

d20
system

WARHAMMER 40,000

Le jeu de rôle



Codex Xeno

Guard  Angels

Guard  Angels

WARHAMMER 40,000

*Dans les tenebres d'un lointain futur,
il n'y a que la guerre*



Codex Xeno



PREFACE

La Guard Angel est un Chapitre d'archivistes, copistes et autres enlumineurs, tous fans de l'univers de Warhammer 40k sous toutes ses formes. Depuis maintenant plus de trois ans, nous travaillons sur le projet d'un jeu de rôles dans l'univers du 41^e millénaire. Après avoir testé le jeu sous la forme « Inquisitor », la Guard Angel en est arrivée à la conclusion qu'une adaptation de cet univers de jeu au système d20 serait plus aboutie. Ainsi est né **Warhammer 40k d20**.

Warhammer 40k d20 utilise le système de jeu d20 de **Donjon et Dragon 3.5** et permet de vivre des aventures dans l'univers cauchemardesque du 41^e millénaire. Au travers des règles qui suivent nous sommes efforcés de retranscrire fidèlement l'esprit du jeu de figurines. Vous devez posséder le *Manuel du Joueur 3.5* ainsi que le *Guide du Maître 3.5* de la gamme système d20 pour jouer à ce jeu.

Warhammer 40,000 est une marque déposée par Games Workshop et son univers lui appartient. Ce livre a été créé pour permettre aux nombreux joueurs de figurines de poursuivre leurs aventures autour d'une table de jeu de rôles. Le système d20 utilise également les figurines pour la matérialisation et la visualisation des combats. Ce livre est totalement gratuit et ne peut en aucun cas être vendu ou servir pour un profit personnel. Il a été conçu par des fans, pour des fans, et pour faire découvrir aux rôlistes – fâchés avec les jeux de figurines ou pas ! - l'univers de Warhammer 40k.

La Guard Angels

Auteur

Tiamat

Textes et Règles additionnelles

Fumble, Black Seed

Correcteurs

StormWolf, Smeagork

Testeurs

Psycofuite, Sigmarson, Furkhan, Spud, StormWolf, Black Seed

Remerciements

Un grand merci à Patatovitch et à tous les auteurs/traducteurs du site de Taran pour nous avoir permis d'utiliser les textes de leur site et sans qui ce projet n'aurait jamais vu le jour.

Sites

Site hébergeant le jeu *Warhammer 40k d20*: <http://www.lantredetiamat.fr.st>

Forum et téléchargement du Jeu *Warhammer 40k d20*: <http://40kd20.free.fr>

Site de Patatovitch, pour tout savoir sur l'univers de Warhammer 40k : <http://taran.fr.tc>

Site officiel de Games Workshop: <http://www.games-workshop.com>

Copyright Games Workshop

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Archon, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Banna Waver, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Blood Dragon, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Celestian, Champions of Chaos, Codex, Count Mordrek, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Death Zone, Dechala, Digga, Digganob, Drachon, Dregmek Blitzkart, Egrimm van Horstmann, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Gobbo, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Haemonculus, Head Honcho, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Journal, Keeper of Secrets, Khazrak the One Eye, Khorne, Knights of the White Wolf, Knights Panther, Legion of the Damned, Leman Russ, Lichemaster, Lord of Change, Madboy, Mandrake, Man O' War, Marauder, Mekboy, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necrarch, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravager, Ravenwing, Rebel Grot, Red Gobbo, Scourge, Scyla, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Valnir the Reaper, Vyper, Walach, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord, Wych, Yoof et Zoanthrope sont des marques déposées par Games Workshop.

SOMMAIRE

Préface	4	Historique	64
CHAPITRE 1 Codex Eldar	6	Création d'un Tau et d'un Kroot	66
Historique	7	Équipement Tau	67
Création d'un Eldar	13	Véhicules Tau	69
Les vaisseaux mondes	14	Bestiaire Tau	71
Équipement Eldar	15	Bestiaire Kroots	74
Classes de prestiges Eldar	17	CHAPITRE 5 Codex Chaos	76
Guerrier Fantôme	26	Historique	77
Véhicules Eldar	27	Les Marques du Chaos	84
Bestiaire Eldar	30	Les mutations de Khorne	84
CHAPITRE 2 Codex Ork	36	Les mutations de Slaanesh	85
Historique	37	Les mutations de Nurgle	86
Création d'un Orkoïde	40	Les mutations de Tzeentch	87
Les Clans Orks	41	Les mutations générale	88
Les Dons Ork	42	Équipement du Chaos	91
Équipement Ork	43	Création d'un Space Marine renégat	93
Véhicules Ork	45	Classe de Space Marine du Chaos	93
Bestiaire Ork	48	Les Légions Chaotiques	95
CHAPITRE 3 Codex Tyranide	53	Bestiaire Space Marine du Chaos	102
Historique	54	Bestiaire Démoniaque	110
Arsenal Tyranide	57	Les Démons de Khorne	110
Créature synapse	57	Les Démons de Slaanesh	112
Bestiaire Tyranide	58	Les Démons de Nurgle	114
CHAPITRE 4 Codex Tau	63	Les Démons de Tzeentch	116
		Les Enfants du Chaos	117
		La Guard Angels	118



CODEx ELDAR



CODEX ELDARS

LES VAISSEAUX MONDES

Perdus dans les immensités sidérales, les vaisseaux mondes dérivent dans l'isolement le plus total, tels des bijoux dans un écrin de velours. Nulle lueur d'étoile n'illumine leurs élégantes tours. Loin de la chaleur d'un soleil, leurs dômes fixent l'immensité du vide stellaire. Les seules lumières sont celles qui filtrent à travers les surfaces translucides. A l'intérieur résident les survivants de planètes désertées ou détruites depuis des millions d'années. Ainsi sont les eldars, une race quasiment éteinte, rescapés d'un peuple qui ne rêve que de pouvoir à nouveau vivre sur des planètes chauffées par des soleils.

Il est impossible de savoir avec certitude combien de vaisseaux mondes dérivent dans l'espace. Ils furent construits il y a plusieurs millénaires, à une époque d'urgence et de péril. La désorganisation et la confusion qui précédèrent la destruction des eldars était incroyable : leurs plus hautes instances étant depuis longtemps inopérantes, ce ne fut que grâce à l'intervention de quelques individus que ces vaisseaux furent construits. Chaque vaisseau est originaire d'une des anciennes planètes eldars. Avant la Chute, les vaisseaux-mondes ne faisaient que des circuits réduits et revenait 3 ou 4 fois par siècles sur leur planète d'origine. Leurs habitants se préservaient de la folie qui y régnait. Certains y revinrent peu après la naissance de l'Oeil de la Terre. Ils découvrirent les mondes déchus et les créatures démoniaques qui y règnent désormais.



Certains vaisseaux mondes survécurent plusieurs centaines voire quelques milliers d'années avant de voir leurs populations s'étioler puis disparaître, alors que d'autres existent encore aujourd'hui. Certains ont dérivé dans le vide pour se perdre à jamais dans des régions ténébreuses et inexplorées de l'espace. Ils s'y trouvent peut-être encore, voix solitaires et inaudibles dans l'hostilité des étendues spatiales. Leur population est tout ce qui reste d'une culture évoluée. Au cours des siècles, les eldars ont cherché d'autres survivants comme les colonies d'Exodites, ainsi qu'à créer de nouveaux mondes. Les Eldars restent fidèles à leur vaisseau-monde d'origine quoique que leur mode de vie soit très proche de celui de leurs frères Exodites.

C'est ainsi que le chemin des eldars et des hommes se croisa et que pour la première fois les humains furent confrontés à la plus énigmatique race de l'univers. Les noms des plus célèbres des vaisseaux mondes se retrouvèrent sur les lèvres des humains : Alaitoc, Iyanden,

Biel-Tan, Saim-Hann et Ulthwé. Bien que le contact ait eu lieu il y a plusieurs milliers d'années, il est peu probable que plus d'une poignée d'humains aient jamais posé le pied sur un vaisseau monde.

Ces gigantesques vaisseaux n'usurpent pas leur nom : on y trouve des forêts entières, des écosystèmes entiers, des villes, des cours d'eau et bien sur, des entrepôts et la base de la flotte de chaque vaisseau. De plus, le vaisseau est une entité "vivante" qui peut être modifié à volonté. Tous ont grandi de 10 à 100 fois par rapport à leur taille de départ. De nouvelles annexes ont été créées, tandis que d'anciennes attendent d'être réhabilités.



LA TECHNOLOGIE ELDAR

La base de la technologie eldar leur est propre. Nulle autre race n'a réussi à imiter leur technologie et les eldars n'ont guère puisé chez les autres civilisations de la galaxie. En fait, eldars et humains n'ont quasiment rien en commun en dépit d'une physiologie similaire. C'est également pour cette raison que les sujets d'intérêts communs entre les deux races sont rares. La brutalité et l'ignorance des humains inquiètent les eldars, tandis que l'arrogance des eldars exaspère les humains.

La technologie eldar est basée sur la maîtrise de l'énergie psychique et de ses applications mécaniques. Leurs matériaux sont à base de psycho-plastique polymorphe pouvant être modelé par des procédés de pression mentale. Ces matériaux ressemblent plus à des tissus vivants qu'à des matières inertes, se développant selon leur environnement, comme les plantes. Les objets simples, y compris les armes comme la catapulte shuriken pour laquelle les eldars sont particulièrement célèbres, fonctionnent comme les objets humains équivalents. Bien que construit à base de psycho-plastique assez complexe, l'objet complet est une machine ou une arme qui fonctionne normalement. Ces armes peuvent stocker de l'énergie et l'utiliser de façon plus efficace que leurs équivalents humains, mais cela ne change pas grand chose sur le plan des effets.

Le plus singulier de ces psycho-plastiques est appelé moelle spectrale. Tous les vaisseaux mondes sont construits à partir d'un squelette de moelle spectrale, dont la structure s'étend à travers tout le navire, telle une cage thoracique. La moelle spectrale est un matériau extrêmement résistant, bien plus dur que le plus dur des plasticiens et bien plus solide que l'adamantium. Si elle est endommagée, elle se reformera d'elle-même et ce processus peut même être accéléré en la soumettant à des pressions psychométriques. Un noyau de moelle spectrale se trouve au cœur de tous les vaisseaux mondes et de la majorité du gros appareillage. En plus de fournir une structure et une base, la moelle agit comme un conducteur pour l'énergie et la communication. A cet égard, la moelle spectrale agit comme des vaisseaux sanguins ou des nerfs, insufflant la vie, transmettant l'énergie et les informations à tout le reste du corps pour assurer la parfaite coordination de ses actions.

Les eldar utilisent l'énergie électrochimique d'une façon assez marginale, c'est pourquoi leur principale source

d'énergie est psychique. La moelle spectrale agit comme psycho-conducteur et le noyau du vaisseau agit comme réservoir d'énergie, transmise ensuite à tous les points du navire par le squelette de moelle.



En fait, le vaisseau monde est à proprement parler une entité vivante et il répond aux stimuli psychiques comme le fait un organisme. Cette énergie psychique peut être convertie en lumière, chaleur ou simple énergie électrochimique, selon les besoins du squelette. Les eldars appellent ce squelette le réseau d'infinité. Ce n'est pas un sujet que les eldars abordent volontiers avec les races inférieures car le réseau d'infinité est le plus grand secret de la race eldar et ils évitent d'en parler, même entre eux.



LA TOILE

Les vaisseaux mondes traversent l'espace en ne se déplaçant qu'à vitesse sub-luminique. Leur localisation précise est inconnue des autres races et les eldars eux-mêmes accordent peu d'importance à leur localisation physique. Les eldars peuvent voyager entre les différents vaisseaux par l'intermédiaire de ce que l'on pourrait comparer à un dédale de ponts et de tunnels à travers le Warp. Ces tunnels forment un réseau qui relie les vaisseaux mondes, certains mondes exodites et même, dit-on, d'autres planètes de la galaxie. Les entrées de ces tunnels ne sont pas visibles, excepté les portes qui se trouvent à bord des vaisseaux mondes. Elles ressemblent à des sphères de ténèbres et de lumières tourbillonnantes, maintenues en stase à l'arrière du vaisseau monde.

C'est au moyen de ce réseau que les eldars voyagent à travers la galaxie. Les tunnels les plus importants sont assez vastes pour laisser passer des vaisseaux spatiaux entiers. Cependant, la plupart des tunnels sont beaucoup

plus petits et servent pour se rendre d'un vaisseau monde à l'autre ou à la surface d'une planète. Certains d'entre eux sont assez gros pour permettre à de petits vaisseaux de les emprunter. Chaque vaisseau monde possède des chambres dans lesquelles s'ouvrent ces tunnels. Certains mènent vers des endroits abandonnés depuis longtemps ou détruits, tandis que d'autres sont habités par des démons. Les portes de ces chambres sont scellées par des runes de pouvoir, de peur de voir surgir des horreurs inconnues sur les vaisseaux mondes ou de voir des voyageurs disparaître, malencontreusement aspirés par ces tunnels.

Ce réseau est appelé la Toile, bien que ce nom soit trompeur. Si un plan de la Toile devait être superposé à celui de la galaxie, il ne ressemblerait pas à une toile d'araignée, qui part d'un point central pour rayonner vers l'extérieur. Au lieu de cela, la carte ressemblerait à une sorte de nuage dans lequel apparaissent plusieurs noyaux, lesquels sont en fait les vaisseaux mondes les plus gros. Un observateur noterait tout de suite que les vaisseaux mondes ne sont pas directement connectés les uns aux autres. C'est pourquoi un voyageur doit souvent traverser plusieurs vaisseaux mondes ou planètes avant d'arriver à destination.

Toutes les routes ne sont pas assez larges pour permettre le passage d'un vaisseau spatial, c'est pourquoi pour accéder à certaine destination, un vaisseau doit prendre une route différente sous peine de ne pouvoir accéder à son objectif. Les fluctuations de la carte la rendent plus ou moins juste et la mort de certaines planètes crée des impasses périlleuses. Il n'existe en fait aucune carte de ce type, du moins pas dans l'acception classique du terme. L'aspect de la Toile est méconnu, même par les eldars, à l'exception peut être de ces étranges baladins errants que sont les Arlequins. La connaissance de la multitude de passages est considérée comme un secret tellement important que les eldars ne sont pas pressés de la partager avec les humains. Les Prophètes sont les seuls à connaître la position de leur vaisseau monde dans la Toile. Les légendes racontent qu'il y a plusieurs milliers d'années, une carte de la Toile avait été établie et qu'elle est à présent conservée dans la Bibliothèque Interdite. Bien qu'elle ne soit pas à jour, elle indique néanmoins un grand nombre de passages secrets depuis longtemps oubliés.

Lorsque les eldars partent en guerre, ils utilisent la Toile. Ces voyages sont relativement brefs, permettant aux flottes de se déplacer entre les principales issues du réseau. Cela permet aux eldars d'atteindre aisément les endroits connectés à la Toile mais leur rend difficile l'accès de certains mondes qui eux n'y sont pas reliés. Les navires spatiaux eldars utilisent des générateurs Warp pour traverser l'espace bien que ce procédé soit lent et présente des risques. Contrairement aux humains, les eldars ne possèdent pas de navigateurs qui tracent la route à travers le Warp. Et de plus les démons sont attirés plus intensément par les esprits réceptifs des eldars que par ceux, primaires, des humains. C'est pour cette raison que les eldars répugnent à voyager à plus d'une année lumière des extrémités de la Toile.



LE RESEAU D'INFINITE

Les eldars sont un peuple étrange et énigmatique ; ils ne parlent pas volontiers aux étrangers de leur passé ou de ce qui leur apparaît comme être leur destin. Certains humains ont fait des études sur les eldars et leur histoire, mais ils n'ont jamais réussi qu'à soulever une partie du voile sur la

plus accompli. Certains eldars se vouent si totalement à la voie qu'ils suivent qu'ils ne peuvent plus la quitter et s'y vouent corps et âme, pour le reste de leur vie. C'est pour les eldars un destin funeste car ceux qui sont ainsi prisonniers de leur voie ne peuvent plus faire quoi que ce soit d'autre et ne sont plus qu'une vivante image de l'accomplissement dans cette voie. De tels individus ne cessent de renier la vaste gamme des expériences en se concentrant uniquement sur les leurres, jusqu'à ce que leur identité disparaisse pour laisser la place à l'expression dépouillée de leur vocation exclusive. Dans le cas des Guerriers Aspects, ces individus sont appelés les Exarques.



LA VOIE DU GUERRIER

La Voie du Guerrier est prisée par de nombreux eldars, parfois pour toute leur vie, et ce, qu'il s'agisse d'éléments masculins féminins (car les deux peuvent combattre). A l'instar des autres voies eldars, la Voie du Guerrier est scindée en plusieurs disciplines. Chaque eldar est alors appelé Guerrier Aspect et représente une des facettes de Kaela Mensha Khaine, le dieu de la guerre eldar. Chaque aspect diffère dans ses méthodes de combat et possède des aptitudes pour chaque tâche spécifique. On ne sait pas exactement ce qui attire réellement les eldars sur la voie des Guerriers Aspects, peut-être l'acceptation d'une pulsion criminelle enfouie que seul l'entraînement et la bataille peuvent exorciser.

Il y a plusieurs castes de Guerriers Aspects. Certaines sont spécifiques à un vaisseau monde, beaucoup sont néanmoins communes à tous les vaisseaux mondes ou chaque caste importante est représentée et sert un temple. A l'intérieur de ces temples, les Guerriers Aspects sont entraînés dans les différentes techniques de combat. Leurs corps et leurs esprits sont endurcis et affinés par un entraînement intensif jusqu'à ce qu'ils ne fassent plus qu'un avec l'aspect de Kaela Mensha Khaine représenté par leur caste.



Les Guerriers Aspects ne vivent pas dans les temples et lorsqu'ils enlèvent leurs masques rituels et leurs uniformes, ils peuvent se promener en paix dans le vaisseau monde. Seuls les gardiens des temples, les Exarques, y résident en permanence. Les Exarques sont des Guerriers Aspects prisonniers de la Voie du Guerrier. Ils ne sortent des temples qu'en temps de guerre ou de conclave et sont regardés par les autres eldars avec un mélange de crainte et de respect.

Bien qu'il existe de nombreuses castes de Guerriers Aspects, certaines sont plus répandues que les autres à travers les vaisseaux mondes. Ces aspects sont les Vengeurs, les Banshees, les Scorpions, les Aigles Chasseurs, les Dragons de Feu, les Faucheurs Noirs et les Araignées Spectrales. Chaque caste arbore son propre uniforme et son propre armement. Lorsque les eldars partent au combat, les Guerriers Aspects remplissent un rôle particulier selon les aptitudes de leur temple et de leur aspect.

Les Vengeurs

Les Vengeurs représentent l'aspect noble de Khaine, sans pitié pour ses ennemis mais dévoué à son peuple. De tous les Guerriers Aspects, ils sont les plus polyvalents, les plus répandus et leurs temples sont les plus grands. Leur arme rituelle est la catapulte shuriken. La catapulte est l'arme traditionnelle des eldars et elle convient parfaitement aux Vengeurs qui représentent l'archétype des guerriers eldars.

Comme les autres Guerriers Aspects, les Vengeurs portent une armure aspect. C'est une armure flexible composée de matériaux psycho-sensitifs qui réagissent aux mouvements du porteur s'adaptant sans cesse pour coller comme un gant au Guerrier Aspect. Le matériau est en lui-même assez solide mais il réagit aux coups en se rigidifiant sous les impacts. Certaines de ces armures portent des plaques ressemblant à de l'os et protégeant les zones les plus vulnérables.

Chaque Guerrier Aspect est associé à une couleur qui correspond à celle qui domine dans leurs uniformes. Aucun temple n'utilise exactement le même uniforme et certains possèdent tellement de guerriers qu'il faut distinguer les différentes escouades, ce qui se fait par des motifs de couleur. Dans le cas des Vengeurs, leur uniforme est à dominante bleue avec des motifs contrastés.

Les Dragons de Feu

Ces Guerriers Aspects sont issus du mythe des dragons eldars, ces reptiles cracheurs de feu qui symbolisent la destruction et la violence aveugle. Leur armure est de la couleur du feu, leur armement est constitué de redoutables fuseurs qui tirent un jet de flammes dévastateur. Leur armure aspect est plus épaisse que celle des Vengeurs et possède en outre de nombreuses protubérances qui lui permettent, à la façon d'une cote de mailles, d'être plus résistante. Ce point est très important car les armes des Dragons de Feu ont une portée relativement courte et ils doivent en général s'approcher assez près pour pouvoir utiliser leurs fuseurs.

Le rôle idéal des Dragons de Feu est l'attaque des positions fortifiées en utilisant leurs armes meurtrières pour en déloger les ennemis. Leurs fuseurs sont suffisamment puissants pour pouvoir venir à bout des armures les plus solides. Lorsque la mobilité et la flexibilité sont requises, les Guerriers Aspects Dragons de Feu font merveille.

Les Banshees

Dans les légendes eldars, la Banshee appelle les esprits des morts disparus dans le Warp et son cri effrayant est réputé pour être annonciateur de mort. Le cri de la Banshee a d'autres implications, plus sinistres celles-là car il est réputé pouvoir attirer les esprits hors de leurs pierres pour les livrer aux dieux du Chaos. Il est certain que la libération d'un esprit est accompagnée d'un appel, qui est plus ressenti qu'entendu, et il est prouvé que certains esprits peuvent disparaître dans le Warp lors d'un transfert d'une pierre à une autre.

Contrairement à la majorité des Guerriers Aspects, les Banshees sont presque exclusivement des femmes car il est dit que la Banshee est intrinsèquement un esprit femelle. Les Banshees sont extrêmement rapides et mobiles et leur entraînement est basé sur la rapidité de mouvement et d'exécution. La mort, disent-elles, saura toujours vous trouver le moment venu, ou que vous vous cachez, et les Banshees mettent cet adage en pratique. Elles sont équipées d'armes de corps à corps, domaine dans lequel elles excellent, comme des pistolets laser et des épées énergétiques. Leur autre arme de prédilection est le masque de Banshee. Ce casque est une arme redoutable qui contient un amplificateur psychosonique. Cet appareillage amplifie les redoutables cris de guerre des Banshees, les transformant en ondes de rage pure. C'est par ce moyen que les Banshees focalisent et concentrent leur agressivité pour paralyser temporairement le système nerveux de l'ennemi.

Les Scorpions

Bien que petit, le scorpion est souvent mortel, capable de frapper et de foudroyer une créature bien plus grosse que lui. Les Guerriers Aspects de ce temple incarnent les aptitudes de l'animal dont ils portent le nom et comptent parmi les plus redoutables combattants au corps à corps de tous les Guerriers Aspects. Bien qu'ils ne soient pas aussi vifs que les Banshees, autres spécialistes du combat rapproché, ils sont dotés d'armures plus lourdes.

