

Etape 3 : 8 et 10 = +2 For (+10 pts) et 1 aptitude en plus (+10 pts), on choisit Aura intimidante (+4 pts)

Résultat final :

PA 12 CR 5 CD 3 For 9 Rés 5 Cer 2 Tri 6 Vie 3 Ar 6 Tai L

Valeur : 79 pts