L'armure aspect des Scorpions est renforcée de plaques plus solides et offre ainsi une meilleure protection que les autres armures aspects. Leur costume est globalement vert mais peut incorporer des bandes de couleurs contrastées, comme du noir, du jaune ou de l'orange. Ils sont armés de pistolets shurikens et d'épées tronçonneuses, une combinaison mortelle s'il en est, encore renforcée par les mandibules. Le casque des Scorpions intègre des armes fixées sur les cotés de la mâchoire et qui ressemblent à des mandibules. Chaque mandibule renferme une puissante arme de corps à corps. Les mandibules sont des armes à très courte portée, qui ne sont efficaces qu'à quelques mètres. Ces armes sont activées par des relais psychiques qui se trouvent dans le casque.

Les Faucheurs Noirs

Les Faucheurs Noirs sont sans aucun doute les plus sinistres et les plus dangereux des guerriers aspects. Ils personnifient l'aspect le plus destructeur de Khaine, le moissonneur des âmes, grâce à leur costume orné de crânes. Leur armure aspect est noire et bleu marine et contient plusieurs plaques de blindage lourd. Comme elle est beaucoup plus lourde et encombrante que la plupart des autres armures aspects, celle des Faucheurs Noirs ralentit considérablement son porteur, mais lui offre en compensation une protection bien supérieure.



Cet aspect impressionnant est accentué par le fait que les Faucheurs Noirs sont toujours équipés d'un lance-missiles à longue portée et de jambières plombées visant à améliorer la stabilité lors des tirs. Leur armure intègre également un système de visée extrêmement perfectionné. Malgré leur apparence purement décorative, les ailes du casque font également partie du dispositif de localisation. Cela leur permet de verrouiller leur visée sur des cibles très mobiles et donc de tirer avec une grande précision.

Le rôle tactique des Guerriers Aspects Faucheurs Noirs est d'assurer un tir de couverture à longue portée. Ils prennent généralement position à couvert, souvent derrière les lignes elders. De là, ils peuvent utiliser librement leurs armes de façon dévastatrice. Leur redoutable précision cloue l'ennemi au sol, ralentissant ainsi son avance et anéantissant les plus téméraires.

Les Araignées Spectrales

Ces redoutables Guerriers Aspects tirent leurs noms de minuscules créatures que l'on peut voir se mouvoir parmi les arbres de moelle spectrale de la salle des Dômes des Prophètes de Cristal. Ces créatures éphémères peuvent atteindre n'importe quel endroit d'un vaisseau monde, en intégrant leur corps dans le réseau d'infinité. Elles sont nées et ont évoluées à partir du psycho-plastique dont sont constitués les vaisseaux mondes et sont donc capables de s'assimiler à tout l'environnement des elders. Se mouvant à l'intérieur du réseau d'infinité aussi aisément que les âmes des elders défunts, ces créatures, improprement appelées araignées, traquent toute intrusion psychique étrangère et sont dans ce cas attirées en masse. Le noyau de moelle spectrale étant constitué à partir de l'énergie psychique, comme le Warp, il peut être altéré par des psychés étrangères.

En théorie donc, il serait parfaitement possible à un démon issu du Warp de se frayer un chemin à travers les méandres de la moelle, mais il serait immédiatement repéré et chassé. Ces minuscules araignées montent donc une garde vigilante, traquant et détruisant la moindre trace de psychisme étranger, un peu comme des globules blancs.

Les Araignées Spectrales incarnent cette doctrine de la défense agressive. Leur costume et leur armement reflètent le comportement des petites araignées dont ils portent le nom. Grâce à un générateur Warp extrêmement compact intégré dans leur armure aspect, ces guerriers sont en mesure d'effectuer des sauts dans le Warp pour se matérialiser là où ils le désirent. Cela les rend insaisissables et très dangereux par leurs attaques surprises. Leur arme rituelle est le Tisse-Mort, qui projette un nuage de monofilament mortel.

Les Aigles Chasseurs

Les Aigles Chasseurs tirent leur nom des oiseaux de proie, symboles de vengeance de la mythologie eldar. Dans l'antiquité, les elders croyaient que l'esprit d'une personne assassinée passait dans un aigle qui traquait le meurtrier, planant au-dessus de lui pour le designer aux autres. Les Aigles Chasseurs sont les plus mobiles de tous les Guerriers Aspects car ils ont la possibilité de planer ou de voler très haut. Leurs ailes sont faites de plaques de plumes vibratiles, actionnées par des petits réacteurs gravifiques.

Lorsqu'ils volent, leurs ailes vibrent à une telle vitesse que leurs couleurs se mêlent pour former un nimbe irisé, tandis qu'elles émettent un sifflement caractéristique. Leurs costumes ont les couleurs du ciel, bleu clair, noir ou gris avec des bandes de couleurs. En raison de leur rôle

extrêmement mobile, leur armure n'est pas aussi épaisse et protège moins que celles des autres guerriers aspects, mais ceci est largement compensé par une mobilité et une agilité accrues.

L'armement rituel des Aigles Chasseurs se compose d'un pistolet laser, d'un fusil laser et d'une charge de grenades. Ces grenades sont fixées sur les jambes de l'eldar, ou il peut aisément les atteindre pour les lancer sur l'ennemi ou larguer sa charge d'un seul coup. Cette combinaison d'armes convient parfaitement aux Aigles Chasseurs. Ils attaquent souvent en avant-garde des armées eldars, planant au-dessus des ennemis en lançant des grenades, ils piquent ensuite en corps à corps avant de retourner à couvert pour utiliser leurs fusils laser.

Les Lance de Lumière

Les Lances de Lumière tirent leur nom de l'arme qu'ils utilisent : la lance laser. Cette arme, très utilisée par les Exodites, ressemble à une longue lance comme en portaient les chevaliers dans l'antique passé de la terre. Elle tire un rayon laser de courte portée mais très puissant et s'utilise très bien au corps à corps.

Les Lances de Lumière protégées par de solides armures aspect sont montés sur des motos-jets ce qui en fait des troupes extrêmement rapide. Les assauts éclairs sont leur spécialité surgissant de nulle part et disparaissant aussitôt, leurs cibles criblées de shurikens ou détruites à la lance laser.



LA VOIE DU PROPHETE

La race eldar possède des aptitudes psychiques et les eldars sont donc en mesure de manipuler cette énergie à un degré plus ou moins élevé. Leur technologie utilise le psychisme, qu'il s'agisse des matériaux, la moelle spectrale par exemple, ou du fonctionnement de certains appareillages. La plupart des eldars n'utilisent que leur potentiel inné mais ceux attirés par la Voie des Prophètes ont une façon unique d'explorer les potentialités psychiques et d'apprendre à s'en servir pour manipuler les runes et atteindre une maîtrise sur le monde de l'esprit. La Voie des Prophètes est également appelée la Voie du Sorcier. C'est une route particulièrement dangereuse car les phénomènes psychiques sont intimement liés au Warp et à tous ses périls. Un Prophète eldar progresse lentement, car procéder trop rapidement signifierait se damner. Les démons rodent dans le Warp, prêts à fondre sur le premier esprit vulnérable ou trop ambitieux.

Les Archontes

En dépit du fait qu'il existe plusieurs chemins sur la Voie du Prophète, ses adeptes sont généralement des membres pacifiques de la société eldar. Il existe cependant des Prophètes belliqueux et agressifs, les Archontes. Ils apprennent l'usage des runes de combat et de la puissante arme de force appelée Epée Sorcière. Une telle épée est parcourue de runes vivantes qui ne cessent de vibrer pour focaliser les pouvoirs destructeurs de l'esprit de l'Archonte. De tous les Prophètes, Grands Prophètes mis à part, les Archontes sont les plus respectés et les plus puissants.

Les Archontes sont des Prophètes qui se sont autrefois aventurés sur la Voie du Guerrier. C'est leur expérience passée qui leur permet de contrôler leurs impulsions destructrices. Les casques portés par les Archontes sont conservés dans les temples des Guerriers Aspects. Un Archonte ne peut revêtir la totalité de sa personnalité qu'en

retournant dans son ancien temple recevoir son casque des mains d'un Exarque au cours du rituel du sang des Guerriers Aspects. Les Archontes sont des Prophètes guerriers, la combinaison la plus dangereuse.

Lorsque les eldars partent en guerre, leurs Archontes les accompagnent. Ils utilisent leurs pouvoirs psychiques, à la fois pour protéger les eldars et pour semer la destruction et la confusion chez l'ennemi. Rares sont les psykers des autres races qui peuvent rivaliser en pouvoir avec un Archonte. Les Archontes sont l'une des raisons des fréquentes victoires des armées eldars, que les autres races hésitent à affronter.

Les Grands Prophètes

La Voie du Sorcier est presque aussi dangereuse et exigeante que la Voie du Guerrier. Les constantes remises en question et les problèmes complexes de la science des runes peuvent éloigner l'esprit du Prophète de la Voie du Sorcier. A tel point que comme l'Exarque, un Prophète peut se retrouver piégé sur la Voie du Sorcier sans espoir de retour, il devient alors Grand Prophète. Une fois qu'un eldar accepte le manteau de Grand Prophète, son avenir est tracé, il ne peut suivre d'autres voies.

Les Grands Prophètes sont des maîtres de la divination. Ils explorent les courants du présent et du futur, étudiant les multiples conséquences de la moindre action ou décision. En prédisant les développements les plus probables, ils sont capables de guider le peuple eldar vers la route la plus sage. Ils apprennent les runes de prédiction des eldars, les runes les plus complexes et les plus subtiles car leurs formes changent sans cesse sous l'influence du temps. Les Grands Prophètes prédisent l'avenir en jetant leurs runes sur le sol de moelle spectrale du Dôme des Prophètes de Cristal et en observant les changements des formes scintillantes.



Généralement, les armées eldars un tant soit peu importantes sont accompagnées par un Grand Prophète. De la même façon que les Grands Prophètes guident la destinée des vaisseaux-mondes, ils peuvent guider celle des armées. Un Grand Prophète peut découvrir les projets de l'ennemi, il peut calculer les effets probables d'une attaque suivant l'endroit visé et dans une certaine mesure influencer les hasards de la guerre en faveur des eldars.

Plus un Grand Prophète vieillit et plus son esprit se lie à la moelle spectrale de son vaisseau monde à tel point que son corps repose dans un sommeil ininterrompu. Les prophètes les plus âgés se retirent sous le Dôme des Prophètes de Cristal où la moelle spectrale jaillit formant un dôme de frondaisons osseuses. Une fois sous le dôme, le corps du Prophète se cristallise et se fond avec la structure des arbres, jusqu'à se changer entièrement en cristal. Son esprit fait alors partie du vaisseau-monde, préservé à jamais dans les artères de la moelle spectrale. Les eldars peuvent aller librement sous le dôme contempler les prophètes du passé dont les formes reposent dans les bouquets d'arbres spectraux, préservés à jamais.

Textes tirés du Codex Eldar

JOUER UN ELДАР

CREATION DE PERSONNAGE

Voici les règles concernant la création d'un Eldar. Les compétences de classe d'un Eldar des Vaisseaux Mondes ne sont pas déterminées par le type de sa planète d'origine mais par son vaisseau monde.

ELDAR DES VAISSEAUX MONDES

Personnalité : les Eldars des vaisseaux mondes sont les derniers héritiers de l'antique civilisation Eldar. Leur technologie bien qu'en recul par rapport à leurs heures de gloire, est la plus évoluée de toute la galaxie explorée, et leurs grands prophètes sont les plus grands psykers connus. Les Eldars des Vaisseaux-Mondes grâce aux extraordinaires pouvoirs de précognition de leurs prophètes, sont à même d'avoir une vision parfois nette de l'avenir, et mettent alors tout en oeuvre pour atteindre leurs buts complexes, agissant souvent de façon incompréhensible pour les humains... Ils vouent une haine féroce au Chaos, et par-dessus tout à Slaneesh, qu'ils créèrent par leur décadence, il y a de cela de nombreux millénaires. Depuis, Slaneesh a grandi en force et en puissance en se nourrissant des âmes et de leurs morts. Les Eldars des Vaisseaux Monde l'appelle pour cela « Le Grand Ennemi » ou « la Grande Dévoreuse ». Afin de préserver leurs âmes les Eldars portent sur leur sein une pierre précieuse qu'ils appellent « Pierre Esprit ». A leur mort leur pierre esprit se réfugie dans le saphir, et ainsi les Eldars des Vaisseaux Mondes peuvent échapper à la destruction, au prix d'une éternité d'emprisonnement. Slaneesh est venu à bout de tous les dieux Eldars, les détruisant ou en les emprisonnant, à l'exception de deux d'entre eux : Loëc, le dieu moqueur des Arlequins et Kaela Mensha Khaine, le Dieu à la main sanglante, Seigneur de la guerre et du meurtre. Khaine s'est battu vaillamment contre l'ennemi, mais il fut finalement forcé de fuir. Depuis une parcelle de Kaela Mensha Khaine sommeille en chacun de ses Avatars, qui dorment au cœur des Vaisseaux mondes. Parfois les Eldars réveillent un Avatar pour que celui-ci les mène au combat, et leur cœur s'emplit de fureur et de colère quand l'ancienne Puissante marche à leurs côtés, certains de leurs combats et de leurs actes ne trouvent justification que des centaines d'années plus tard, alors que tout le monde a oublié la lutte qu'ils ont menés et que personne ne peut apprécier les changements qu'ils ont apporté. Telle est l'étrange malédiction des Eldars des Vaisseaux Mondes : se battre contre des événements qui n'ont pas encore eu lieu.

Description : Les Eldars des vaisseaux Mondes sont de grands humanoïdes élancés, mesurant généralement 1,90 m pour les hommes et 1,80 m pour les femmes. Leurs membres sont longs et déliés, et leurs mains sont fines et gracieuses. Les Eldars des Vaisseaux Mondes excellent dans les domaines de l'art et de l'artisanat. Leur visage représente des traits fins, réguliers et allongés, et les hommes sont glabres à quelques exceptions près. Leurs yeux peuvent prendre toutes les nuances, même des nuances de violet ou de doré, et leur cheveux vont du noir le plus sombre à l'argent le plus pâle. Leur peau est bien plus lisse que celle d'un humain, et présente souvent un éclat particulier qui les identifie clairement comme une race non humaine. Les Eldars des Vaisseaux Mondes ont une vie qui dépasse souvent les 1000 ans.

Langue : Les Eldars des Vaisseaux-Mondes parlent le Tengwaë, dont une traduction approximative signifie : « le

langage clair ». Cette langue excessivement complexe permet, grâce à tout un jeu de déclinaisons, de rendre précisément tous les aspects de la pensée Eldar. Les humains désirant apprendre cette langue doivent fournir un effort particulièrement intense avant de la maîtriser ne serait-ce que de façon approximative.

EXODITES

Personnalité : Les Exodites sont les descendants des Eldars qui, voyant leur société basculer dans la décadence et la dépravation la plus abjecte, firent le choix de s'exiler. Ces Eldars firent un long voyage afin de s'éloigner de leur planète natale pour s'installer sur une terre étrangère. Lorsque vint la chute, ils ne furent que peu affectés mais durent ensuite trouver une solution pour éviter à leurs âmes immortelles d'être dévorées par le Grand Ennemi. Les Exodites créèrent donc des cercles de pierres qui servent d'ancre à l'énergie psychique de leurs morts. A cause de l'importance de ces cercles sacrés les Exodites sont farouchement territoriaux, et défendent leur espace avec une grande détermination. Il n'est pourtant pas rare que des Exodites cohabitent avec des colons impériaux, mais des problèmes surgissent si les humains essaient d'évincer les Exodites de leurs terres. Les Exodites sont des individus farouches et volontaires, souvent adaptés aux rigueurs et aux exigences de leur environnement. Leur niveau technologique est généralement inférieur que les Eldars des Vaisseaux Mondes mais ils possèdent parfois quelques artefacts d'une grande puissance, que les chefs de tribus se lèguent de génération en génération.

Description : Les Exodites sont généralement de même taille que les Eldars des Vaisseaux Mondes, mais ils sont bien plus robustes et résistants. Leur peau est souvent bronzée par le soleil et tannée par une vie au grand air, mais elle garde cette qualité et cet aspect spécial qui la différencie de celle des humains. Leurs cheveux et leurs yeux ont normalement des teintes moins exotiques que leurs cousins des étoiles, mais peuvent adopter toutes les nuances accessibles. L'espérance de vie des Exodites, malgré leur mode de vie plus éprouvant est restée sensiblement identique à celle de leurs cousins les Eldars des Vaisseaux Mondes.

Langue : Les Exodites parlent une langue aux consonances proches du Tengwaë, bien que moins complexe et plus frustrée.

Caractéristiques raciales :

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement de 12 m.
- Vision nocturne.
- +2 aux jets de Détection et Perception Auditive.
- Maniement des Armes : Les Eldars possèdent le don d'arme exotique (arme à shuriken)

Classe de prédilection : Psyker ou Scout. La classe de Psyker d'un Eldar des vaisseaux ou de Scout pour les Exodites n'est pas prise en compte pour calculer l'ajustement d'XP.

LES VAISSEAUX MONDES

Les vaisseaux-mondes dérivent à travers le vide de l'espace; loin des planètes habitées par les autres races. Chacun préserve une parcelle de ce qui fut la grande civilisation eldar, détruite il y a des millénaires par Slaanesh, le dieu du Chaos. Chaque vaisseau-monde abrite les survivants d'une des anciennes planètes eldars et chacun possède ses propres traditions et particularités culturelles au sein de la race Eldar. Le vaisseau monde détermine les 2 compétences de classe de base du personnage, comme les planète pour un personnage de l'Imperium (Voir Chapitre 2 Les Planètes de l'Imperium).

Iyanden

Le vaisseau-monde Iyanden était jadis le plus grand de tous les vaisseaux-mondes et sa population la plus nombreuse: Iyanden fut le lieu de la première rencontre avec les nuées tyranides, la terrible menace qui a depuis dévorée des milliers de mondes humains. Les eldars finirent par repousser l'attaque mais à quel prix ! Leur vaisseau-monde autrefois glorieux était désormais en ruine et les quatre cinquièmes de ses habitants étaient morts ou agonisants.

Compétences : Connaissance (Tyranide), connaissance (Warp).



Saim-Hann

Ce vaisseau-monde est réputé chez les eldars comme un endroit sauvage et dangereux. Alors que tous les autres vaisseaux-mondes ont développé la Voie du Guerrier comme moyen de maîtrise de soi sur Saim-Hann celle-ci est développée de façon moins formelle. C'est comme si le peuple de Saim-Hann n'avait que peu de respect pour les traditions eldars. Les autres pensent que cela est très dangereux car ce travers culturel pourrait conduire à des possessions démoniaques, des invasions du Chaos et même la chute de la race eldar.

Compétences : Conduite, Pilotage.



Biel-Tan

Chaque vaisseau-monde est détenteur d'une parcelle de la tradition eldar. Tous ne sont pas identiques, chacun reflétant un aspect de l'héritage d'une culture depuis longtemps disparue. Biel-Tan est réputé pour son peuple à l'instinct guerrier très développé. Pour un eldar de Biel-Tan, la Voie du Guerrier est la première étape de la Voie de l'Eldar. Un eldar de Biel-Tan devient un Guerrier Aspect aussitôt parvenu à maturité physique et ne peut continuer sa Voie de l'Eldar que lorsqu'il a rempli ce rôle.

Compétences : Connaissance (histoire), connaissance (mystère), connaissance (xeno), représentation.



Ulthwe

Le vaisseau-monde d'Ulthwe est le plus ouvertement militariste de tous. Sa population est depuis longtemps habituée à la guerre car Ulthwe est dangereusement situé à proximité de l'œil de la Terreur, partie de la galaxie gagnée par le Warp et place forte du Chaos.

Compétences : Connaissance (Mystère), connaissance (Warp), connaissance (Chaos), Décryptage.



Alaitoc

Le vaisseau-monde d'Alaitoc est situé à la limite orientale de la galaxie, dans une région frontalière qui n'a jamais été reconquise par l'Imperium. Cette zone, qui fut autrefois colonisée par les humains, les orks et les eldars, sert de refuge aux hors-la-loi et abrite de minuscules et éphémères royaumes.

Compétences : Escalade, Natation, Saut, Survie.



LES EXODITES

Ces eldars sont connus sous le nom d'Exodites. De tous les eldars, ils étaient les plus clairvoyants. Dans une race naturellement égoïste et hédoniste, ils passaient pour des fanatiques obsédés par la misère et le renoncement de soi. Chez certains d'entre-deux, les noires prémonitions étaient peut-être en effet dues à une sorte de folie poussée à l'extrême, mais d'autres étaient simplement des gens à l'instinct de survie développé qui préféraient l'exil à la mort. Les Exodites fuirent leurs mondes à bord des vaisseaux les plus hétéroclites. Beaucoup périrent dans l'espace. D'autres n'atteignirent de nouveaux mondes que pour être massacrés par des orks ou des prédateurs. Mais d'autres survécurent. Pour la plupart d'entre eux, ils avaient fait route vers l'est galactique, aussi loin que possible des grosses concentrations de population eldar.

Les Exodites vivent sur des planètes et non sur des vaisseaux monde. Ils choisissent leurs 2 compétences de classe en fonction du type de planètes qu'ils habitent (Voir le Chapitre 2 Les planètes de l'Imperium).

EQUIPEMENT ELДАР

LES ARMES A FEU

Voici une description des principales armes à feu utilisées par les Eldars.

Long Fusil : Le facteur de pénétration d'armure d'un fusil de précision dépend de la qualité du tir. Pour chaque tranche de 5 points au delà du seuil pour toucher, le FP augmente de 1. Exemple : Un personnage tir sur un adversaire (Défense 14) et fait 25 pour toucher. Le FP est de +3. Cette arme est dotée d'une lunette de visée.

Fusil Thermique : A chaque facteur de portée, les dégâts diminuent d'1d12.

Pique de Feu : A chaque facteur de portée, les dégâts diminuent d'1d12.

Canon Fantôme : Les canons fantômes ouvrent des petits trous reliant le Warp à l'espace, Toutes les personnes touchées par un Canon fantôme doivent réussir un test de Vigueur DD15 ou être aspirées dans le Warp et mourir. Si

la victime subit plusieurs tirs de canon fantôme lors du même round, le DD est augmenté de 2 à chaque touche.

Vibro Canon : Cette arme émet des ondes soniques résonnantes. L'onde forme une ligne droite de 50mètre de long et 5 de large, toutes les personnes se trouvant dans l'aire d'effet subissent les dommages.

Canon Warp : Les canons Warp ouvrent de grands trous reliant le Warp à l'espace, Toutes les personnes touchées par un Canon fantôme doivent réussir un test de Vigueur DD 20 ou être aspirées dans le Warp et mourir. Si la victime subit plusieurs tirs de canon Warp lors du même round, le DD est augmenté de 2 à chaque touche. Un Canon Warp peut également faire disparaître un véhicule ou bâtiment, les chances de succès dépendent de la taille de la cible. Petite 100%, Moyenne 90%, Grande 70%, Très grande 50%, Gigantesque 30%, Colossale 10%. Si le véhicule ou bâtiment subit plusieurs tirs de canon Warp lors du même round les chance augmente de 10% à chaque touche.

Tableau 1-1 Les Armes à Feu Eldars

Arme	Prix	Dommage	FP	Critique	Portée	Chargeur Nbr	Type	Aire d'effet	Mode de tir
ARMES A FEU (demande le don Maniement des armes a feu)									
Lasblaster	-	2d8	+1/0	19x2	20	30	C		SA
ARMES DE GUERRE (demande le don Maniement des armes de guerre)									
Serre d'aigle	-	2d8+2	+1/5	19x2	20	30	C		SA, A
Long Fusil	-	4d8	+1*/5	x3	100	10+1	C		L, S
ARMES A SHURIKEN (demande le don Maniement des armes exotique (Shuriken))									
Pistolet Shuriken	-	2d8	+2/0	18x2	10	30	C		SA
Catapulte Shuriken	-	2d8+2	+2/0	18x2	20	60	C		SA, A
Canon Shuriken	-	3d8+4	+2/30	x2	60	50	C		SA
ARMES A FUSION (demande le don Maniement des armes exotique (Fusion))									
Fusil Thermique	-	5d12	+5/80	Na	10	10	E		S
Pique de Feu	-	7d12	+5/100	Na	10	10	E		S
ARMES A FILAMENT (demande le don Maniement des armes exotique (Filament))									
Tisse-Mort	-	2d10+2	+0/10	18x2	20	30	C		S
Double Tisse-Mort	-	2d10+2	+0/10	18x2	15	40	C		SA
ARMES FANTOME (demande le don Maniement des armes exotique (Fantôme))									
Canon Fantôme	-	Spécial	Spé	Na	10	10	E		S
ARMES LOURDE (demande le don Maniement des armes exotique (Lourde))									
Lance-missiles faucheur	-	5d8	+4/20	x2	50	20	C		L, SA, A
ARMES D'ARTILLERIE (demande le don Maniement des armes exotique (Artillerie))									
Canon Shuriken	-	3d8+4	+2/30	x2	60	50	C		L, SA
Rayonneur Laser	-	7d8	+1/30	x2	60	60	E		L, SA, A
Lance Missile Eldar	-				80	1	M		L, S
Missile Antichars	-	8d8	+4/80	19x2				1.5	
Missile Plasma	-	5d8	+1/20	19x2				3	
Laser à Impulsions	-	6d12	+5/80	x2	50	30	E		L, SA
Lance Ardente	-	12d12	+5/100	x2	50	20	E		L, S
Canon Stellaire	-	6d8	+4/40	x2	75	60	E		L, SA
Canon Prisme	-	14d12	+5/80	x2	100	40	E	3	L, S
Canon à Distorsion	-	16d12	+5/150	x2	50	10	E		L, S
Tisseur de Ténèbres	-	6d10	+0/40	x2	50	30	C	3	L, S
Vibro-Canon	-	4d10	0/10	x2	50*	20	E	50x5	L, S
Canon Pulsar	-	16d12	+5/180	x2	100	25	E		L, SA
Canon Warp	-	Spécial	Spé	x2	50	20	E		L, S

LES ARMES DE CONTACT

Voici une description des principales armes de corps à corps utilisées par les Eldars.

Lame Sorcière : Cette arme possède une pierre esprit a sa garde, a chaque attaque l'esprit de la lame peut tenter de détruire celui de la victime. Toutes les personnes blessées par une lame sorcière doivent immédiatement faire un JS de Volonté DD 12. Si elle le rate, elle prend 1d4 points de dommage supplémentaire par dé de vie possédé. Exemple un personnage niveau 6, ratant son JS Volonté subit 6d4 points de dommage. La pierre esprit d'une lame funeste ne peut attaquer q'une créature par tour, quelque soit le nombre d'attaque de son porteur.

Lance Laser : Cette arme utilise les règles de Lance d'Arçon page 121 du *Manuel du Joueur 3.5*.

Lame énergétique : Une lame énergétique se fixe sur des brassières et laisse la main du porteur libre.

Lance Chantante : Une lance chantante peut, une fois par tour, être lancée. Elle a une portée de 9m et revient automatiquement dans la main du porteur.

Tricéphale : Un Tricéphale peut, une fois par tour, être lancée. Il a une portée de 6m et revient automatiquement dans la main du porteur.

Pince Scorpion : Le bonus de force au dommage du porteur d'une Pince Scorpion est doublé.

Baisé d'Arlequin : Face à un baiser d'arlequin, le bonus d'armure est doublé. La force n'est jamais rajoutée aux dégâts, par contre le baiser inflige 1 point de dommage supplémentaire par point de différence entre le jet obtenu pour toucher et la Défense de la cible.

Tableau 1-2 Les Armes de Contact Eldars

Arme	Prix	Taille	FP	Dommage	Critique	Type	Note
ARMES DE CORPS A CORPS (demande le don Maniement des armes simples)							
Lame Mordante	-	M	+2/20	1d10	19x2	T	
Lame Sorcière	-	M	+5/10	1d10	19x2	T	
Exécuteur	-	G	+5/10	1d10/1d10	19x2	T	Arme Double
Lance laser	-	G	+2/10	1d12	x3		Arme à deux mains
Lame énergétique	-	P	+5/0	1d6	19x2	T	
Lance Chantante	-	G	+1/20	1d10	x3	P	Arme à deux mains
Tricéphale	-	M	+2/0	1d8	19x2	T	

GANTELETS ENERGETIQUES (demande le don Maniement des armes exotiques (Gantelet énergétique))

Pince de Scorpion M +5/30 1d12 x3 C

BAISER D'ARLEQUIN (demande le don Maniement des armes exotiques (Baiser d'Arlequin))

Baiser d'Arlequin M +0/-10 2d6 x4 C



LES ARMURES

Voici une description des principales armures utilisées par les Eldars.

Armure Composite : Ces armures, légères et résistantes sont faite en moelle spectrale. Elles équipent toutes les troupes eldars.

Armure Runique : Ces armures composites sont gravées de puissantes runes de protections.

Holo-Maille : Les holo-mailles projettent de multitudes de rayons colorées qui déstabilisent les adversaires en donnant l'impression que l'eldar qui la porte est en perpétuell mouvement. Elles offrent au porteur un bonus de couvert de 30% contre toutes les attaques.

Tableau 1-3 Les Armures Eldars

Armures	Coût	Réduction de dommages		RD non maîtrisée		Dextérité Maximum	Pénalité d'Armure	Vitesse de déplacement			
		1 ^{er}	2 nd	1 ^{er}	2 nd			15	12	9	6,5
ARMURES LEGERES (demande le don Port des Armures Légères)											
Armure Composite	-	4/+2	-	1/+2	-	+6	-1	15	12	9	6,5
Armure Composite supérieure	-	6/+3	-	2/+3	-	+5	-2	15	12	9	6,5
ARMURES INTERMEDIARES (demande le don Port des Armures Intermédiaires)											
Armure Composite lourde	-	8/+4	-	2/+3	-	+4	-3	12	9	6,5	5
CHAMPS DE FORCE ET PROTECTIONS DIVERSES (ne demande aucun don particulier)											
Armure Runique	-	7/-	-	7/-	-	-	-				
Holo-maille	-	Spé	-	Spé	-	-	-				



LES CLASSES DE PRESTIGES ELDARS

ARAIGNEES SPECTRALES

Les araignées spectrales tirent leur nom des créatures cristallines qui parcourent la matrice d'infinité des vaisseaux mondes et la purge des présences psychiques non-eldars. Elles symbolisent la défense agressive, utilisant leurs générateurs de sauts warp pour se matérialiser près de l'ennemi, attaquer et repartir avant la riposte.



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux mondes

Bonus à l'attaque de base : + 4

Compétences : Connaissance (warp) 4 rangs

Dons : Maniement des armes exotiques (Filament), Port d'armure Intermédiaire.

Compétence de classe : Artisanat, Connaissance (Warp), Détection, Escalade, Saut.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d10

Armes et Amures : Une Araignée spectrale ne gagne aucun don supplémentaire.

Générateur de saut Warp. Les araignées spectrales utilisent des générateurs de saut warp pour faire des bonds entre un endroit et un autre. Ces bonds peuvent permettre d'atteindre des endroits inaccessibles pour une personne normale. L'utilisation d'un générateur de saut warp permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. L'araignée spectrale arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : 10 mètres devant, à travers le mur). Après avoir utilisé le générateur de saut warp, l'araignée ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Si l'endroit de téléportation est déjà occupé par un objet solide, l'araignée est expulsée vers une surface inoccupée et subit 2d6 points de dommages. Utiliser un générateur de saut warp est une action complexe.

Maître de la matrice : Au niveau 4, l'Araignée spectrale peut utiliser son Générateur de saut warp en action de mouvement (au lieu d'une action complexe), elle peut quitter un corps à corps sans subir d'attaque d'opportunité.

Tir en mouvement : Au niveau 6, Une araignée spectrale gagne le don Tir en mouvement, même si elle ne possède pas les pré requis pour.

Jouer avec la dimension cristalline : Au niveau 8, l'Araignée spectrale peut régler son Générateur de saut warp sur elle même et donc passer de la dimension warp à la dimension réelle en quelques instants. Toutes les attaques qui la prennent pour cible ont 20% de chance de la rater. Pour faire cela, l'Araignée Spectrale utilise son générateur warp et ne peut donc pas faire de saut durant le round.

Seigneur du warp : Au niveau 10, l'araignée spectrale peut effectuer des Tirs en mouvement avec son Générateur de saut warp. Elle peut donc parcourir 20 mètres dans le warp, tirer avec une arme et se téléporter à nouveau de 40 mètres.

Tableau 1-4 L'Araignée Spectrale

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+0	+1	+2	Générateur de saut warp 20m	+1	+0
2	+2	+0	+2	+3		+2	+1
3	+3	+1	+2	+3	Générateur de saut warp 30m	+2	+0
4	+4	+1	+2	+4	Maître de la matrice	+2	+1
5	+5	+1	+3	+4	Générateur de saut warp 40m	+3	+0
6	+6	+2	+3	+5	Tir en mouvement	+3	+1
7	+7	+2	+4	+5	Générateur de saut warp 50m	+4	+0
8	+8	+2	+4	+6	Jouer avec la dimension cristalline	+4	+1
9	+9	+3	+4	+6	Générateur de saut warp 60m	+4	+0
10	+10	+3	+5	+7	Seigneur du warp	+5	+1



SCORPIONS

Les scorpions sont des spécialistes du combat rapproché en terrain dense. Ils utilisent les moindres recoins et fissures pour se rapprocher de l'ennemi et charger. Leur piqûre prend la forme de leurs redoutables mandibules. Seuls les plus fort des eldars peuvent devenir des scorpions car il faut être capable de porter l'armure lourde et de manier l'épée tronçonneuse avec assez de puissance.



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Bonus à l'attaque de base : + 4

Compétences : Discrétion 6 rangs, Déplacement silencieux 6 rangs

Dons : Attaque puissante, Port d'armure Intermédiaire.

Compétence de classe : Artisanat, Connaissance (Nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Natation, Perception auditive, Saut, Survie.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d10

Armes et Amures : Un Scorpion ne gagne aucun don supplémentaire.

Arme exotique (Mandibule) : Au premier niveau, un Scorpion apprend à utiliser les mandibules de son casque pour attaquer avec. Les mandibules tirent des fléchettes de façon furtive, si bien que la cible doit effectuer un jet de détection DD 15 ou perdre son bonus dextérité à sa défense. Les caractéristiques des mandibules sont les mêmes que le pistolet à aiguille mais avec une portée maximale de 10 mètres.

Utilisation de poison : Au niveau 2, le Scorpion peut enduire les fléchettes de ses mandibules de poison sans risque.

Attaque sournoise : Au niveau 3, le Scorpion gagne une attaque sournoise a +1d6. Il gagne un nouveau bonus d'attaque sournoise aux niveaux 6 et 9.

Armure scorpion : Au niveau 4, le scorpion est habitué à porter son armure lourde tout en restant silencieux et furtif. Il peut réduire sa pénalité d'armure de 1 lorsqu'il effectue un jet de Déplacement silencieux ou de Discrétion. Au niveau 8, la pénalité est réduite de 2.

Discrétion Totale : Au 5em niveau, un Scorpion peut toujours réaliser un jet de discrétion, même si il est observé, du moment que son environnement le lui permet.

Arme exotique (gantelet énergétique) : Au niveau 7, le scorpion gagne le don *Arme exotique gantelet énergétique*.

Tableau 1-5 Le Scorpion

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+1	+1	+0	Arme exotique (Mandibule)	+1	+0
2	+2	+2	+2	+0	Utilisation de poison	+2	+1
3	+3	+2	+2	+1	Attaque sournoise +1d6	+2	+0
4	+4	+2	+2	+1	Armure scorpion +1	+2	+1
5	+5	+3	+3	+1	Discrétion Totale	+3	+0
6	+6	+3	+3	+2	Attaque sournoise +2d6	+3	+1
7	+7	+4	+4	+2	Arme exotique (gantelet énergétique)	+4	+0
8	+8	+4	+4	+2	Armure scorpion +2	+4	+1
9	+9	+4	+4	+3	Attaque sournoise +3d6	+4	+0
10	+10	+5	+5	+3		+5	+1



DRAGONS DE FEU

L'aspect du dragon de feu est basé sur le dragon ophidien des mythes eldar, une incarnation de ruine et de destruction. Les dragons de feu sont des experts dans le combat à courte distance, où leurs fusils thermiques et leurs bombes à fusion peuvent venir a bout de n'importe quel ennemi, quelque soit son blindage ou sont armure.

Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Bonus à l'attaque de base : + 5

Compétences : Désamorçage / démolition 5 rangs

Dons : Arme exotique (Fusion), Port d'armure Intermédiaire.

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Désamorçage / démolition, Escalade, Natation, Saut.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence



Dés de Vie : d10

Armes et Amures : Un Dragon de feu ne gagne aucun don supplémentaire.

Résistance au feu : Au niveau 1, le dragon de feu est habitué à jouer avec le feu, il bénéficie d'une réduction de dommage au feu de 3/-. Ce bonus augmente aux niveaux 4, 7 et 10.

Tueur de char : Au niveau 2, le dragon de feu gagne 1d10 points de dommages additionnels lorsqu'il tire contre un

véhicule se trouvant à moins de 10 mètres de lui. Ce bonus passe à 2d10 au niveau 5 et 3d10 au niveau 8.

Arme de prédilection (fusil thermique) : Au niveau 3, le Dragon de Feu gagne le don *Arme de prédilection (fusil thermique)*.

Poing enflammé : Au niveau 6, le dragon de feu peut concentrer son alimentation thermique dans le gantelet de son armure. Il peut, une fois par tour, délivrer une attaque de corps à corps infligeant 2d12 points de dégâts et ayant un facteur de pénétration de +3/60.

Tableau 1-6 Le Dragon de feu

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+0	+2	+0	Résistance au feu 3/-	+1	+0
2	+2	+0	+3	+0	Tueur de char +1d10	+2	+1
3	+3	+1	+3	+1	Arme de prédilection (fusil thermique)	+2	+0
4	+4	+1	+4	+1	Résistance au feu 6/-	+2	+1
5	+5	+1	+4	+1	Tueur de char +2d10	+3	+0
6	+6	+2	+5	+2	Poing enflammé	+3	+1
7	+7	+2	+5	+2	Résistance au feu 9/-	+4	+0
8	+8	+2	+6	+2	Tueur de char +3d10	+4	+1
9	+9	+3	+6	+3		+4	+0
10	+10	+3	+7	+3	Résistance au feu 12/-	+5	+1



BANSHEES

La Banshee apporte le malheur et la mort dans la mythologie eldar. Son cri annonce la fin et peu arracher une âme à sa pierre esprit. Il est donc logique que celles qui sont peut être les guerrier aspect les plus redoutés de tous ce soient inspirées de cette créature surnaturelle. Les Banshees de sexe féminin comme la Banshee de la légende sont redoutable au corps à corps et on fait d'innombrables victimes à l'aide de leurs masques et de leurs armes énergétiques.



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Bonus à l'attaque de base : + 4

Compétences : Acrobatie 6 rangs, Saut 6 rangs

Dons : Souplesse du serpent, Attaque éclair, Esquive.

Compétences de classe : Acrobatie, Artisanat, Conduite, Equilibre, Escalade, Evasion, Natation, Saut.

Nombre de points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d8

Armes et Amures : Une Banshee ne gagne aucun don supplémentaires.

Cri de la Banshee : Au 1^{er} niveau, la Banshee peut, une fois par jour, hurler à travers son masque hurleur au prix d'une action de mouvement. Tous les adversaires se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de la Banshee peuvent être sonnés pour 1d3 rounds. Le cri affecte les cibles ayant un niveau égal ou inférieur à la Banshee. Les opposants peuvent résister avec un jet de Volonté réussit contre une difficulté de 10 + ½ niveau de la Banshee + modificateur charisme. La Banshee gagne une utilisation journalière supplémentaire aux niveaux 5 et 9.

Saut des étoiles : Au niveau 2, la Banshee peut sauter une distance (verticale ou horizontale) sans limite due à sa taille.

Esquive instinctive : Au niveau 3, la Banshee gagne le don *Esquive Instinctive*.

Attaque acrobatique : Au niveau 4, si la Banshee attaque en sautant d'au moins 1,50 mètres vers son adversaire, elle gagne un bonus de +2 en attaque et aux dommages. La Banshee doit réussir un jet de saut avec comme difficulté la distance qui la sépare de son adversaire (voir page 84 du *Manuel du Joueur* 3.5). Si la distance de saut est plus grande que la distance entre la Banshee et son adversaire, la Banshee peut limiter cette distance au prix d'une action libre.

Mouvement rapide : Au niveau 6, le mouvement de base de la Banshee augmente de 3 mètres.

Esquive instinctive supérieure : Au niveau 7, la Banshee gagne le don *Esquive Instinctive supérieure*.

Esquive Totale : Au niveau 8, si la Banshee réussit un JS Réflexe qui lui aurait permis de ne prendre que la moitié des dommages, elle esquive complètement l'attaque et ne subit aucun dommages.

Hurlerment funeste de la banshee : Idem Cri de la Banshee mais les adversaires sont paniqués pour 2d3

rounds. Les créatures paniquées souffrent d'un malus de moral de -2 à leurs jets d'attaques, de sauvegardes et compétences de plus elles ont 50% de chance de lâcher ce qu'elles tenaient dans leurs mains et fuient aussi vite

qu'elles le peuvent. Les effets de la panique remplacent les effets de sonné.

Attaque en rotation : Au niveau 10, la Banshee gagne le don d'*Attaque en Rotation*.

Tableau 1-7 La Banshee

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+2	+1	+0	Cri de la banshee 1/ jour	+2	+0
2	+2	+3	+2	+0	Saut des étoiles	+3	+1
3	+3	+3	+2	+1	Esquive instinctive	+3	+0
4	+4	+4	+2	+1	Attaque acrobatique	+4	+1
5	+5	+4	+3	+1	Cri de la banshee 2/ jour,	+4	+0
6	+6	+5	+3	+2	Mouvement rapide	+5	+1
7	+7	+5	+4	+2	Esquive instinctive supérieure	+5	+0
8	+8	+6	+4	+2	Esquive Totale	+6	+1
9	+9	+6	+4	+3	Hurlement funeste de la Banshee 3/jour	+6	+0
10	+10	+7	+5	+3	Attaque en rotation	+7	+1



VENGEURS

Maniant la catapulte shuriken avec virtuosité, les vengeurs sont redoutables en attaque et indéracinables en défense.



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Bonus à l'attaque de base : + 5

Tableau 1-8 Le Vengeur

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+1	+2	+0	Ennemi Juré +2	+1	+0
2	+2	+2	+3	+0	Arme de Spécialisation	+2	+1
3	+3	+2	+3	+1	Don supplémentaire	+2	+0
4	+4	+2	+4	+1		+2	+1
5	+5	+3	+4	+1	Arme de prédilection supérieur	+3	+0
6	+6	+3	+5	+2	Don supplémentaire	+3	+1
7	+7	+4	+5	+2	Ennemi Juré +4	+4	+0
8	+8	+4	+6	+2		+4	+1
9	+9	+4	+6	+3	Don supplémentaire	+4	+0
10	+10	+5	+7	+3	Arme de Spécialisation supérieure	+5	+1

Dons : Arme de prédilection (catapulte shuriken), Tir à bout portant, Tir Automatique.

Compétence de classe : Artisanat, Conduite, Escalade, Intimidation, Natation, Saut.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d10

Armes et Amures : Un Vengeur ne gagne aucun don supplémentaire.

Ennemi juré : Au niveau 1, le Vengeur gagne le don ennemis jurés, il est libre de déterminer la race de son ennemi juré et gagne un bonus de +2 aux tests de bluff, détection, perception auditive, psychologie et survie lorsqu'il l'utilise contre son ennemi. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux dommages d'armes contre son ennemi. Au niveau 7, ces bonus passe à +4.

Arme de Spécialisation : Au niveau 2, le Vengeur gagne le don *Arme de Spécialisation (Catapulte shuriken)*.

Don supplémentaire : Au niveau 3, 6 et 9, le vengeur gagne un don supplémentaire à choisir dans la liste des dons de combat.

Arme de prédilection supérieur : Au niveau 5, le vengeur gagne le don *Arme de prédilection supérieur (Catapulte shuriken)*.

Arme de Spécialisation supérieure : Au niveau 10, le vengeur gagne le don *Arme de Spécialisation supérieure (Catapulte shuriken)*.

LANCES DE LUMIERE

Les lances de lumière sont l'un des Aspects les plus rares et les plus spécialisés. Ils symbolisent la lance de Kaela Mensha Khaine, qui frappait comme la foudre et tuait n'importe qui d'un seul coup. Les lances de lumière pilotent des motos jet afin de pouvoir frapper par surprise, fondre sur l'ennemi en un éclair et répandre la mort avec leurs lances laser.

Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Bonus à l'attaque de base : + 4

Compétences : Conduite (léger) 8 rangs

Dons : Combat motorisé, Combat monté, Attaque au passage, Charge dévastatrice.

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Escalade, Natation, Pilotage, Saut.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d8

Armes et Amures : Une Lance de Lumière ne gagne aucun don supplémentaire.

Bonus Conduite : Au premier niveau, la Lance de Lumière gagne un bonus de +2 à ses jets de Conduite (léger) lorsqu'elle chevauche une motojet seulement. Ce bonus passe à +4 au niveau 4, +6 au niveau 7 et +8 au niveau 10.

Esquive : Au premier niveau, la lance de lumière gagne le don *Esquive*, utilisable que lorsqu'elle pilote une motojet.

Charge Mortelle : La Lance de Lumière peut effectuer une charge particulièrement mortelle un certain nombre de fois par jour. Lorsqu'elle est montée sur sa motojet et qu'elle effectue une charge, les dommages de son arme sont triplés (ou quadruplés si il s'agit d'une lance d'Arçon).

Un avec la machine : Au niveau 5, une fois par jours, lorsqu'elle pilote sa motojet, la Lance de Lumière peut remplacer un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétences par un jet de pilotage.

Attaque Complète : Au niveau 6, La Lance de Lumière peut faire des attaques à outrance sur sa motojet même si elle a bougé de plus de 1,50 mètre dans le round.

Tableau 1-9 La Lance de Lumière

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+2	+1	+0	Bonus Conduite +2, Esquive	+1	+0
2	+2	+3	+2	+0	Charge mortelle 1 / jour	+2	+1
3	+3	+3	+2	+1		+2	+0
4	+4	+4	+2	+1	Bonus Conduite +4, Charge mortelle 2 / jour	+2	+1
5	+5	+4	+3	+1	Un avec la machine	+3	+0
6	+6	+5	+3	+2	Charge mortelle 3 / jour, Attaque complète	+3	+1
7	+7	+5	+4	+2	Bonus Conduite +6	+4	+0
8	+8	+6	+4	+2	Charge mortelle 4 / jour	+4	+1
9	+9	+6	+4	+3		+4	+0
10	+10	+7	+5	+3	Bonus Conduite +8, Charge mortelle 5 / jour	+5	+1



AIGLES CHASSEURS

La spécialité des aigles chasseurs est d'apporter la mort, peu importe à qui. Leurs ailes leur permettent de se déplacer rapidement n'importe où sur le champs de bataille et de surprendre l'ennemi avec une pluie de décharge d'énergie.



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Bonus à l'attaque de base : + 4

Compétences : Acrobatie 4 rangs, Saut 4 rangs

Dons : Attaque éclair.

Compétence de classe : Acrobatie, Artisanat, Détection, Escalade, Natation, Saut.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d8

Armes et Amures : Un Aigle Chasseur ne gagne aucun don supplémentaire.

Attaque en vol : Au niveau 1, L'Aigle Chasseur est habitué à se battre dans les airs en décrivant des cercles mortels et en plongeant sur ses proies tel un rapace, il gagne un bonus à ses jets d'attaques de +1 lorsqu'il utilise une arme alors qu'il est en train de sauter avec ses Ailes Stellaires (Les Ailes Stellaires utilisent les même règles que les réacteurs dorsaux (voir Chapitre 5 l'Equipement).

Saut des étoiles : Au niveau 2, L'Aigle Chasseur peut sauter une distance (verticale ou horizontale) sans limite due à sa taille.

Esquive Totale : Au niveau 3, si L'Aigle Chasseur réussit un JS Réflexe qui lui aurait permis de ne prendre que la moitié des dommages, il esquive complètement l'attaque et ne subit aucun dommages.

Esquive instinctive : Au niveau 4, L'Aigle Chasseur gagne le don *Esquive Instinctive*.

L'œil de l'aigle : Au niveau 4, l'Aigle Chasseur gagne le don Vigilance.

Attaque sournoise : Au niveau 4, l'Aigle Chasseur gagne une attaque sournoise a +1d6. Il gagne un nouveau bonus d'attaque sournoise au niveau 10

Esquive instinctive supérieure: Au niveau 8, L'Aigle Chasseur gagne le don Esquive Instinctive supérieure.

Tableau 1-9 L'Aigle Chasseur

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+2	+1	+0	Attaque en vol +1	+2	+0
2	+2	+3	+2	+0	Saut des étoiles	+3	+1
3	+3	+3	+2	+1	Esquive totale	+3	+0
4	+4	+4	+2	+1	L'œil de l'aigle, Esquive instinctive	+4	+1
5	+5	+4	+3	+1	Attaque en vol +2, Attaque sournoise +1d6	+4	+0
6	+6	+5	+3	+2		+5	+1
7	+7	+5	+4	+2		+5	+0
8	+8	+6	+4	+2	Esquive instinctive supérieure	+6	+1
9	+9	+6	+4	+3	Attaque en vol +3	+6	+0
10	+10	+7	+5	+3	Attaque sournoise +2d6	+7	+1



FAUCHEURS NOIRS

Les faucheurs noirs représentent le dieu de la guerre dans son rôle du Destructeur. Ce sont peut être les plus sinistres de tous les guerriers aspect. Ils décorent leurs armures noires de symboles de mort et de destruction. Ils excellent au soutien à longue distance avec la redoutable lance missile faucheur.



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Tableau 1-10 Le Faucheur Noir

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+0	+2	+0	Arme de prédilection lance missile faucheur	+1	+0
2	+2	+0	+3	+0		+2	+1
3	+3	+1	+3	+1	Tir d'élite 1/jour	+2	+0
4	+4	+1	+4	+1		+2	+1
5	+5	+1	+4	+1	Tir éclair	+3	+0
6	+6	+2	+5	+2	Tir d'élite 2/jour	+3	+1
7	+7	+2	+5	+2		+4	+0
8	+8	+2	+6	+2	Tir instinctif	+4	+1
9	+9	+3	+6	+3	Tir d'élite 3/jour	+4	+0
10	+10	+3	+7	+3		+5	+1



Bonus à l'attaque de base : + 5

Compétences : Acrobatie 4 rangs, Saut 4 rangs

Dons : Arme exotique (Lourde), Tir de loin, Tir Rapide.

Compétence de classe : Artisanat, Escalade, Natation, Saut.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d10

Armes et Amures : Un Faucheur Noir ne gagne aucun don supplémentaire.

Arme de prédilection lance missile faucheur : Au 1^{er} niveau, le Faucheur Noir gagne le don *Arme de prédilection (lance missile faucheur)*.

Tir d'élite : Au niveau 3, une fois par jour, le Faucheur Noir peut si il le désire relancer un jet de dommage qu'il vient juste d'effectuer avec son Lance Missile Faucheur. Le Faucheur Noir gagne une utilisation journalière supplémentaire de ce don aux niveaux 6 et 3.

Tir éclair : Au niveau 5, le Faucheur Noir est passé maître dans l'art du tir rapide, il peut tirer en Automatique avec son Lance Missile Faucheur.

Tir instinctif : Au niveau 8, le Faucheur Noir peut utiliser une arme lourde après avoir fait une action de mouvement avec un malus de -4 à son jet d'attaque.

ARCHONTE

« C'est à moi de rester ici, Vénéérable. Puisse Asuryan garder mon âme du Grand Ennemi. »

Ilyanna Arienal, Archonte d'Inyanden



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Bonus à l'attaque de base : + 5

Compétences : Concentration 4 rangs

Dons : Expertise, Vigilance, Arme de prédilection (une arme de corps à corps).

Pouvoir Psy : le personnage doit être capable de manifester des pouvoirs du 2^{ème} niveau

Compétences de classe : Artisanat, Art Psy, Commandement, Concentration, Connaissance (mystère), Décryptage, Détection, Intimidation, Perception auditive.

Nombre de points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d8

Armes et Amures : Un Archonte gagne le don de maniement des armes simples et à feu ainsi que le port d'armures légères.

Pouvoir Psy : Un Archonte suit la progression normale d'un psyker pour ce qui est du nombre de points de pouvoir psy, du nombre et des niveaux de pouvoir psy.

Elan Protecteur : Au 1^{er} niveau, l'Archonte peut choisir de s'interposer entre le danger et une seule personne qu'il choisit de protéger, dénommée ci-après sa « charge ». S'il est à moins d'1,5 m de sa charge au début du round, un Archonte peut échanger sa place contre celle de sa charge et recevoir une attaque normalement destinée à celle-ci.

Détourner les attaques : Au niveau 2, lorsqu'il est à côté de sa charge, l'Archonte peut tenter de parer une attaque qui l'aurait normalement blessée. Pour cela, il effectue un jet d'attaque, et le compare à celui obtenu par l'attaquant. Si son jet est le plus important, sa parade réussit, et sa charge ne subit aucun dommage. Sinon, les dégâts sont normalement appliqués aux points de vie de sa charge. L'Archonte ne peut tenter de détourner qu'une seule attaque par round.

Arme de spécialisation : Au niveau 3, l'Archonte gagne le don Arme de spécialisation avec son arme de prédilection.

Attaque défensive : Au niveau 4, grâce à cette capacité, l'Archonte peut porter une attaque d'opportunité à tout ennemi effectuant une attaque sur sa charge. Il ne peut pas, en même temps, essayer de détourner une attaque visant sa charge.

Détourner les projectiles : Au niveau 5, lorsqu'il a en main l'arme avec laquelle il est spécialisé, l'Archonte peut essayer de détourner un projectile qui le prend pour cible, lui ou sa charge. Pour cela il ne doit pas être engagé dans un corps à corps, avoir eu l'initiative sur l'attaquant, et avoir retardé son action. Sa tentative lui prend une action simple. L'attaquant et l'Archonte effectuent tous deux un jet d'attaque, sur lequel l'Archonte subit une pénalité dépendant du type de projectile (voir tableau plus bas). Si l'Archonte obtient le plus haut résultat, sa charge ou lui-même ne subissent aucun dégât. Si c'est l'attaquant qui l'emporte, les dégâts sont comptabilisés normalement. Un archonte ne peut pas détourner les projectiles venant d'arme lourde ou d'artillerie.

Détourner les projectiles

Projectile	Malus
Plombs ou Toile	Impossible
Balle	-10
Bolt	-12
Shuriken	-10
Aiguilles	-7
Laser	-8
Plasma	-15
Fusion	-15

Tableau 1-11 L'Archonte

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Pouvoir Psy	Bonus Déf.	Rép.
1	+0	+0	+1	+2	Elan protecteur	+1 niveau d'utilisateur	+1	+0
2	+1	+0	+2	+3	Détourner les attaques		+2	+1
3	+2	+1	+2	+3	Arme de spécialisation	+1 niveau d'utilisateur	+2	+0
4	+3	+1	+2	+4	Attaque défensive		+2	+1
5	+3	+1	+3	+4	Détourner les projectiles	+1 niveau d'utilisateur	+3	+0
6	+4	+2	+3	+5			+3	+1
7	+5	+2	+4	+5		+1 niveau d'utilisateur	+4	+0
8	+6	+2	+4	+6			+4	+1
9	+6	+3	+4	+6		+1 niveau d'utilisateur	+4	+0
10	+7	+3	+5	+7		+1 niveau d'utilisateur	+5	+1



GRAND PROPHÈTE

« Notre race a jadis cessé de poser des questions. Cela ne doit plus jamais se reproduire. »

Marauth, Grand Prophète Eldar



Pré requis

Race : Eldar des Vaisseaux monde

Compétences : Concentration 10 rangs, Connaissance (mystère) 8 rangs

Tableau 1-12 Le Grand Prophète

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Pouvoir Psy	Bonus Déf.	Rép.
1	+0	+0	+0	+2	Prescience	+1 niveau d'utilisateur	+1	+1
2	+1	+0	+0	+3		+1 niveau d'utilisateur	+2	+1
3	+1	+1	+1	+3	Omniscience	+1 niveau d'utilisateur	+2	+0
4	+2	+1	+1	+4		+1 niveau d'utilisateur	+2	+1
5	+2	+1	+1	+4	Explorer le futur	+1 niveau d'utilisateur	+3	+1
6	+3	+2	+2	+5		+1 niveau d'utilisateur	+3	+0
7	+3	+2	+2	+5	Le chemin de la destinée	+1 niveau d'utilisateur	+4	+1
8	+4	+2	+2	+6		+1 niveau d'utilisateur	+4	+1
9	+4	+3	+3	+6	La Sagesse des Étoiles	+1 niveau d'utilisateur	+4	+0
10	+5	+3	+3	+7		+1 niveau d'utilisateur	+5	+1



Dons : 2 dons psy

Pouvoir Psy : le personnage doit être capable de manifester des pouvoirs du 3^{ème} niveau ainsi que le pouvoir *Augure*

Compétences de classe : Artisanat, Art Psy, Concentration, Connaissance (mystère), Connaissance (warp), connaissance (xeno), Connaissance (Imperium), Décryptage, Diplomatie, Estimation, Psychologie.

Nombre de points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d6

Armes et Amures : Un Grand Prophète gagne le don de maniement des armes simples et à feu ainsi que le port d'armures légères.

Pouvoir Psy : Un Grand Prophète suit la progression normale d'un psyker pour ce qui est du nombre de points de pouvoir psy, du nombre et des niveaux de pouvoir psy.

Prescience : Au 1^{er} niveau, lorsqu'il ne porte aucune armure et qu'il est libre de ses mouvements, le Grand Prophète bénéficie d'un bonus à sa défense égal à son modificateur sagesse. Il ne bénéficie pas de cet avantage dans une situation où il perd normalement son bonus de Dextérité à la Défense, ou s'il porte une armure, même légère.

Omniscience : Au niveau 3, Le Grand Prophète n'est plus jamais surpris, et peut donc lui aussi agir pendant le round de surprise et gagne le don *Esquive Instinctive*.

Explorer le Futur : Au niveau 5, le Grand Prophète bénéficie de l'équivalent du pouvoir *Augure* de façon permanente (voir page 202 du *Manuel du Joueur 3.5*).

La Vision des étoiles : Au niveau 7, le Grand Prophète bénéficie du pouvoir *Vision Lucide* de façon permanente.

Le Chemin de la destinée : Au niveau 9, le Grand Prophète peut, une fois par jour, bénéficier de l'équivalent du pouvoir *Moment de prescience*.

ARLEQUIN

« Nous n'avons pas de secrets, juste des danses »

Amaryk, Grand Arlequin

Pré requis

Race : Exodite

Bonus de base à l'attaque : +4

Compétences : Acrobatie 8 rangs, Connaissance (mystère) 4 rangs, Équilibre 5 rangs, Évasion 5 rangs, Représentation 8rangs, saut 8 rangs

Dons : Attaque Eclair, Arme exotique (baiser d'Arlequin)

Compétences de classe : Acrobaties, Artisanat, Bluff, Conduite, Connaissances (mystères), Connaissances (religion), Décryptage, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Équilibre, Escalade, Évasion, Fouille, Intimidation, Natation, Perception auditive, Escamotage, Pilotage, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Sécurité, Survie.

Nombre de points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d8

Armes et Amures : Un Arlequin gagne le don de maniement des armes simples et à feu ainsi que le port d'armures légères.

Esquive Arlequin : Lorsqu'il ne porte aucune armure et qu'il est libre de ses mouvements, l'Arlequin bénéficie d'un bonus à la Défense égal à son bonus d'Intelligence. Il ne bénéficie pas de cet avantage dans une situation où il perd normalement son bonus de Dextérité à la CA, ou s'il porte une armure, même légère.

Esquive Totale : Au 1^{er} niveau, si l'Arlequin réussit un JS Réflexe qui lui aurait permis de ne prendre que la moitié des dommages, elle esquive complètement l'attaque et ne subit aucun dommages.

Roulé Boulé : Au niveau 2, Grâce à cette capacité, l'arlequin peut accompagner un coup qui lui serait autrement fatal. Une fois par jour, il peut essayer de minimiser les dégâts occasionnés par une attaque qui ferait descendre ses points de vie en dessous de zéro. Pour cela, il doit réussir un JS de Réflexes, dont la difficulté est égale aux dégâts totaux de l'attaque qu'il vient de recevoir. S'il réussit, il ne reçoit aucun dégât de cette attaque. S'il échoue, l'Arlequin arrive tout de même à esquiver la moitié des dégâts.

Déplacement rapide : Aux niveau 1, 5 et 9 le mouvement de base de l'Arlequin augmente de 3 mètres.

Saut des étoiles : Au niveau 2, l'Arlequin peut sauter une distance (verticale ou horizontale) sans limite dut à sa taille.

Mesmérisation : Au niveau 3, l'Arlequin peut dérouter ses adversaires grâce à son langage corporel et à ses postures de combat. Cela est traité comme une action de bluff en combat sauf que l'Arlequin fait un jet de Représentation (danse). Mesmerisation est une action simple.

Attaque sournoise : Au niveau 4, l'Arlequin gagne une attaque sournoise a +1d6. Il gagne un nouveau bonus d'attaque sournoise au niveau 8.

Désengagement : Au niveau 5, Si le personnage Arlequin a l'Initiative sur son adversaire, il peut retarder son action jusqu'au tour de son adversaire, attaquer juste avant que celui-ci n'agisse, et effectuer une manœuvre de désengagement (Jet d'Acrobatie DD15). L'adversaire sera tellement désarmé qu'il devra effectuer un jet de Bonus de base à l'attaque (DD 10 + le nombre de points de dommage infligés par l'Arlequin) pour ne pas perdre son action en cours. S'il réussit, il peut agir normalement en choisissant ses actions comme d'habitude. S'il échoue, il ne peut effectuer qu'une action de mouvement ce tour ci.

Faillie dans l'armure : Au niveau 6, l'Arlequin peut étudier, au prix d'une action simple, l'armure de son adversaire. La prochaine attaque de l'Arlequin divisera la protection de l'armure de son adversaire par 2. Si l'attaque échoue, le bénéfice de faille dans l'armure est tout de même perdu.

Ruse de Loëc : Au niveau 7, L'Arlequin a appliqué les enseignements de Loëc au cours de nombreux combats, et la ruse est pour lui devenue une arme aussi acérée que la plus tranchante des épées. L'Arlequin peut désormais utiliser Mesmerisation ou Faillie dans l'armure, en une action de mouvement.

Attaque acrobatique : Au niveau 9, si l'arlequin attaque en sautant d'au moins 1,50 mètres vers son adversaire, il gagne un bonus de +2 en attaque et aux dommages. L'arlequin doit réussir un jet de saut avec comme difficulté la distance qui la sépare de son adversaire (voir page 84 du *Manuel du Joueur 3.5*). Si la distance de saut est plus grande que la distance entre l'arlequin et son adversaire, l'arlequin peut limiter cette distance au prix d'une action libre

Le Dieu Moqueur : Au niveau 10, Le personnage est devenu aussi rusé au combat que Loëc lui-même. Il sait exploiter toutes les faiblesse et les hésitations de ses adversaires, et peut maintenant utiliser Mesmérisation ou Faillie de l'armure en une action libre. Il ne peut cependant utiliser qu'une seule de ces capacités par round.

Tableau 1-13 L'Arlequin

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+2	+0	+1	Esquive Arlequin, Esquive Totale, Déplacement rapide	+2	+0
2	+2	+3	+0	+2	Roulé-boulé, Saut des étoiles	+3	+1
3	+3	+3	+1	+2	Mesmérisation	+3	+0
4	+4	+4	+1	+2	Attaque sournoise + 1D6	+4	+1
5	+5	+4	+1	+3	Désengagement, Déplacement rapide	+4	+0
6	+6	+5	+2	+3	Faillie dans l'armure	+5	+1
7	+7	+5	+2	+4	Ruse de Loëc	+5	+0
8	+8	+6	+2	+4	Attaque sournoise + 2D6	+6	+1
9	+9	+6	+3	+4	Attaque acrobatique, Déplacement rapide	+6	+0
10	+10	+7	+3	+5	Le Dieu Moqueur	+7	+1

LES GUERRIERS FANTOMES

LES FANTOMES

Le noyau de moelle spectrale d'un vaisseau monde est un environnement psychique dans lequel les esprits des eldars défunts continuent de vivre dans le réseau d'infinité. Les milliers d'esprits des eldars morts qui forment le réseau d'infinité existent à la fois en tant que communauté psychique et comme esprits individuels. Un esprit individuel peut se séparer du réseau d'infinité et entrer dans une pierre esprit pouvant ensuite être implantée dans une machine : un Garde Fantôme ou un Seigneur fantôme. Ces deux machines de forme humaine fonctionnent sur un principe psycho-technologique. En y insérant une pierre esprit, elles sont investies par un esprit eldar mort depuis parfois des millénaires et sont donc en mesure d'agir comme des créatures vivantes.



CREATION

Un Fantôme à les attributs suivants

- L'eldar garde ses niveaux de personnage
- Un garde fantôme est une créature de taille moyenne, un seigneur fantôme est une créature de grande taille
- Force égal à 20 pour un garde fantôme et 28 pour un seigneur fantôme.
- Dextérité égale à 12
- Pas de valeur de Constitution
- L'eldar garde ses valeurs d'Intelligence, sagesse et charisme
- Dés de vie 1d10. Tous ses anciens dés de vie sont annulés et le personnage retire immédiatement ses points de vie normalement (notez qu'un fantôme n'as pas de modificateur constitution)
- Comme son corps est une masse de matière inerte, il est difficile de le détruire, le garde fantôme gagne 20 points de vie supplémentaire et un seigneur fantôme 30.
- Le bonus de base à l'attaque est égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un scout) et doit être recalculé.
- La défense d'un garde fantôme est égal à 15, celle d'un seigneur fantôme à 14 et ne peut jamais être augmentée.

- Première réduction de dommage de 10/+5 et une seconde de 5/- pour le garde fantôme et 20/+5 et une seconde de 10/- pour le seigneur fantôme.
- Un fantôme n'a aucun jet de protection favorable. Les Jets de protections doivent être recalculés normalement.
- Un fantôme ne peut pas utiliser une compétence découlant de la Force, Dextérité ou Constitution. Il conserve ses rangs dans les compétences découlant de l'Intelligence, sagesse ou charisme.
- Vision dans le noir sur 18 mètres, d'une vision nocturne et d'un système de visée ajoutant +1 aux jets d'attaques à distance.
- Ne peuvent soigner les dégât, mais peuvent être réparés comme un véhicule (voir Chapitre 9 les véhicules)
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, mirages et effets de moral), le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises et l'absorption d'énergie.
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs (voir la page 145 du *Manuel du Joueur 3.5*). Destruction immédiate lorsque ses points de vie chutent à 0 ou moins.
- Un fantôme ne mange pas et ne respire pas.

ARMEMENTS

Les seigneurs fantôme possèdent deux bras équipés d'un gantelet énergétique et d'une catapulte shuriken ou un lance flammes. De plus, il porte une arme accrochée sur son épaule, il s'agit le plus souvent d'un canon shuriken mais il peut être remplacé par l'une des armes suivantes : un rayonneur laser, un lance missile eldar, une lance ardente ou un canon stellaire

Les gardes fantômes sont équipés de canon fantôme

EVOLUTION

Un fantôme gagne des points d'expériences comme n'importe quel personnage. Lorsqu'il gagne un niveau, il gagne les bonus suivants

- Dé de Vie 1d10
- Le Bonus de base à l'attaque suit la progression normale (comme un scout du même niveau)
- Points de compétences 2 + modificateur intelligence. A distribuer seulement dans les compétences d'Intelligence, Sagesse ou Charisme.
- Les jets de sauvegarde suivent la progression normale (aucun JS favorable)
- Les fantômes gagne un don supplémentaire tous les 3 niveaux comme un personnage normal.
- Les fantômes gagne 1 point de caractéristique tous les 4 niveaux comme un personnage normal mais ne peut l'attribuer qu'aux caractéristiques mentale (Intelligence, Sagesse et Charisme).

LES VEHICULES ELDARS

DESCRIPTION DES VEHICULES

Cette section décrit les principaux véhicules utilisés par les Eldars.

Nom : Le nom du Véhicule

Taille : La taille du véhicule.

Défense (Def) : Le score de Défense du véhicule

Points de Structure (PS) : Le nombre de points de structures d'un véhicule.

Blindage : Le score de blindage du véhicule. Les 3 chiffres représentent dans l'ordre le blindage avant, latérale et arrière du véhicule. Si le véhicule subit un tir venant de dessus ou dessous (mine) le blindage à prendre en compte est la valeur de blindage la plus faible (généralement l'arrière).

Type : Le type du véhicule détermine quel compétence lui ai associer pour le piloter Conduite (Léger), (Lourd) ou (Marcheur) pour les terrestre et pilotage (Léger), (Lourd) ou (Vaisseau) pour les aériens.

Vitesse : La vitesse de base du véhicule en m/round ainsi que sont mode de propulsion (Ch = Chenille, Ro = Roue, AG = Anti grav, Vo = Volant, Sp = Spatial)

Equipage : Le nombre d'équipage nécessaire pour faire fonctionner correctement un véhicule. L'utilisation d'une arme nécessite la présence d'un membre d'équipage.

Passager : Le nombre maximum de passager que peut transporter un véhicules.

Arme : Le type d'arme ainsi que sa position sur le véhicule (Tou = Tourelle, Ar = Avant, Lat = Latéral, Ar = Arrière). Les armes indiquées par un 1 x 2, sont des armes jumelées.

VEHICULES TERRESTRES ELDARS

Moto Jet

Les motos jet sont le fruit de la technologie anti-grav eldar. Elles combinent vitesse et maniabilité extrêmes, ce qui fait d'elles l'outil idéal pour les attaques éclair de harcèlement.



Moto jet : Véhicule de taille moyenne; Type Léger, PS 15 ; Def 15 ; Blindage 2/2/2 ; Vitesse 60m (AG) ; Equipage 1; Passager 1.

Armes : 1 x 2 catapulte shuriken ou canon shuriken (Av 180°)

Vyper

Les ypers sont des supports d'armes très mobiles, capable de cracher un déluge de feu tout en se déplaçant à grande vitesse.



Vyper : Véhicule de grande taille; Type Léger, PS 30 ; Def 14 ; Blindage 10/10/10 ; Vitesse 80m (AG) ; Equipage 2; Passager 0.

Armes : 1 x 2 catapulte shuriken (Av 180°)

Canon shuriken ou Rayonneur laser ou Lance missile eldar ou Lance ardente ou Canon stellaire (Av 180°)

Marcheur de Combat

Les marcheurs de combat sont utilisés en terrain dense pour les reconnaissances.



Marcheur de combat : Marcheur de grande taille ; Type marcheur, PS 40 ; Def 14 ; Blindage 10/10/10 ; Vitesse 12m (Ma) ; Equipage 1; Passager 0.

Armes : 2 Canon shuriken ou 2 Rayonneur laser ou 2 Lance missile eldar ou 2 Lance ardente ou 2 Canon stellaire (Av 180°)

Serpent

Le Serpent est le principal transport des armées des vaisseaux mondes. Sous son blindage, les gardiens et les guerriers aspects voyagent en sécurité vers leur objectifs.



Serpent : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 70 ; Def 13 ; Blindage 60/40/30 ; Vitesse 25m (AG) ; Equipage 2; Passager 10.

Armes : 1 x 2 catapulte shuriken ou canon shuriken (Av 180°)

1 x 2 canon shuriken ou Rayonneur laser ou Lance missile eldar ou Lance ardente ou Canon stellaire (Av 180°)

Champ Energétique : La proue est protégée par un champ énergétique qui détourne les tirs. Toutes les attaques de tir visant le Serpent par l'avant n'auront jamais un FP de Blindage supérieur à 50. Si l'arme possède un FP plus important baissez le à 50.

Falcon

Le Falcon doit son nom au Faucon de la mythologie eldar qui récupéra l'épée de Vault, Anaris. Avec son armement puissant et sa capacité à transporter de petites escouades, le Falcon est l'un des véhicules principal des forces eldars.



Falcon : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 70 ; Def 13 ; Blindage 60/40/30 ; Vitesse 25m (AG) ; Equipage 2; Passager 6.

Armes : 1 x 2 catapulte shuriken ou canon shuriken (Av 180°)

Laser à impulsion (To 360°)

Canon shuriken ou Rayonneur laser ou Lance missile eldar ou Lance ardente ou Canon stellaire (To 360°)

Prisme de Feu

Le Prisme de Feu doit son nom a son puissant canon prisme, issu de la technologie laser la plus évoluée jamais vue.



Prisme de Feu : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 70 ; Def 13 ; Blindage 60/40/30 ; Vitesse 25m (AG) ; Equipage 2; Passager 0.

Armes : 1 x 2 catapulte shuriken ou canon shuriken (Av 180°)

Canon prisme (To 360°)

Tisseur de Nuit

Le Tisseur de nuit est équipé d'un canon tisseur de ténèbres, tirant des filets mono filament extrêmement tranchant.



Tisseur de Nuit : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 70 ; Def 13 ; Blindage 60/40/30 ; Vitesse 25m (AG) ; Equipage 2; Passager 0.

Armes : 1 x 2 catapulte shuriken ou canon shuriken (Av 180°)

Tisseur de ténèbres (To 360°)

Fire Storm

Le Fire Storm est un véhicule anti aérien armé de 3 canons shuriken spécialement conçus pour abattre les véhicules aériens ennemis.



Fire Storm : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 70 ; Def 13 ; Blindage 60/40/30 ; Vitesse 25m (AG) ; Equipage 2; Passager 0.

Armes : 1 x 2 catapulte shuriken ou canon shuriken (Av 180°)

2 x 2 canons shuriken long (To 360°) (+5 pour toucher les cibles aériennes)

Cobra

Le Cobra est un anti-grav lourd armé du plus puissant canon jamais construit, le canon warp.

Cobra : Véhicule de taille gigantesque ; Type Lourd, PS 100 ; Def 13 ; Blindage 100/80/80 ; Vitesse 18m (AG) ; Equipage 4; Passager 0.



Armes : 1 x 2 catapulte shuriken ou canon shuriken (Av 180°)

Canon Warp (To 360°)

Scorpion

Le Scorpion est équipé de 2 terribles canons pulsar jumelés. La puissance de feu de ses canons lui permet de rivaliser avec le baneblade impérial.



Scorpion : Véhicule de taille gigantesque ; Type Lourd, PS 100 ; Def 13 ; Blindage 100/80/80 ; Vitesse 18m (AG) ; Equipage 4; Passager 0.

Armes : canon shuriken (Av 180°)

Lance missile eldar (To 360°)

1 x 2 Canon Pulsar (To 360°)

VEHICULES AERIENS ELDARS

Nightwing

Le Nightwing est le véhicule de chasse eldar. Sa vitesse et sa maniabilité fait qu'il surclasse aisément les véhicules impériaux.



Nightwing : Véhicule de très grande taille; Type Léger, PS 50 ; Def 15 ; Blindage 20/20/15 ; Vitesse 350m (Sp) ; Equipage 2; Passager 0.

Armes : 1 x 2 canons shuriken (Av 180°)
Lance ardente (Av 180°)

Phœnix

Le Phœnix est un appareil aérien très bien armé, capable d'infliger de lourdes pertes à l'infanterie ainsi que de détruire des blindés ennemis.



Phœnix : Véhicule de très grande taille; Type Léger, PS 60 ; Def 15 ; Blindage 25/25/20 ; Vitesse 300m (Sp) ; Equipage 2; Passager 0.

Armes : 1 x 2 canons shuriken (Av 180°)
Laser à impulsion (Av 180°)
1 x 2 Lance missile eldar (Av 180°)

Champ de protection : Le champs de protection du Phœnix lui offre une réduction de dommage de 10/-. Cette réduction de dommage s'applique après la valeur de blindage.

Void Dragon Phœnix

Le Void dragon est une variante du Phœnix utilisé principalement par les corsaires Eldar.



Phœnix : Véhicule de très grande taille; Type Léger, PS 60 ; Def 15 ; Blindage 25/25/20 ; Vitesse 300m (Sp) ; Equipage 2; Passager 0.

Armes : 1 x 2 canons shuriken (Av 180°)
1 x 2 canons stellaires (Av 180°)
1 x 2 Lance missile eldar (Av 180°)

Champ de protection : Le champs de protection du Phœnix lui offre une réduction de dommage de 10/-. Cette réduction de dommage s'applique après la valeur de blindage.

Vampire Raider

Le Raider est un véhicule aérien lourd capable de briser n'importe quel position ennemi grâce à sa redoutable puissance de feu.



Vampire Raider : Véhicule de taille gigantesque; Type Lourd, PS 80 ; Def 15 ; Blindage 50/50/40 ; Vitesse 300m (Sp) ; Equipage 2; Passager 25.

Armes : 1 x 2 Laser à impulsion (Av 180°)
Canon a dispersion (Av 180°)

Champ de protection : Le champs de protection du Vampire raider lui offre une réduction de dommage de 10/-. Cette réduction de dommage s'applique après la valeur de blindage.

Vampire Hunter

Le Hunter est une variante du Vampire Raider. La différence viens principalement de son armement est de ses 2 puissants canons pulsar jumelés.



Vampire Hunter : Véhicule de taille gigantesque; Type Lourd, PS 80 ; Def 15 ; Blindage 50/50/40 ; Vitesse 300m (Sp) ; Equipage 2; Passager 25.

Armes : 1 x 2 Canon Pulsar (Av 180°)
1 x 2 Lance missile Eldar (Av 180°)
Canon a dispersion (Av 180°)

Champ de protection : Le champs de protection du Vampire raider lui offre une réduction de dommage de 10/-. Cette réduction de dommage s'applique après la valeur de blindage.

Images provenant du site de games workshop et forge world

BESTIAIRE ELДАР

GARDIEN DEFENSEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 1

Dés de vie : 1d10 (10)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (+2 de classe, +2 Dex)

Armure : Composite 4/+2

Attaques de base / Lutte : +1/+2

Attaques : Catapulte Shuriken +4

Dommages : Catapulte Shuriken 2d8+2

JS: Ref +2, Vig +2, Vol +0

Carac: For 12, Con 10, Dex 14, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : escouade 5 - 20

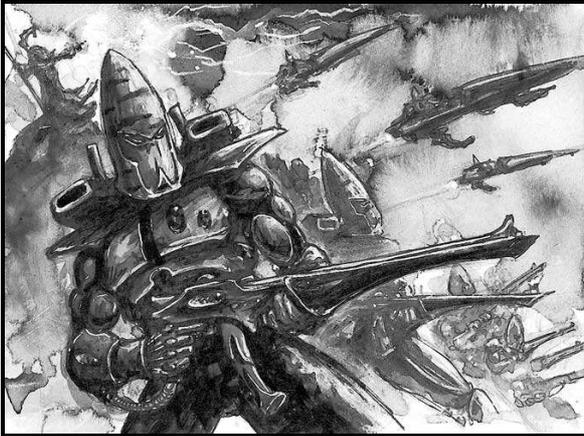
Compétences : Perception auditive +1, Détection +1.

Dons : Arme de prédilection Catapulte shuriken, Tir à bout portant

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)



Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

GARDIEN DE CHOC

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 1

Dés de vie : 1d10 (10)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 13 (+2 de classe, +1 Dex)

Armure : Composite 4/+2

Attaques de base / Lutte : +1/+3

Attaques : Pistolet Shuriken +3, Couteau +3

Dommages : Pistolet Shuriken 2d8+2, Couteau 1d4+2

JS: Ref +1, Vig +2, Vol +0

Carac: For 14, Con 10, Dex 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : escouade 5 - 20

Compétences : Perception auditive +1, Détection +1.

Dons : Arme de prédilection Pistolet shuriken, Esquive

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)

Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

RANGER

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 4

Dés de vie : 4d8+4 (25)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 17 (+4 de classe, +3 Dex)

Attaques de base / Lutte : +3/+3

Armure : Composite 4/+2

Attaques : Long fusil +7

Dommages : Long fusil 4d8

JS: Ref +7, Vig +5, Vol +1

Carac: For 10, Con 12, Dex 16, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : escouade 3 - 10

Compétences : Perception auditive +6, Détection +6, Discrétion +8, Déplacement silencieux +8.

Dons : Arme de prédilection long fusil, Tir à bout portant, Tir de loin, Pistage.

Facteur de puissance : 4

Alignement : Neutre

Puissance possible : 5-7 DV (taille moyenne)



Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

DRAGON DE FEU

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 DrF 2

Dés de vie : 7d10+17 (60)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 18 (+5 de classe, +3 Dex)

Armure : Composite supérieure 6/+3

Attaques de base / Lutte : +7/+9

Attaques : Fusil Thermique+11/+6

Dommages : Fusil Thermique 5d12

JS: Ref +8, Vig +10, Vol +1

Carac: For 15, Con 15, Dex 16, Int 14, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 5 - 10

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4, Démolition +10.

Dons : Arme exotique fusion, arme de prédilection fusil thermique, tir à bout portant, Tir d'expert, Tir de précision, robustesse.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-11 DV (taille moyenne)

12-15 DV (Exarque)

Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Résistance au feu : Le Dragon de Feu à une réduction de dommages au feu de 3/-

Tueur de Char : le dragon de feu gagne 1d10 points de dommages additionnels lorsqu'il tire contre un véhicule se trouvant à moins de 10 mètres.

ARAINÉE SPECTRALE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4 Tec 1 ArS 2

Dés de vie : 6d10+1d6+14 (54)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Composite lourde 8/+4

Attaques de base / Lutte : +6/+8

Attaques : Tisse mort +10/+5

Dommages : Tisse mort 2d10+4

JS: Ref +4, Vig +9, Vol +6

Carac: For 14, Con 14, Dex 16, Int 14, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 5 - 10

Compétences : Perception auditive +4, Détection +8.

Dons : Arme exotique Tisse mort, Arme de prédilection Tisse mort, Tir à bout portant, Port d'armure lourde, Arme de spécialisation tisse mort, Tir d'expert.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-11 DV (taille moyenne)
12-15 DV (Exarque)



Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Générateur de saut Warp. Les araignées spectrales utilisent des générateurs de saut Warp pour faire des bonds entre un endroit et un autre. Ces bonds peuvent permettre d'atteindre des endroits inaccessibles pour une personne normale. L'utilisation d'un générateur de saut Warp permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. L'araignée spectrale arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : 10 mètres devant, à travers le mur). Après avoir utilisé le générateur de saut Warp, l'araignée ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Si l'endroit de téléportation est déjà occupé par un objet solide, l'araignée est expulsée vers une surface inoccupée et subit 2d6 point de dommages. Utiliser un générateur de saut Warp est une action complexe.

BANSHEE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4 Rou 1 Ban 2

Dés de vie : 4d10+1d6+2d8+14 (52)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 22 (+8 de classe, +4 Dex)

Armure : Composite supérieure 6/+3

Attaques de base / Lutte : +6/+8

Attaques : Pistolet shuriken +10/+5, épée énergétique +9/+4

Dommages : Pistolet shuriken 2d8, épée énergétique 1d10+2

JS: Ref +9, Vig +8, Vol +1

Carac: For 15, Con 14, Dex 19, Int 12, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 5 - 10

Compétence : Perception auditive +4, Détection +4, Acrobatie +12, Saut +12.

Dons : Souplesse du serpent, attaque éclair, esquive, arme de prédilection épée énergétique, expertise.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-11 DV (taille moyenne)
12-15 DV (Exarque)



Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Cri de la Banshee : Une Banshee peut, une fois par jour, hurler à travers son masque hurleur au prix d'une action de mouvement. Tous les adversaires se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de la Banshee peuvent être sonné pour 1d3 rounds. Le cri affecte les cibles ayant un niveau égal ou inférieur à la Banshee. Les opposants peuvent résister avec un jet de Volonté DD 13.

Saut des étoiles : Une Banshee peut sauter une distance (verticale ou horizontale) sans limite due à sa taille.

Attaque sournoise : Une Banshee a une attaque sournoise à +1d6.

AIGLE CHASSEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4 Rou 1 AgC 2

Dés de vie : 4d10+1d6+2d8+14 (52)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 22 (+8 de classe, +4 Dex)

Armure : Composite supérieure 6/+3

Attaques de base / Lutte : +6/+8

Attaques : Lasblaster +11/+6

Dommages : Lasblaster 2d8

JS: Ref +9, Vig +8, Vol +1

Carac: For 14, Con 14, Dex 18, Int 13, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 5 - 10

Compétences : Perception auditive +4, Détection +10, Acrobatie +10, Saut +10 (+40).

Dons : Souplesse du serpent, attaque éclair, esquive, arme de prédilection lasblaster, Tir à bout portant.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-11 DV (taille moyenne)
12-15 DV (Exarque)

Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Attaque sournoise : Un aigle chasseur à une attaque sournoise à +1d6.

Saut des étoiles : Un aigle chasseur peut sauter une distance (verticale ou horizontale) sans limite due à sa taille.

Attaque en vol : Un aigle Chasseur est habitué à se battre dans les airs en décrivant des cercles mortels et en plongeant sur ses proies tel un rapace, il gagne un bonus à son jet d'attaque de +1 lorsqu'il utilise une arme alors qu'il est en train de sauter avec ses Ailes Stellaires.

Aile stellaire : Un aigle chasseur porte des ailes stellaires lui offrant un bonus de +30 en saut.

SCORPION

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 3 Sco 2 Scp 2

Dés de vie : 5d10+2d8+14 (55)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 20 (+7 de classe, +3 Dex)

Armure : Composite lourde 8/+4

Attaques de base / Lutte : +6/+9

Attaques : Pistolet shuriken +9/+4, épée tronçonneuse +11/+6, mandibule +9

Dommages : Pistolet shuriken 2d8, épée tronçonneuse 1d10+3, mandibule 1d6

JS: Ref +8, Vig +10, Vol +1

Carac: For 17, Con 14, Dex 16, Int 13, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 5 - 10

Compétences : Perception auditive +6, Détection +6, Discrétion +10, Déplacement silencieux +10.

Dons : Arme exotique mandibule, port d'armure lourde, attaque puissante, arme de prédilection épée tronçonneuse, expertise de combat, enchaînement, tir à bout portant.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-11 DV (taille moyenne)
12-15 DV (Exarque)

Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

VENGEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 Ven 2

Dés de vie : 7d10+14 (57)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 18 (+5 de classe, +3 Dex)

Armure : Composite supérieure 6/+3

Attaques de base / Lutte : +7/+9

Attaques : Catapulte Shuriken +11/+6

Dommages : Catapulte Shuriken 2d8+4

JS: Ref +6, Vig +9, Vol +1

Carac: For 15, Con 14, Dex 17, Int 12, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 5 - 10

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4, Intimidation +8.

Dons : Arme de prédilection Catapulte shuriken, Tir à bout portant, Tir d'expert, Arme de spécialisation Catapulte shuriken, Tir automatique, Science de l'initiative, Tir précis.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-11 DV (taille moyenne)
12-15 DV (Exarque)



Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Ennemi juré : Les Vengeurs ont 1 ennemi juré à +2

FAUCHEUR NOIR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 FaN 2

Dés de vie : 7d10+21 (64)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 18 (+5 de classe, +3 Dex)

Armure : Composite Lourde 8/+4

Attaques de base / Lutte : +7/+10

Attaques : lance missile faucheur +11/+6

Dommages : lance missile faucheur 5d8

JS: Ref +4, Vig +10, Vol +1

Carac: For 16, Con 16, Dex 16, Int 10, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 5 - 10

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4.

Dons : arme de prédilection lance missile faucheur, Tir à bout portant, Arme exotique (Lourde), Tir de loin, Tir Rapide, Tir de loi, Port d'armure lourde.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-11 DV (taille moyenne)
12-15 DV (Exarque)

Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

ARCHONTE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 3 Psy 3 Arc 3

Dés de vie : 3d10+3d6+3d8+18 (60)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 20 (+7 de classe, +3 Dex)

Armure : Composite runique 7/-

Attaques de base / Lutte : +6/+9

Attaques : lame sorcière +9/+4, pistolet shuriken +9/+4

Dommages : lame sorcière 1d10+4, pistolet shuriken 2d8

JS: Ref +6, Vig +8, Vol +10

Carac: For 14, Con 15, Dex 16, Int 14, Sag 16, Cha 14

Organisation : escouade 2 - 5 ou solitaire

Compétences : Perception auditive +10, Détection +10, Concentration +12, Art psy +12.

Dons : arme de prédilection lame sorcière, expertise, vigilance, arme psionique, attaque puissante, arme de spécialisation lame sorcière, esquive.

Facteur de puissance : 9

Alignement : Neutre

Puissance possible : 10-14 DV (taille moyenne)

Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Elan Protecteur : Un Archonte peut choisir de s'interposer entre le danger et une seule personne qu'il choisit de protéger, dénommée ci-après sa « charge ». S'il est à moins d'1,5 m de sa charge au début du round, un Archonte peut échanger sa place contre celle de sa charge et recevoir une attaque normalement destinée à celle-ci.

Détourner les attaques : Lorsqu'il est à côté de sa charge, un Archonte peut tenter de parer une attaque qui l'aurait normalement blessée. Pour cela, il effectue un jet d'attaque, et le compare à celui obtenu par l'attaquant. Si son jet est le plus important, sa parade réussit, et sa charge ne subit aucuns dommages. Sinon, les dégâts sont normalement appliqués aux points de vie de sa charge. Un Archonte ne peut tenter de détourner qu'une seule attaque par round.

Psy Latent : Un Archonte peut utiliser le pouvoir *Lecture des runes* à volonté.

Pouvoir Psy : *Détection du poison, Lumière, Message, Hébètement* (DD13), *Bravoure, Dissimulation, Bénédiction d'Isha, Bouclier, Dissimulation supérieure, Chant de la Banshee* (DD14), *Détection de l'invisibilité, Destructeur* (DD15), *Maîtrise*. Niveau 6 de lanceur de pouvoir. Les DD sont lié à la Sagesse.

Point de pouvoir psy : 15

GRAND PROPHÈTE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Psy 7 GrP 5

Dés de vie : 12d6+36 (80)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 22 (+10 de classe, +2 Dex)

Armure : Composite runique 7/-

Attaques de base / Lutte : +5/+5

Attaques : lance chantante+5, pistolet shuriken +7

Dommages : lame sorcière 1d10, pistolet shuriken 2d8

JS: Ref +5, Vig +6, Vol +14

Carac: For 11, Con 16, Dex 15, Int 16, Sag 21, Cha 17

Organisation : solitaire

Compétences : Perception auditive +5, Détection +5, Concentration +18, Art Psy 18.

Dons : Concentration de combat, augmentation d'intensité, efficacité des pouvoirs accrue, Incantation rapide, Pouvoir renforcés, Pouvoirs supérieurs, Quintessence de sort.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Neutre

Puissance possible : 13-17 DV (taille moyenne)



Combat

Vision nocturne : Les Eldars voient dans le noir à une distance de 20 m.

Prescience : Lorsqu'il ne porte aucune armure et qu'il est libre de ses mouvements, un Grand Prophète bénéficie d'un bonus à sa défense égal +5. Il ne bénéficie pas de cet avantage dans une situation où il perd normalement son bonus de Dextérité à la Défense, ou s'il porte une armure, même légère (l'armure runique est une armure légère).

Omniscience : Un Grand Prophète n'est plus jamais surpris, et peut donc lui aussi agir pendant le round de surprise et gagne le don Esquive Instinctive.

Explorer le Futur : Un Grand Prophète bénéficie de l'équivalent du pouvoir *Augure* de façon permanent

Psy Latent : Un Grand prophète peut utiliser le pouvoir *Lecture des runes* à volonté.

Pouvoir Psy : *Détection du poison, Lumière, Message, Signature magique, Lumière dansante, Hébètement* (DD13), *Hypnose, Alarme, Guide, Compréhension des langues, Bénédiction d'Isha, Bouclier, Augure, Détection des pensées, Localisation d'objet, Détection de l'invisibilité, Image miroir, Prière, Anti-détection, Dissipation psychique, Image accomplie, Destructeur* (DD20), *Communication à distance, Divination, Tempête surnaturelle, Scrutation, Guerre mentale, Lien télépathique, Téléportation, Vision lucide, Sagesse des étoiles, Barrière de Vault*. Niveau 12 de lanceur de pouvoir. Les DD sont lié à la Sagesse.

Point de pouvoir psy : 63

GARDE FANTÔME

Créature Artificielle de taille moyenne

Classes : Fantôme

Dés de vie : 8d10+20 (68)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (garde fantôme)

Armure : Naturelle 10/+5 ou 5/-

Attaques de base / Lutte : +6/+11

Attaques : Canon fantôme +9/+4

Dommages : canon fantôme (voir plus bas)

JS: Ref +3, Vig +2, Vol +4

Carac : For 20, Con -, Dex 12, Int 14, Sag 15, Cha 15

Organisation : escouade 5 - 10

Compétences : Perception auditive +5, Détection +5.

Dons : arme de prédilection canon fantôme, tir à bout portant, arme exotique (canon fantôme).

Facteur de puissance : 8

Alignement : Neutre

Puissance possible : 9-12 DV (taille moyenne)

Combat

Vision améliorée : Un garde fantôme à une vision dans le noir sur 18 mètres, une vision nocturne et un système de visée ajoutant +1 aux jets d'attaques à distance.

Immunité mentale: Immunité contre les effets mentaux (charmes, mirages et effets de moral), les poisons, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies.

Immunité physique: Immunité contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises, l'absorption d'énergie et la mort par dégât excessifs.

Canon Fantôme : Les canons fantômes ouvrent des petits trous reliant le Warp à l'espace, Toutes les personnes touchées par un Canon fantôme doivent réussir un test de Vigueur DD15 ou être aspirées dans le Warp et mourir. Si la victime subit plusieurs tirs de canon fantôme lors du même round, le DD est augmenté de 2 à chaque touche.

SEIGNEUR FANTÔME

Créature Artificielle de grande taille

Classes : Fantôme

Dés de vie : 14d10+30 (111)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (seigneur fantôme)

Armure : Naturelle 20/+5 ou 10/-

Attaques de base / Lutte : +10/+23

Attaques : Gantelet énergétique +19/+14, Catapulte shuriken +11/+6, Canon shuriken +11/+6

Dommages : Gantelet énergétique 1d12+18, Catapulte shuriken 2d8+2, Canon shuriken 3d8+4

JS: Ref +5, Vig +4, Vol +7

Carac: For 28, Con -, Dex 12, Int 14, Sag 16, Cha 16

Organisation : solitaire

Compétences : Perception auditive +8, Détection +8.

Dons : arme exotique gantelet énergétique, arme exotique arme lourde, arme de prédilection gantelet énergétique, tir à bout portant, tir de loin.

Facteur de puissance : 15

Alignement : Neutre

Puissance possible : 15 -17 DV (grande taille)



Combat

Vision améliorée : Un seigneur fantôme à une vision dans le noir sur 18 mètres, une vision nocturne et un système de visée ajoutant +1 aux jets d'attaques à distance.

Immunité mentale: Immunité contre les effets mentaux (charmes, mirages et effets de moral), les poisons, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies.

Immunité physique: Immunité contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises, l'absorption d'énergie et la mort par dégât excessifs.

Canon Shuriken : Le canon shuriken peut être remplacé par l'une des armes suivantes : un rayonneur laser, un lance missile Eldar, une lance ardente ou un canon stellaire.

AVATAR DU DIEU A LA MAIN SANGLANTE

Extérieur de grande taille

Dés de vie : 18d8+162 (246)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (+8 de classe, +2 de Dex)

Armure : Naturelle 20/+5 ou 10/-

Attaques de base / Lutte : +18/+32

Attaques : Mort Hurlante +27/+22/+17/+12

Dommages : Mort Hurlante 2d10+15+1d6 (feu)

Caract : For 30, Con 28, Dex 15, Int 10, Sag 16, Cha 18

Organisation : solitaire

Compétences : Perception auditive +15, Détection +15.

Dons : attaque puissante, enchaînement, succession d'enchaînement, science de la destruction.

Facteur de puissance : 18

Alignement : Neutre

Puissance possible : 19 DV (grande taille)

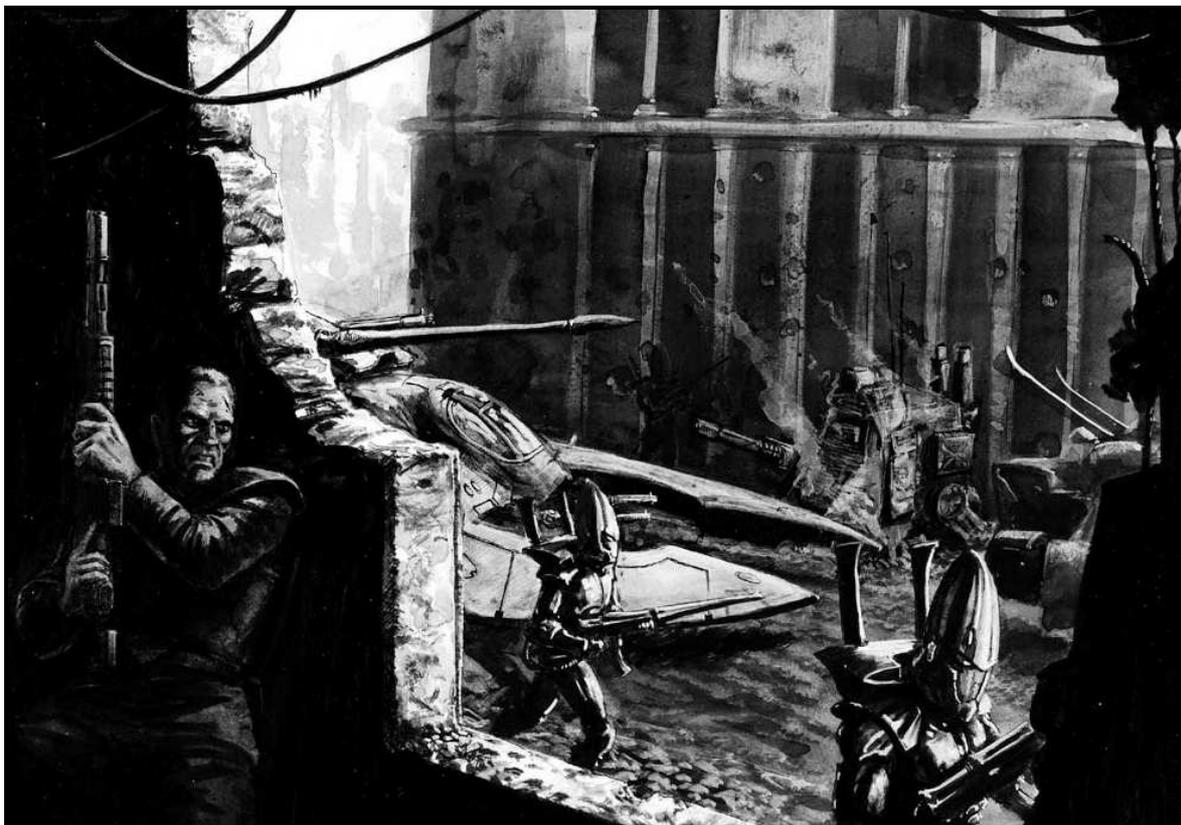
Combat

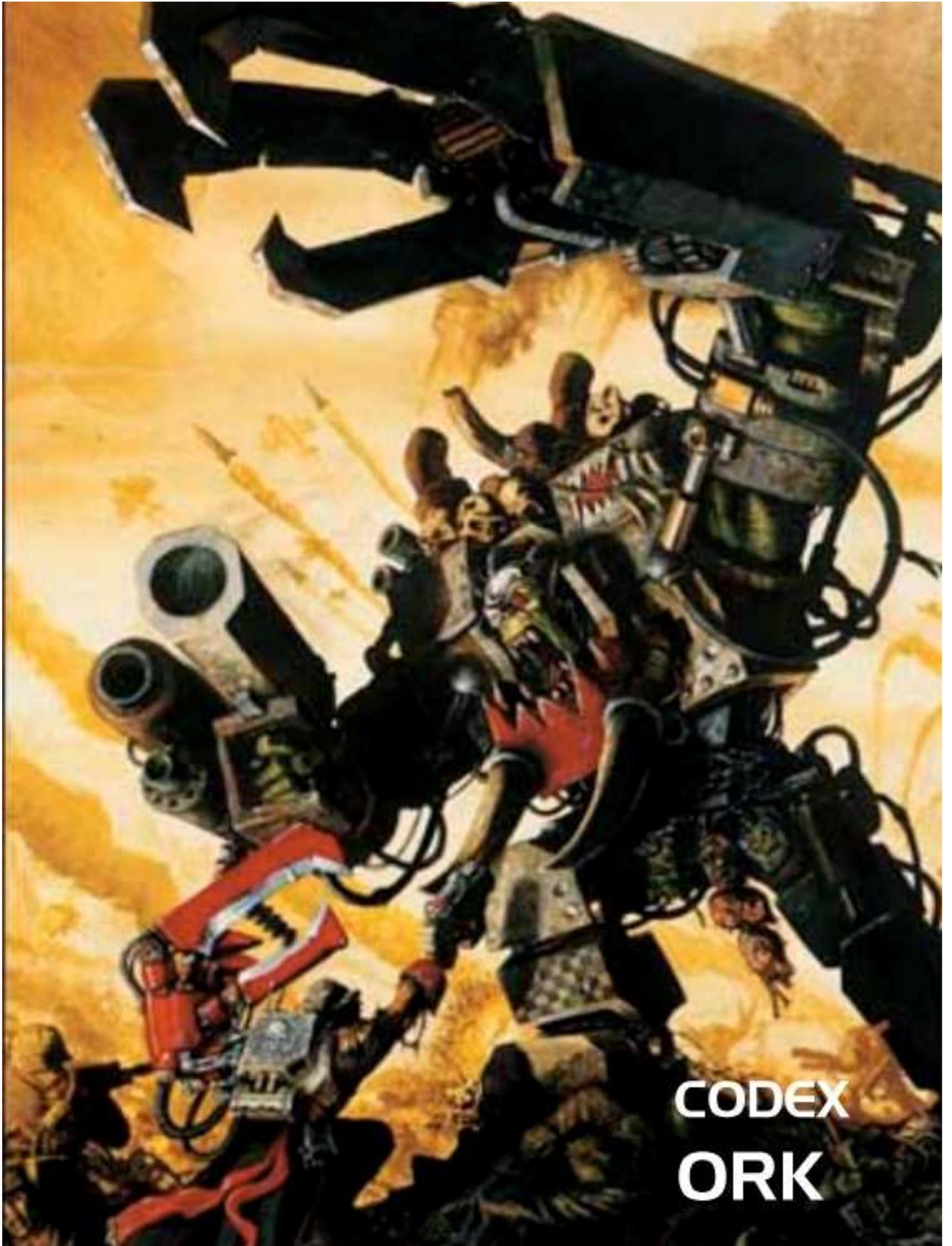
Créature effrayante : Un Avatar provoque la terreur, le DD pour y résister est de 23.

Immunité au feu : Un Avatar est immunisé aux dommages par le feu (y compris les armes à plasma et à fusion).

Mort Hurlante : L'arme d'un avatar est une immense épée à deux mains enflammée. Elle compte comme ayant un FP de +5/80 et inflige 1d6 points de dommages de feu supplémentaires à chaque attaque. Toutes les personnes subissant des dommages par le feu doivent immédiatement faire un JS Réflexe DD12 pour éviter de prendre feu. A chaque début de round, une créature enflammée prend 1d10 Point de dégâts. Elle peut, au prix d'une action complexe, essayer d'éteindre les flammes en réussissant un jet de Réflexe DD12.

Sans peur : Un Avatar est l'incarnation vivante de Kaela Mensha Khaine, le dieu de la guerre. Il est immunisé à tous les effets ou pouvoirs à effet de peur. De plus tous les Eldars se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de l'Avatar sont également immunisés aux effets de la peur.





**CODEX
ORK**

CODEX ORKS

ORIGINE

Il y a à présent plus de dix mille ans que les hommes rencontrèrent pour la première fois la race sauvage et belliqueuse des orks. Depuis cette époque, l'humanité n'a cessé de livrer des guerres interminables contre ces créatures barbares et il n'y a guère de chance que cela se termine un jour.

La race ork est bien plus répandue à travers la galaxie que celle des humains, et elle est divisée en plusieurs milliers d'empires indépendants menés chacun par un seigneur de guerre ork. Ces seigneurs cherchent sans cesse à vaincre leurs voisins, humains, Eldar ou même Orks. S'il réussit, un seigneur de guerre étend son territoire et continue jusqu'à ce qu'il soit vaincu à son tour. Même s'il va de succès en succès, pillant des mondes et dispersant les armées de l'Imperium sur son chemin, il finira toujours par pousser le bouchon trop loin. Telle est la nature des orks ! Les orks attaquent toujours avant d'être prêts et ne pensent jamais plus loin que la prochaine bataille.

Ce manque de prévoyance et d'organisation a sauvé l'Imperium plus d'une fois, cependant les ravages que peuvent provoquer les orks semblent sans limite. La plupart des incursions orks peuvent être jugulées par les forces locales dans le cadre strict de leurs attributions, avant que trop de dégâts ne soient provoqués. Toutefois ce n'est pas toujours le cas et la Terre elle-même a été menacée de destruction plusieurs fois au cours de la longue histoire de l'Imperium.

Les Orks forment une race sauvage et brutale qui aime la guerre. Ils sont l'élément dominant d'une race d'Orkoïdes qui inclut leurs petits cousins Gretchins et Snotlings. Les Orks sont les principaux car ils sont les plus gros, les plus forts, les plus nombreux et les plus belliqueux.



Les Gretchins ressemblent aux Orks, mais ne sont ni aussi brutaux, ni aussi forts et ni aussi grands que leurs cousins. Bien plus petits, les Gretchins sont également plus malins et plus rusés. Les Snotlings sont les plus petits et les plus faibles des Orkoïdes. Ils gardent la taille d'un jeune Gretchin toute leur vie.

Comme ils sont plus gros et plus forts que le reste des Orkoïdes, les Orks forment en toute logique l'élite des guerriers de la race Ork. Ils donnent des ordres aux Gretchins et aux Snotlings et font d'eux ce qu'ils veulent. Ce statu quo a aussi des avantages pour les races mineures, car les Orks les protègent et s'occupent d'eux. Sans les Orks pour les défendre, le destin des Gretchins et des Snotlings pourrait être bien pire.

Les Orks

Un Ork typique a à peu près la taille d'un humain normal (mais il serait plus grand s'il se redressait complètement). Ils ont des corps robustes et musculeux, avec de longs

bras puissants terminés par des doigts maladroits plus ou moins capables d'agripper des objets. Leurs crânes sont gros, avec un grand front proéminent masquant leurs sauvages yeux rouges. La mâchoire est très développée et garnie d'une impressionnante série de longues canines. La tête d'un Ork est naturellement chauve, et les orks utilisent des créatures spéciales appelées Squigs pour se faire des cheveux ou une barbe. Leur peau est épaisse et verte, et porte les cicatrices de nombreux combats, et des traces de parasites divers et variés.

Les Orks parlent lentement, d'une voix grave et gutturale, et leur langage est pauvre et brutal. Les Orks disent ce qu'ils pensent, et leurs pensées ainsi que leurs paroles sont toujours directes et pratiques. La philosophie qui les guide est celle de la loi du plus fort. Aucun Ork ne doutera jamais de la validité de cette philosophie, quelle que soit la situation.

Les Gretchins

Les Gretchins sont plus nombreux que les Orks, mais les Orks en sont grandement dépendants, malgré la différence de taille entre les deux races (bien qu'un Ork ne l'admettra jamais ouvertement). Les Orks sont paresseux et oublieux, et l'organisation n'est pas leur point fort. Seules la préparation d'une guerre et l'excitation de la bataille font ressortir les talents innés des Orks. La plupart des activités journalières de la société Ork, trouver et préparer de la nourriture, réceptionner des messages, manipuler des informations, remplir et transporter des choses, ranger des objets et autres sont laissées aux Gretchins.

Les Gretchins sont assez heureux de leur rôle de serviteurs et n'ont pas de ressentiment envers leurs maîtres. Pour les Gretchins, les Orks sont juste une question de survie, si bien qu'ils acceptent leur place au sein du système comme une fatalité. Dans leur ensemble, les Orkoïdes ne se sont jamais interrogés sur les pourquoi et les comment de leur existence - seuls les Humains et les Eldars se tracassent avec des notions un peu folles sur le but de l'existence et autre. Les Orks savent que l'existence d'une chose est une raison en elle-même.

Les Snotlings

Les Snotlings ont l'air de petits Gretchins immatures. Il semble qu'ils forment la descendance dégénérée d'une espèce disparue qui fut un jour la plus intelligente, et la race dominante des Orkoïdes, jusqu'à ce qu'elle soit usurpée par les Orks, plus forts et brutaux. Maintenant, les rôles se sont inversés et les Snots, avec leur petite taille et leur intelligence limitée, sont élevés et soumis par les Orks. Le principal rôle des « Snots » dans la société Ork est la culture de champignons, qui sont utilisés dans la nourriture, la boisson et la médecine. Les Snots aident aussi à s'occuper des Squigs qui vivent dans le fumier des Orks. Les Snots sont élevés et dressés par une classe d'Orks connus sous le nom de Fouettards.



LES CLANS

La société ork est avant tout basée sur les tribus qui sont menées par des chefs de guerre et des seigneurs de guerre. Une tribu est à peu près équivalente à une armée ou à la population d'une planète. Les tribus en absorbent constamment d'autres puis éclatent en tribus plus petites,

c'est pourquoi la société ork se caractérise par ses luttes incessantes et ses changements perpétuels.

Les orks tirent profit de ces conflits : les plus forts se retrouvent au sommet alors que les plus faibles s'en remettent à la domination de leurs conquérants. Pour un ork, cet état de fait est amplement satisfaisant. Si une tribu est vaincue par une autre tribu plus forte, elle se réjouit de l'opportunité d'être emmenée au combat par un chef plus puissant que l'ancien. Bien que les ork appartiennent à des tribus, il existe aussi des clans. Les tribus changent constamment mais les clans existent malgré tout. Une même tribu contient généralement des orks de clans différents et chaque clan possède sa propre identité et ses propres caractéristiques. Lorsque les tribus se combattent, des guerriers d'un même clan se retrouvent souvent face à face. La loyauté d'un ork va toujours à son chef de guerre plutôt qu'à son clan, bien que la rivalité entre clans soit cependant intense.

Il existe beaucoup de clans mais seuls six sont vraiment importants : les Goffs, les Bad Moons, les Snakebites, les Evil Sunz, les Blood Axes et les Deathskulls. Chacun présente des différences culturelles et des aptitudes particulières qui semblent liées aux variations génétiques instaurées autrefois par les gross'tet' (la race qui les aurait jadis créés), bien qu'il soit impossible d'en être totalement sûr.



LES CASTES

Les Nobz

Les nobz sont les nobles orks. Ils appartiennent à des maisons nobles ou à la famille du boss. La plupart du temps, ils sont riches et possèdent beaucoup de dents mais il peuvent aussi être des vétérans endurcis. Les nobz sont extrêmement arrogants, ils infligent des punitions immédiates à tout subordonné ork, gretchin ou snotling qui parle quand ce n'est pas son tour ou qui les agace. La punition prend généralement la forme d'une bonne claque.

Les nobz sont soit à des postes de commandement soit dans leurs propres bandes. Ils préfèrent la compagnie d'autres orks de statut égal et peuvent s'offrir les meilleures armes et les meilleurs équipements. Un bon arsenal est un signe de noblesse et de statut chez les orks. Un ork ordinaire n'est pas autorisé à avoir un équipement meilleur ou plus prestigieux qu'un nob. Si un simple Boy fait étalage d'un arsenal impressionnant, il lui sera probablement confisqué.

Les unités de nobz sont généralement très bien armées et équipées. Les armures vont de quelques plaques d'épaules aux armures énergétiques complètes, ce qui dépend de la fortune du nob, de son statut et de sa chance au combat. Un arsenal aussi prestigieux qu'une armure énergétique est presque exclusivement réservée aux nobz car seuls les orks extrêmement riches sont capables de s'offrir et de réparer un équipement aussi tape-à-l'œil. Ceux-là possèdent des techniciens humains ou squats réduits en esclavage, de même que les ateliers et les matières premières nécessaires.

Les BigBoss

Les plus puissants et les plus prestigieux des nobz sont nommés Gros meks ou Big Boss. Un Gros mek dirige une tribu ou une expédition militaire tandis que « Big Boss » est le titre donné à certains puissants Gros meks qui mènent une grande tribu ou une confédération de tribus.

Un noble ork peut atteindre le statut de Big Boss par une combinaison de coups bas et de capacité à crier très fort. Bien sûr, il faut régler, de manière sommaire, le problème des rivaux et des concurrents. Il existe très peu d'orks ambitieux ou avides de pouvoir, la lutte est donc rarement intense. Cela signifie aussi qu'une grande intelligence n'est pas forcément une condition nécessaire à l'exercice du pouvoir. Les Big Boss trouvent facilement des conseillers capables pour s'occuper des tâches d'organisation plus exigeantes.



Les Big Boss sont toujours resplendissants dans leur équipement de guerre. Ils tiennent leur cour dans de grands halls où ils sont assis sur des trônes richement décorés assistés par leurs serviteurs et leurs conseillers. Des bannières anciennes pendent au dessus de leurs trônes, lesquels sont parés de prestigieux trophées d'anciennes victoires. Les meilleurs trophées que peut avoir un Big Boss ork sont des casques de Space Marines. De tels objets deviennent vite des talismans synonymes de pouvoir et de fortune et exhibés comme tels au sommet de la bannière de la tribu. Les orks jugent la qualité d'un chef à la quantité et à la puissance des ennemis qu'il a vaincus. Exhiber les casques des meilleurs guerriers humains est la plus grande preuve du droit du Big Boss à commander ainsi que de ses prouesses martiales.

Les Boyz

Les boyz forment le gros des rangs des guerriers orks. La plupart des orks sont des boyz. Leur équipement comporte généralement un gilet pare-éclats orné d'une plaque dorsale portant l'insigne de leur clan. Les boss de chaque maison sont en charge d'au moins quatre boyz et généralement un peu plus. Chaque maison et famille porte une variation de l'héraldique du clan qui lui est propre ainsi que des insignes personnels.

La majorité des boyz sont des fantassins robustes et déterminés. Ils sont généralement armés de l'arme favorite des orks : le Kikoup. Dans chaque maison, une paire de boyz, les acolytes du boss, portent souvent des armes lourdes. Les orks ont une préférence pour les armes rudimentaires et bruyantes et croient difficilement qu'une arme puisse provoquer des dommages importants sans émettre un bruit fort et terrifiant en même temps.

Les Mekanos

Les mékanos, également connus sous le nom de mékaniaks, sont les ingénieurs et les maîtres de la mécanique de la société ork. Ils peuvent être identifiés à leurs bleus de travail, aux pinces et aux clefs à molettes attachées à leurs ceintures ainsi qu'aux chiffons huileux qu'ils ont perpétuellement en mains. La compréhension qu'ils ont des principes technologiques est quelque peu vague et grossière. En fait, les mékanos sont souvent tout aussi perplexes que les autres Orks quant à savoir pourquoi un objet qu'ils ont assemblé fonctionne finalement (quoique ce soit généralement le cas). Les meks ont un talent instinctif avec les machines. La curiosité, l'expérimentation et, par dessus tout, la détermination à taper sur les différentes parties jusqu'à ce qu'elles tiennent

en place sont la clef du succès. De fait, les meks construisent des objets ingénieux et improbables qui défient les principes de la science. Chaque mékano produit un travail qui lui est propre et chaque objet issu de la technologie Ork porte la marque indélébile du travail artisanal d'un mek.

Les Medikos

Les orks qui se spécialisent dans le traitement des blessures et soignent leurs semblables après la bataille sont connus sous le nom de médikos. Ils ne regardent pas combien leur traitement fait souffrir le patient, il l'administrent quand même. Les médikos sont toujours partants pour triturer les plus affreuses blessures. Il n'y a pas beaucoup de morceaux de l'anatomie ork qu'ils ne peuvent recoudre, suturer ou riveter ensemble. Les anesthésiants leur sont inconnus car ils aiment entendre les cris de leurs patients et, ainsi, ils savent si ces derniers sont toujours vivants et vigoureux. Les médikos sont assistés de serviteurs gretchins, qui sont indispensables pour s'asseoir sur le patient et le maintenir immobile pendant que le médiko trifouille les trucs blessés.

Les bizarboyz

Tous les orks sont par nature légèrement psychiques. D'une certaine manière, les orks sont en phase avec l'univers lui-même. Cela explique peut-être leur force interne et leur résistance, de même que leur absence totale de stress ou d'angoisse : les orks sont une race satisfaite. Les sociétés humaines, squats ou eldar sont déchirées et ruinées par le doute de soi et par des questions existentielles extrêmement profondes. Ces races sont également dirigées par leur constant appétit de questions et de réponses qui les conduit trop souvent au désespoir. Les orks ne souffrent pas de cette maladie. La survie est une lutte pour toutes les races. Alors que certains s'en émeuvent, les orks font avec, et attendent ce qui arrivera après. Les orks ne s'en préoccupent pas car ils savent qu'il est inutile de se soucier et de s'interroger sur les forces inconscientes de l'univers. Pour les orks, le but de la vie est de vivre, celui de l'univers est d'être l'univers et celui de toutes choses est d'être toutes choses. Et, bien entendu, le but des orks est d'être des orks.

Certains orks sont plus psychiques que les autres. Ils sont connus sous le nom de bizarboyz. Les bizarboyz agissent comme point focal de l'énergie psychique des orks. Par exemple, lorsqu'une horde marche à la bataille, les orks chantent, lancent des insultes, marchent en rythme et brandissent leurs armes. L'énergie psychique du clan entier commence à augmenter et palpète à travers les bizarboyz. Les Big Boss n'hésitent pas à exploiter ce phénomène, et les bizarboyz sont rassemblés et entraînés sur les champs de bataille par leurs gorilles, une paire d'orks costaux spécialement sélectionnés à cette fin. Là, ils sont déployés comme s'ils étaient des armes lourdes et sont utilisés pour délivrer des coups psychiques contre l'ennemi.



Alors que les pulsations psychiques croissent en force, elle sont canalisées et déchaînées à travers le Bizarboy sous la forme de pouvoirs psychiques projetés sur l'ennemi. C'est une expérience déplaisante à la fois pour le bizarboy et pour l'ennemi. Si les pulsations atteignent une trop grande force, cela peut causer d'importants dégâts. Trop de

puissance submerge l'esprit du bizarboy, et alors plus grande est la pulsation psychique engendrée, plus grands sont les risques de désastre.

Les bizarboyz sont révéés par leurs clans ; ils sont gardés néanmoins captifs. Cependant, ce sont les plus respectés et les mieux traités des prisonniers ; ils sont simplement escortés par deux des acolytes du Big Boss en permanence. Cela les empêche de s'enfuir au cas où l'occasion se présenterait. Chaque bizarboy sait qu'un jour, le boss le traînera à une bataille de trop où il sera sujet à une séance d'explosion de tête particulièrement désagréable et à laquelle il pourrait bien ne pas survivre. Face à ce choix, la plupart des bizarboyz préfèrent errer dans les lieux sauvages et vivre comme des ermites, cherchant des pierres aux formes étranges, parlant à leur squigs domestiques, et brassant d'infâmes potions dans des cranes d'ogryns.



LES DIEUX ORKS

Les orks sont une race extrêmement robuste. Il semble qu'ils soient capables de survivre, de s'étendre et de prospérer sans peine, comparé aux pénibles efforts de l'humanité pour coloniser et terraformer. Le caractère ork, fort et virtuellement invulnérable, a son reflet dans le warp sous forme de dieux puissants, bruyants, joviaux, irresponsables et guerriers. Les dieux orks les plus connus incluent deux déités légendaires et héroïques, communément appelé Gork et Mork.

On peut se faire une idée de l'apparence de ces dieux en observant les Titans Orks connus sous le nom de Gargants : ils sont construits à leur image. Les Mékanos les construisent d'après une vision habituellement inspirée durant l'époque des Waaa-Ork. Ils essayent de faire quelque chose qui représente l'essence de l'« Orkitude » sous forme mécanique.

Un Gargant est par conséquent à la fois la machine de guerre ultime et une idole religieuse. Ces machines géantes se comportent beaucoup comme les dieux ork - elles se baladent de-ci de-là, laissant une traînée de dévastation sur leur chemin. Dans certains mythes, les dieux sont tombés et cassés en mille morceaux. Ensuite, des millions d'orkoïdes arrivent et remettent les dieux en état. Dans la mythologie Ork, les deux dieux Gork et Mork sont régulièrement confrontés aux Puissances du Chaos et aux dieux des autres races aliens. Gork et Mork ne sont jamais vaincus, ils ignorent simplement les coups des autres dieux et se moquent d'eux. Ensuite, Gork sourit, montre ses dents, et donne un grand coup sur la tête de son adversaire avec son gourdin gigantesque. D'une façon similaire, Mork, le maître des sans scrupules, cogne ses ennemis quand ils ne regardent pas.

Il n'est pas surprenant que les dieux orks triomphent des Puissances du Chaos, car dans la bataille, les Bizarboyz orks sont vainqueurs des démons et de leurs servants humains. Les démons et psykers sont souvent battus par les attaques psychiques des Bizarboyz. L'énergie psychique des chants et défilés des guerriers orks peut être canalisée par le Bizarboy pour bannir et détruire ces arrogants ennemis. Pour les orks, ces esclaves du Chaos se sont fait détruire par une décharge de pure orkitude. Quand les orks voient les horreurs du Chaos se faire détruire avant leurs propres Bizarboyz, ils perdent toute peur du warp, rassurés par la croyance que l'Orkitude peut tout vaincre.

Extrait tiré de *Waaagh the Ork* et du *Codex Imperialis*

JOUER UN ORKOÏDE

CREATION DE PERSONNAGE

Voici les règles concernant la création d'un Orkoïde. Les compétences de classe d'un Orkoïde ne sont pas déterminées par le type de sa planète d'origine mais par son clan. Les classes de prédilection des Orkoïdes sont celles du *Manuel du Joueur 3.5* et non celle de *Warhammer 40k d20*.

ORKS

Personnalité : Les Orks sont des êtres frustrés et brutaux, pour qui la force et la férocité sont les seuls moyens d'établir leur domination les uns sur les autres. Ils ne vivent que pour se battre, tuer et piller. Leurs schémas mentaux ne sont peuplés que de fantasmes de batailles et de conflits. Bien que la plupart des Orks soient des demeures complètes, on a noté que certains individus possédaient un degré d'intelligence tout à fait comparable à celui des humains, et qu'ils étaient capables de mener des opérations chirurgicales difficiles, d'entretenir des véhicules volés demandant un entretien complexe, voire même de mettre au point des machines et des appareils qui intriguent encore les Technomagos de Mars. Aucune explication n'a été jusqu'à présent trouvée pour expliquer l'apparition de ces Orks intellectuellement dominants, et ce phénomène semble être dû essentiellement au hasard. Leur société favorise la sélection et l'ascension des spécimens les plus forts au détriment des plus faibles. Les Orks sont foncièrement égoïstes et individualistes, ne se préoccupant en aucun cas de leur congénères. Mais si un individu émerge de la masse, qui est suffisamment fort pour dominer physiquement, et suffisamment habile pour les mener de bataille en bataille pour satisfaire leur goût du sang, les Orks le suivront sans hésitation et lui obéiront fanatiquement. L'apparition d'un tel spécimen, un « Big Boss », est généralement un prélude à une attaque massive des Orks contre l'Imperium. Jusqu'à présent toutes ces « Waaaghs » ont pu être repoussées grâce à l'action conjointe de la Garde Impériale et de l'Adeptus Astartes, mais qui sait si il en sera toujours ainsi ?

Description : Les Orks sont des humanoïdes extrêmement massifs à la peau verte et aux membres puissants. Leur attitude et leur posture rappelle celle de grands singes debouts, et leur visage reflète leur caractère bestial et primitif : d'énormes crocs garnissent leur bouche, qui grossissent encore quand l'Ork s'élève dans la hiérarchie de la race pour finir par former de véritables défenses, et leurs petits yeux rouges et enfoncés traduisent toute leur perversité et leur malveillance naturelle. Les Orks grossissent de plus en plus au cours de leur vie, et deviennent de plus en plus forts, jusqu'à atteindre la position dominante au sein de leur tribu, ou à périr en combattant pour y arriver. Les Orks, du fait de leur mode de vie violent, dépassent rarement les 20 ans, mais des spécimens bien plus âgés ont été répertoriés, et laissent présager d'une espérance de vie supérieure à celle des humains.

Langue : Les orks parlent l'Ork.

Caractéristiques raciales :

- +2 en Constitution, -2 en Dextérité, Intelligence et Charisme.
- Taille moyenne (Quelques rares spécimens de Big Boss sont de taille grande).
- Vitesse de déplacement de 9 m.
- +2 aux JS de Vigueur.
- Vision thermographique : Les Orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

Classe de prédilection : Barbare. La classe de Barbare d'un Ork n'est pas prise en compte pour calculer l'ajustement d'XP.



GRETCHINS

Personnalité : Les Gretchins sont des êtres lâches, traîtres et vicieux. Ils servent souvent de main d'œuvre, de chair à canon, d'esclaves voire même de nourriture aux Orks. Pour cela les Gretchins développent très tôt un grand sens de la discrétion et de la dissimulation. Malgré tout, leur vie finit invariablement de façon brutale, généralement après qu'ils aient irrités un Ork quelconque.

Description : Les Gretchins sont de petits humanoïdes qui mesurent généralement 1,00 m et pèsent une trentaine de kilos. Leur corps frêle et malingre subit souvent une mauvaise nutrition due à leur esclavagisme. Beaucoup ont des malformations qui résultent des fractures mal réduites et des mauvais traitements des Orks. Les Gretchins dépassent rarement la dizaine d'années, bien que l'on ne dispose pas d'assez d'informations sur leur espérance de vie maximale.

Langue : Les gretchins parlent l'Ork.

Caractéristiques raciales :

- +2 en Dextérité, -2 en Force, Intelligence et Charisme.
- Petite taille. Les gretchins disposent d'un bonus de +1 à leurs jets de toucher et à leur Défense, et d'un bonus de +4 aux jets de discrétion. Ils sont toutefois limités en ce qui concerne la taille des armes qu'ils peuvent manier, et la charge qu'ils peuvent porter est plus modeste (75 % du poids normalement autorisé à un personnage de taille moyenne). Ils ont un malus de -4 à leur jet de lutte.
- Vitesse de déplacement de 6 m.
- Vision thermographique : Les gretchins voient dans le noir à une distance de 20 m.
- +2 aux jets de Fouille, Discrétion et dans 1 Artisanat

Classe de prédilection : Roublard. La classe de Roublard d'un Gretchin n'est pas prise en compte pour calculer l'ajustement d'XP.

LES CLANS

La société ork est divisée en clans et en castes. Un clan ork inclut toutes les familles et bandes prétendant avoir une ascendance commune. Chaque clan possède des membres de castes ork variées, mais dans des proportions différentes. Les castes plus fortes dans certains clans reflètent le caractère et les traditions de chaque clan. Les six clans principaux sont décrits brièvement ci dessous, bien qu'il y en ait indubitablement plus.

Les Goffs

Les Goffs, constituant un clan très militaire, comprennent beaucoup de Nobz. Ces nobles forment une aristocratie militaire arrogante au sein du clan. Ils ont également un grand nombre de jeunes orks ultra militarisés, connu sous le nom de Chokboyz.

Compétences : Commandement, Diplomatie, Intimidation.



Les Bad Moon

Le Clan Bad Moon est reconnu pour sa fortune et ses accoutrements flamboyants. Ce clan comprend un nombre exceptionnel de Bizarboyz et un grand nombre de Nobz particulièrement excentriques et m'as-tu-vu. Les Bad Moons possèdent beaucoup de servants Gretchins, et comptent sur eux pour satisfaire le moindre de leurs besoins.

Compétences : Connaissance (Mystère), Estimation, Intimidation.



Les Death Skull

Les orks du Clan Death Skull sont connus comme pilleurs des champs de bataille. Ce clan a beaucoup d'escrocs, de Gretchins voleurs, comprenant beaucoup de déserteurs attirés par le butin du champs de bataille. Ils ont aussi beaucoup de Médikos et de Dingboyz.

Compétences : Détection, Escamotage, Estimation, Fouille, Survie.



Les Evil Sunz

Les Orks Evil Sunz sont non seulement riches, mais complètement obsédés par le « Kulte de la vitesse ». Ils sont nombreux dans ce clan à avoir des aptitudes pour la mécanique et la technologie. En conséquence, ils ont bien plus de Mékanos que n'importe quel autre clan.

Compétences : Conduite, Désamorçage / démolition, Pilotage.



Les Snake Bite

Le Clan Snake Bite est le plus sauvage et le plus primitif des clans connus. Les orks qui le constituent comprennent de nombreux Fouettards, en plus de leurs nombreuses hordes de Gretchins et Snotlings. Le Clan Snake Bite a beaucoup de Dingboyz et de Bizarboyz, mais peu de Chokboyz.

Compétences : Equitation, Escalade, Intimidation, Natation, Saut, Survie.



Les Blood Axe

Le Clan Blood Axe est le plus déloyal de la race Ork. En échange de paiements de l'Imperium, ils attaquent les autres clans. Ce sont des perturbateurs notoires, et souvent responsables de dissension dans les rangs des armées. Le résultat de leur travail de mercenaire est qu'ils ont beaucoup de Nobz riches. Ce clan a peu de Fouettards ou de Bizarboyz, mais beaucoup de Mékanos, qui font de leur mieux pour copier la technologie impériale.

Compétences : Connaissance (Administration), Connaissance (Imperium), Diplomatie, Estimation.



LES DONs ORK

Les orks possèdent des dons particuliers, spécifiques à leur race. Notez que les gretchins (ainsi que toute autre race que les orks) n'ont pas accès à ces dons. Les dons orks sont des dons généraux.

J'sui l'boss ! [Général]

Le personnage crie plus fort que les autres orks.

Condition : Intimidation 6 rangs.

Avantage : lorsque le personnage doit faire un jet de Commandement ou de Diplomatie envers un ou plusieurs autre(s) ork(s), il peut utiliser son score d'Intimidation à la place.

Nob [Général]

Le personnage est un nob.

Condition : Don de 1^{er} niveau.

Avantage : Le personnage gagne un bonus de +3 à ses jets d'Intimidation.

Gros mek [Général]

Le personnage devient le chef d'une tribu.

Condition : Nob, Réputation 10+, Niveau 12+.

Avantage : Le personnage gagne un bonus de +2 en Charisme et en Force. De plus, s'il défait le chef de sa tribu en combat singulier, il devient le chef de celle-ci.

Big Boss [Général]

Le personnage devient le chef d'un clan.

Condition : Gros mek, Réputation 15+, Niveau 15+.

Avantage : Le personnage gagne un bonus de +4 en Constitution et en Force. Sa taille augmente de un niveau, il devient donc une créature de grande taille et gagne un bonus de 4 en lutte, une distance d'allonge de 3 mètres et un malus de -1 au toucher et à la Défense, ainsi qu'un malus de -4 en Discrétion. De plus, s'il défait le chef de son clan en combat singulier, il devient le chef de celui-ci.

Tableau 2-1 Les Dons Orks

Dons généraux	Conditions	Avantages
J'sui l'boss !	Intimidation 6 rangs	Utilise Intimidation pour les jets de Diplomatie et Commandement
Nob	Don de 1 ^{er} niveau	+3 en Intimidation
Gros mek	Nob, Niveau 12+, Réputation 10+	Bonus de +2 en Charisme et +2 en Force
Big Boss	Gros mek, Niveau 15+, Réputation 15+	Grande Taille, +4 en Force et Constitution



EQUIPEMENT ORK

LES ARMES A FEU

Voici la liste des armes à feu utilisées par les orks.

Krameur : Les krameurs projettent une langue de liquide enflammé. La portée indiquée est la longueur maximum de celle-ci. La largeur de la langue de feu est de 2 mètres à son extrémité. Tous les adversaires pris dans l'aire d'effet subissent une attaque de toucher, à moins que leurs armures ne soit complètement étanches (méga-armure, armure squat, armure énergétique etc). Toutes les personnes touchées par un tir de krameur ont droit à un jet de Réflexe DD 15 pour ne prendre que la moitié des dégâts. Un personnage ayant raté son JS Réflexe est considéré comme enflammé et subit, à chaque début de round, 1d10 Point de dégâts. Il peut, au prix d'une action complexe, essayer d'éteindre les flammes en réussissant un jet de Réflexe DD12. Contre un véhicule, les krameurs ignorent le blindage et infligent 1d10 PdD de feu par round.

Mega plasma : En cas de 1 naturel au jet d'attaque, un Mega plasma ne s'enraye jamais ; à la place, l'arme surchauffe dépensant 3 charges et infligeant à l'utilisateur 3d10 pts de dégâts.

Karbonisator : Un Karbonisator utilise les même règles que le Krameur.

Kanon Zap : Le facteur de pénétration de blindage d'un kanon zap est égal à 1d100.

Kanon traktor : Le kanon traktor projette un puissant rayon d'énergie tracteur qui s'accroche à sa cible et la tire vers la source du rayon avec une force énorme. Toutes les créatures ou véhicules touchés par un kanon traktor sont déplacés de 2d10 mètres vers le kanon. S'ils rencontrent un obstacle, ils sont considérés comme chutant de la distance les séparant de l'obstacle (voir page 303 du *Guide du Maître 3.5* pour les dommages suite à une chute).

Kanon Elévator : Le kanon élévator est une arme qui exploite la technologie des rayons tracteurs. Quand il touche une cible, il accroche un puissant rayon d'énergie à celle-ci. Puis le canon est orienté vers le ciel et la cible est soulevée dans les airs. La victime est projetée à 3d10 mètres en l'air puis retombe sur le sol (voir page 303 du *Guide du Maître 3.5* pour les dommages suite à une chute). Un véhicule projeté en l'air subit les mêmes dommages, mais le FP est égal à la moitié du son propre blindage. De plus un véhicule a des chances de retomber sur le toit ou sur l'un de ses côtés, voir le tableau ci-dessous. Un véhicule qui ne retombe pas sur ses roues ne peut plus être utilisé tant qu'il n'est pas remis sur ses roues.

1d6 Coté sur lequel le véhicule retombe

1 – 3	Sur ses roues/chenilles
4 – 5	Sur un de ses cotés
6	Sur le toit

Kanon Ricochet : Toutes les personnes se trouvant dans l'aire d'effet ont droit à un jet de Réflexe DD 15 pour éviter entièrement les dégâts.

Rokette Pulsor : Une personne se trouvant dans l'aire d'effet doivent immédiatement faire un jet de Vigueur DD 18. En cas d'échec, elle est sonnée durant 1d4 round.

Shokk Attack Gun : Le Shokk Attack Gun est une arme ouvrant une faille dans le Warp entre le bout du canon et la cible visée. Les orks ont pour habitude d'y envoyer des snotlings pour que ceux-ci se re-matérialisent dans le corps de leurs adversaires. Toutes les personnes touchées par un Shokk Attack Gun doivent immédiatement réussir un jet de Vigueur DD15 ou mourir. Contre un Véhicule, le Shokk Attaque Gun à 10% par membres d'équipage de toucher l'un d'entre eux (déterminer aléatoirement).

Tableau 2-2 Les Armes à Feu Orks

Arme	Prix	Dommages	FP	Critique	Portée	Chargeur Nbr	Type	Aire d'effet	Mode de tir
ARMES SIMPLES (requiert le don Maniement des armes à feu)									
Tromblon Grot	-	1d10	0/5	19x2	10	1	M		S
Automatik	-	2d6+2	+1/0	19x2	10	12+1	C		SA
ARMES DE GUERRE (requiert le don Maniement des armes de guerre)									
Fling'	-	2d6+2	+1/0	19x2	30	30+1	C		SA, A
ARMES LOURDES (requiert le don Maniement des armes exotiques : lourdes)									
Gros Fling	-	3d8	+2/25	19x2	50	300	B		L, SA, A
Lance roquette	-	8d8	+4/80	19x2	80	1	M	1.5	L, S
Frag	-	5d8	+1/20	19x2				3	
Anti-char	-	8d8	+4/80	19x2				1.5	
ARMES LANCE-FLAMMES (requiert le don Maniement des armes exotiques : lance-flammes)									
Krameur	-	4d8	+2/*	x2	5	10	R		S
ARMES D'ARTILLERIE (requiert le don Maniement des armes exotiques : Artillerie)									
Mega Plasma	-	6d10	+5/50	19x2	40	40	E	1.5	L, S
Karbonisator	-	5d10	+3/*	x2	20	40	R		L, S
Kanon Zap	-	5d20	+5/*	x2	30	25	E		L, S
Lobba	-	6d8	+2/20	x2	100	1	M	4.5	I, L, S
Kanon	-				80	10	M		L, S
Frag	-	6d8	+2/20	x2				3	
Anti-char	-	9d8	+4/80	x2				1.5	
Kanon Traktor	-	4d20	+0/100	x2	100	10	E	spé	L, S
Kanon Elevator	-	spé	+0/0	-	80	5	E		L, S
Kanon Ricochet	-	6d10	+3/40	x2	60	15	M	10*	L, S
Rokette Pulsor	-	spé	+0/0	-	50	1		20	L, S
Shokk Attack Gun	-	spé	+5/0	-	100	spé	spé		L, S

LES ARMES DE CONTACT

Voici une description des principales armes de corps à corps utilisées par les orks.

Kikoup' : Les kikoup' enlèvent 4 à la réduction de dommage des armures. Exemple : Un gilet pare balle (DR 2/+1) ne protégera pas contre un kikoup' alors qu'une

armure énergétique (DR 10/+4) protégera quand même de 6. Les kikoup' n'affectent pas la réduction de dommages des champs de force.

Gros Kikoup' : Voir Kikoup'

Pince énergétique : le bonus de force ajouté aux dommages est doublé. Exemple : Un ork avec 20 en force fera 1d12+10 points de dégât avec une pince énergétique.

Tableau 2-3 Les Armes de Contact Orks

Arme	Prix	Taille	FP	Dommages	Critique	Type	Note
ARMES DE CORPS A CORPS (requiert le don Maniement des armes simples)							
Kikoup'	-	M	0*/0	1d8	x3	T	
Gros Kikoup'	-	G	0*/10	2d6	x3	T	Arme à deux mains
Alpagueur	-	G	0/0	1d6	x2	C	Arme à allonge
GANTELET ENERGETIQUE (requiert le don Maniement des armes exotiques : Gantelet énergétique)							
Pince Energétique	-	M	+5/35	1d12	x3	C	



LES ARMURES

Les orks utilisent beaucoup d'armures volées ou archaïques (voir les règles sur les armures archaïques

dans le livre de règles de *Warhammer 40k d20*). Voici, tout de même, une description des diverses armures fabriquées par les orks.

Tableau 2-4 Les Armures Orks

Armures	Coût	Réduction de dommages		RD non maîtrisée		Dextérité Maximum	Pénalité d'Armure	Vitesse de déplacement			
		1 ^{er}	2 nd	1 ^{er}	2 nd			15	12	9	6,5
ARMURES INTERMEDIARES (requiert le don Port des Armures Intermédiaires)											
Armure Lourde	-	6/+3	-	2/+3	-	+2	-5	12	9	6,5	5
ARMURES LOURDES (requiert le don Port des Armures Lourdes)											
Mega Armure	-	14/+5	-	5/+5	-	+0	-10	/	/	6,5	5
CHAMPS DE FORCE ET PROTECTIONS DIVERSES (ne requiert aucun don particulier)											
Champ de force kustom	-	3/-	-	3/-	-						



LES VEHICULES ORKS

DESCRIPTION DES VEHICULES

Cette section décrit les principaux véhicules utilisés par les orks.

Nom : Le nom du Véhicule.

Taille : La taille du véhicule.

Défense (Def) : Le score de Défense du véhicule.

Points de Structure (PS) : Le nombre de points de structure du véhicule.

Blindage : Le score de blindage du véhicule. Les trois chiffres représentent, dans l'ordre, le blindage avant, le blindage latéral et le blindage arrière du véhicule. Si le véhicule subit un tir venant d'au-dessus ou d'en dessous (mine), la valeur de blindage à prendre en compte est la plus faible (généralement celle de l'arrière).

Type : Le type du véhicule détermine quelle compétence lui est associée pour le piloter : Conduite (Léger, Lourd ou

Marcheur) pour les terrestres, et Pilotage (Léger, Lourd ou Vaisseau) pour les aériens.

Vitesse : La vitesse de base du véhicule en m/round ainsi que son mode de propulsion (Ch = Chenille, Ro = Roue, AG = Anti grav, Vo = Volant, Sp = Spatial)

Equipage : Le nombre de membres d'équipage nécessaire pour faire fonctionner correctement le véhicule. L'utilisation d'une arme nécessite la présence d'un membre d'équipage.

Passager : Le nombre maximum de passager que peut transporter le véhicule.

Arme : Le type d'arme ainsi que sa position sur le véhicule (Tou = Tourelle, Ar = Avant, Lat = Latéral, Ar = Arrière). Les armes indiquées par un « 1 x 2 », sont des armes jumelées.

VEHICULES TERRESTRES ORKS

Moto de guerre

Les motos de guerre représentent l'un des miracles de la technologie ork, possédant une puissance de feu terrifiante pour leur taille.



Moto de guerre : Véhicule de taille moyenne ; Type Léger, PS 15 ; Def 15 ; Blindage 2/2/2 ; Vitesse 45m (Ro) ; Equipage 1 ; Passager 0.

Armes : 1 x 2 Gros Fling' (Av 180°)

War Trak

Les traks sont des motos de guerre plus lourdes, tractant un wagon blindé et armé d'un gros fling' sur pivot.



War Trak : Véhicule de taille moyenne ; Type Léger, PS 20 ; Def 15 ; Blindage 4/4/4 ; Vitesse 39m (Ch) ; Equipage 2 ; Passager 0.

Armes : 1 x 2 Gros Fling' (Tou 360°)

War Trak Scorcher

La version scorcher du trak transporte une énorme citerne d'essence servant à alimenter l'arme principale du véhicule, un karbonisator.



War Track Scorcher : Véhicule de taille moyenne ; Type Léger, PS 20 ; Def 15 ; Blindage 4/4/4 ; Vitesse 39m (Ch) ; Equipage 2 ; Passager 0.

Arme : Karbonisator (Tou 360°)

Buggie

Il s'agit du principal véhicule d'attaque du Kulte de la vitesse ork. C'est un véhicule tout terrain capable de franchir n'importe quel obstacle.



Buggie : Véhicule de grande taille ; Type Léger, PS25 ; Def 14 ; Blindage 5/5/5 ; Vitesse 45m (Ro) ; Equipage 2 ; Passager 1.

Armes : 1 x 2 Gros fling' ou 1 x 2 lance rokettes ou Mega blasta ou Karbonisator (Tou 360°).

Truk

Ce camion est principalement utilisé pour transporter les orks à la bataille.



Truk : Véhicule de grande taille ; Type lourd, PS 30 ; Def 13 ; Blindage 5/5/5 ; Vitesse 35m (Ro) ; Equipage 1 ; Passager 10.

Armes : Gros fling' ou lance rokettes (Av 180°).

Dreadnought Ork

Les dreadnoughts sont de grands robots mécaniques construits par les orks pour faire la guerre.



Dreadnought ork : Marcheur de grande taille ; Type Marcheur, PS 70 ; Def 13 ; Blindage 30/30/20 ; Vitesse 9m (Ma) ; Equipage 1 ; Passager 0.

Armes : 2 Gros fling' ou 2 lance rokettes ou 2 Mega blasta ou 2 Karbonisator ;

2 Pinces énergétiques (Touché + 10, dégâts 1d12+14, PA +5/35).

Boit'kitu

Les boit'kitu sont des marcheurs comparables aux dreadnoughts, en plus petits et moins perfectionnés.



Boit'kitu : Marcheur de grande taille ; Type Marcheur, PS 50 ; Def 14 ; Blindage 20/20/15 ; Vitesse 12m (Ma) ; Equipage 1 ; Passager 0.

Armes : - Gros fling' ou lance rokettes ou Karbonisator (Av 180°) ;

- Pince énergétique (Touché + 10, dégât 1d12+14, PA +5/35).

Wagon de guerre

Le wagon de guerre est une version lourdement blindée du buggie. Les orks ont remplacé les roues par des chenilles.



Wagon de guerre : Véhicule de très grande taille ; Type Lourd, PS 60 ; Def 14 ; Blindage 35/30/25 ; Vitesse 15m (Ch) ; Equipage 2 ; Passager 5.

Armes : 1 x 2 Gros Fling' (Av 180°) ;

Lobba ou canon zap ou kanon ou 1 x 2 gros fling' (Av 180°).

Chariot de guerre

Le chariot de guerre est un énorme véhicule bardé d'armes en tous genres et laissant assez de place pour embarquer des bandes entières de boyz.



Chariot de guerre : Véhicule de taille gigantesque ; Type Lourd, PS 100 ; Def 13 ; Blindage 80/45/40 ; Vitesse 12m (Ch) ; Equipage 6 ; Passager 20.

Armes : 8 x 2 Gros Fling' ou 8 x 2 lance-rokettes ou 8 x 2 Karbonisator (To 360°).

Forteresse de guerre

La forteresse de guerre est le plus grand engin de destruction construit par les orks, hormis bien entendu les terribles Gargants.



Chariot de guerre : Véhicule de taille gigantesque ; Type Lourd, PS 150 ; Def 12 ; Blindage 120/80/80 ; Vitesse 9m (Ch) ; Equipage 12 ; Passager 30.

Armes : 7 x 2 Gros Fling' ou 7 x 2 lance-rokettes ou 7 x 2 Karbonisator (To 360°) ;

3 Lobba ou 3 canon zap ou 3 kanon (Av 180°)

VEHICULES AERIENS ORKS

Grot-Bomb

Un grot-bomb n'est pas un véhicule à proprement parler, il s'agit plutôt d'un énorme missile piloté par un gretchin kamikaze.



Grot-Bomb : Véhicule de taille moyenne ; Type Léger, PS 10 ; Def 17 ; Blindage 2/2/2 ; Vitesse 300m (Vo) ; Equipage 1 ; Passager 0.

Armes : Crash (dommage 10d12 +4/50 rayon 5 mètres)

Fighta Bomba

Le Fighta Bomba est le véhicule le plus rapide qu'un ork puisse piloter. Il sert le plus souvent pour la reconnaissance et les courses d'avions dont sont si friands les FlyBoyz.



Fighta Bomba : Véhicule de grande taille ; Type Léger, PS 30 ; Def 16 ; Blindage 10/10/10 ; Vitesse 300m (Vo) ; Equipage 1 ; Passager 0.

Armes : - 2 x 2 Gros Fling' (Av 180°)
- 2 x 200 kilos de bombes

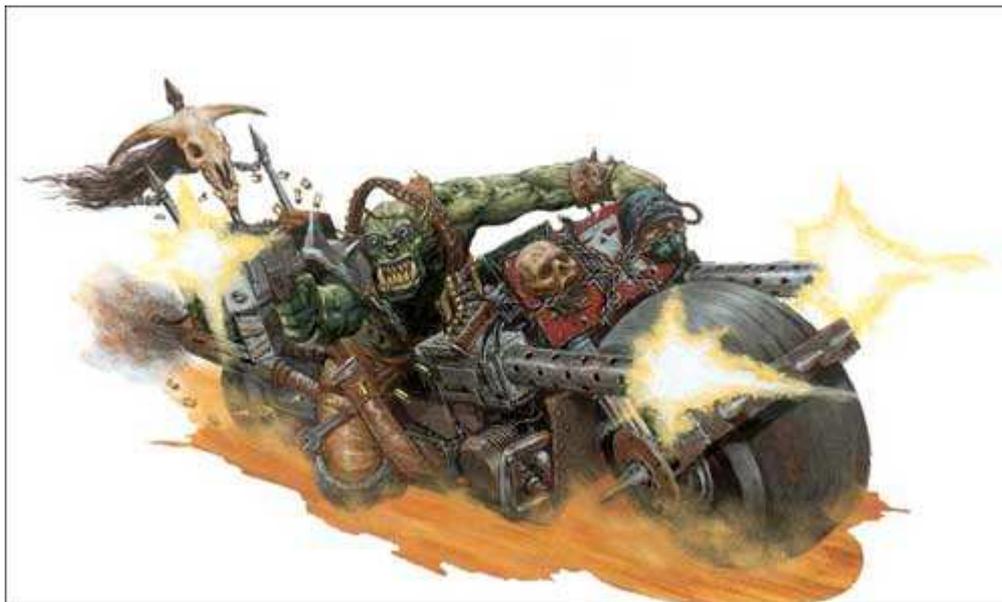
Chassa Bomba

Les chassa bomba sont des appareils servant à bombarder les lignes ennemies avant l'assaut au sol des boyz.



Chassa Bomba : Véhicule de très grande taille ; Type Lourd, PS 70 ; Def 14 ; Blindage 30/30/20 ; Vitesse 200m (Vo) ; Equipage 4 ; Passager 10.

Armes : - 2 x 2 Gros Fling' (Av 180°)
- 1 x 2 Gros Fling' (To 360°)
- 10 x 200 kilos de bombes
- 6 Missiles HellStrike



Images provenant des sites internet de games workshop et forge world

BESTIAIRE ORK

GRETCHIN

Humanoïde de petite taille

Classe : Rou 1

Dés de vie : 1d6 (4)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m

Défense : 17 (+4 de classe, +2 Dex, +1 Taille)

Armure : Aucune

Attaques de base / Lutte : +0/-5

Attaques : Tromblon Grot +3

Dommmages : Tromblon Grot 1d10

JS : Ref +4, Vig +0, Vol +0

Carac: For 8, Con 10, Dex 14, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : bande 20 – 100

Compétences : Discrétion +8, Mouvement silencieux +6, Perception auditive +5, Détection +5.

Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 1

Alignement : Mauvais

Il existe un « bas » à l'échelle sociale de toute société. Chez les orks, cette position semble définitivement attribuée aux gretchins, ou grots comme on les appelle aussi. Ils sont souvent réduits en esclavage et martyrisés par leurs maîtres orks brutaux et exigeants. Littéralement piétinés, frappé et battus, les grots sont toujours du mauvais côté, y compris en ce qui concerne la chaîne alimentaire.

Combat

Vision thermographique : Les gretchins voient dans le noir à une distance de 20 m.

Attaque sournoise : Un Gretchin a une attaque sournoise à +1d6.

PISTOLBOYZ

Humanoïde de taille moyenne

Classe : Bar 1

Dés de vie : 1d12+2 (14)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 11 (+2 de classe, -1 Dex)

Armure : Cuir et métal 2/+1

Attaques de base / Lutte : +1/+3

Attaques : Kikoup +4, Automatik +0

Dommmages : Kikoup 1d8+2, Automatique 2d6+2

JS : Ref -1, Vig +6, Vol +0

Carac: For 14, Con 14, Dex 8, Int 8, Sag 10, Cha 8

Organisation : bande 10 – 50

Compétences : Intimidation +2, Perception auditive +3, Détection +3.

Dons : Arme de prédilection Kikoup

Facteur de puissance : 1

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)

Ces guerriers constituent le cœur et l'âme des armées orks. Ils sont normalement organisés en vastes bandes équipées de Kikoups lourds et tranchants ainsi que de pistolets de très gros calibres.

Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

Rage : Un pistolboy peut rentrer en rage, 1 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.

FLINGBOYZ

Humanoïde de taille moyenne

Classe : Sol 1

Dés de vie : 1d10+2 (12)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 12 (+2 de classe)

Armure : Cuir et métal 2/+1

Attaques de base / Lutte : +1/+2

Attaques : Fling +1

Dommmages : Fling 2d6+2

JS : Ref +0, Vig +5, Vol +0

Carac: For 12, Con 14, Dex 10, Int 8, Sag 10, Cha 8

Organisation : bande 10 – 50

Compétences : Intimidation +2, Perception auditive +3, Détection +3.

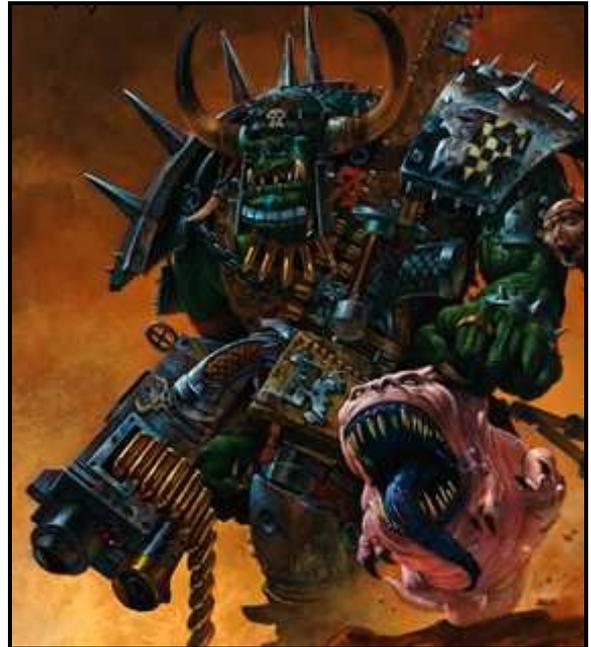
Dons : Tir automatique, Tir à bout portant.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)

Le fracas des bandes de flingboyz ouvrant le feu est à présent plus que légendaire. Chaque ork tente alors de surpasser son voisin en tirant le plus fort, l'objectif étant davantage de terroriser l'ennemi que de réellement toucher sa cible.



Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

CHASSEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Bar 1 Gue 1

Dés de vie : 2d12+4 (22)

Initiative : -1

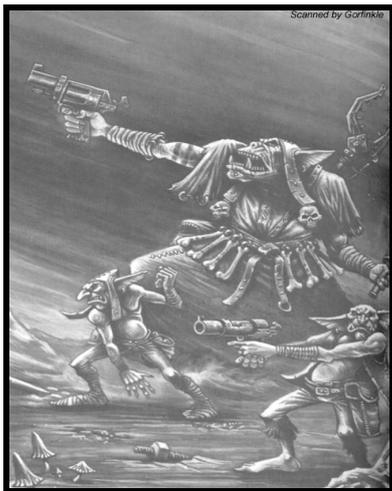
Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 11 (+2 de classe, -1 Dex)

Armure : Cuir 1/+1

Attaques de base / Lutte : +2/+4

Attaques : Fling +1, Fouet +5
Dommages : Fling 2d6+2, Fouet 1d6+2
JS : Ref -1, Vig +7, Vol +0
Carac: For 14, Con 14, Dex 8, Int 8, Sag 10, Cha 12
Organisation : Solitaire
Compétences : Intimidation +6, Perception auditive +3, Détection +3.
Dons : J'sui l'boss !, Arme de prédilection fouet.
Facteur de puissance : 2
Alignement : Mauvais
Puissance possible : 3-4 DV (taille moyenne)
 Les chasseurs sont les orks responsables de la bonne tenue des grots sur le champ de bataille. Utilisant leur fouet ainsi que leur hurlement autoritaire, ils mènent à la bataille les hordes de gretchins qui, sans un chasseur pour les diriger, seraient vite désorganisés.



Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.
Rage : Un chasseur peut rentrer en rage, 1 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.

KRAMBOYZ

Humanoïde de taille moyenne
Classes : Sol 1 Tec1
Dés de vie : 1d10+1d6+2 (5)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m
Défense : 13 (+3 de classe)
Armure : Cuir et métal 2/+1
Attaques de base / Lutte : +1/+2
Attaques : Kikoup +2, Krameur +2
Dommages : Kikoup 1d8+1, Krameur 4d8
JS : Ref +0, Vig +6, Vol +2
Carac: For 12, Con 14, Dex 10, Int 8, Sag 10, Cha 8
Organisation : bande 2 – 5 ou solitaire
Compétences : Intimidation +2, Perception auditive +3, Détection +3.
Dons : Arme exotique lance-flamme, Arme de prédilection lance-flamme, tir à bout portant.
Facteur de puissance : 2
Alignement : Mauvais
Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)
 Les krameurs orks sont de puissants chalumeaux utilisés au combat pour faire fondre les blindages adverses. Lorsqu'il est à distance, le kramboyz peut ouvrir le débit de son krameur pour libérer un torrent de flammes sur l'ennemi, même si celui-ci s'est mis à couvert dans un bois ou derrière un mur.

Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

CHOKBOYZ

Humanoïde de taille moyenne
Classes : Bar 1 Sol 3
Dés de vie : 1d12+3d10+11 (39)
Initiative : -1
Vitesse de déplacement : 12 m
Défense : 12 (+3 de classe, -1 Dex)
Armure : Gilet pare balle 3/+1
Attaques de base / Lutte : +4/+6
Attaques : Kikoup +6, Automatik +3
Dommages : Kikoup 1d8+3, Automatique 2d6+2
JS : Ref +0, Vig +9, Vol +1
Carac: For 16, Con 15, Dex 8, Int 8, Sag 10, Cha 8
Organisation : bande 10 – 20
Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Saut +5(+35).
Dons : Arme de prédilection Kikoup, Attaque puissante, Enchaînement, Robustesse.
Facteur de puissance : 4
Alignement : Mauvais
Puissance possible : 5-6 DV (taille moyenne)
 Les chokboyz sont de féroces guerriers orks capables de risquer leur vie en s'attachant une roquette dans le dos pour se propulser plus vite dans les rangs ennemis.

Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.
Rage : Un chokboyz peut rentrer en rage, 1 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.
Réacteur dorsaux : Les chokboyz sont équipés de réacteurs dorsaux leur offrant un bonus de +30 en saut.

KOMMANDOS

Humanoïde de taille moyenne
Classes : Bar 1 Sco3
Dés de vie : 1d12+3d8+8 (33)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 12 m
Défense : 14 (+4 de classe)
Armure : Cuir et métal 2/+1
Attaques de base / Lutte : +3/+5
Attaques : Kikoup +5, Automatik +3.
Dommages : Kikoup 1d8+2, Automatique 2d6+2, Fling 2d6+2
JS : Ref +1, Vig +7, Vol +1
Carac: For 14, Con 14, Dex 10, Int 10, Sag 10, Cha 8
Organisation : bande 10 – 20
Compétences : Perception auditive +9, Détection +9, Discrétion +7, Mouvement silencieux +7.
Dons : Arme de prédilection Kikoup, Vigilance, Pistage.
Facteur de puissance : 4
Alignement : Mauvais
Puissance possible : 5-6 DV (taille moyenne)
 Les kommandos sont les orks les plus futifs, les plus rusés et sûrement les moins dignes de confiance ! D'un autre côté, ce sont des experts de l'esquive et du contournement des flancs de l'ennemi, sans donner l'alarme.

Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.
Rage : Un kommando peut rentrer en rage, 1 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.
Eclaireur : Voir la classe de Scout.

BLINDBOYZ

Humanoïde de taille moyenne

Classe : Bar 4

Dés de vie : 4d12+12 (43)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 12 (+3 de classe, -1 Dex)

Armure : Lourde 6/+3

Attaques de base / Lutte : +4/+6

Attaques : Kikoup +7, Automatik +3, Fling +3

Dommages : Kikoup 1d8+2, Automatique 2d6+2, Fling 2d6+2

JS : Ref +0, Vig +9, Vol +1

Carac : For 14, Con 16, Dex 8, Int 8, Sag 10, Cha 8

Organisation : bande 10 – 30

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4, Intimidation +4.

Dons : Arme de prédilection Kikoup, Attaque puissante, Esquive Instinctive, Sens des pièges +1.

Facteur de puissance : 4

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 5-6 DV (taille moyenne)

Les blindboyz portent des armures lourdes constituées de pièces récupérées et assemblées grossièrement. Cette armure épaisse combinée à l'endurance naturelle des orks protège considérablement les Blindboyz, leur permettant de traverser un feu nourri sans subir trop de dommages



Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

Rage : Un blindboyz peut rentrer en rage, 2 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.

BALAIZBOYZ

Humanoïde de taille moyenne

Classe : Bar 6

Dés de vie : 6d12+18 (62)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 13 (+4 de classe, -1 Dex)

Armure : Cuir et métal 2/+1

Attaques de base / Lutte : +6/+9

Attaques : Kikoup +10/+5, Automatik +5/+0, Fling +5/+0

Dommages : Kikoup 1d8+3, Automatique 2d6+2, Fling 2d6+2

JS : Ref +1, Vig +10, Vol +2

Carac : For 17, Con 17, Dex 8, Int 8, Sag 10, Cha 10

Organisation : bande 10 – 20

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4, Intimidation +9.

Dons : Arme de prédilection Kikoup, Attaque puissante, Enchaînement, Esquive Instinctive, Esquive instinctive supérieure, Sens des pièges +2.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 7-8 DV (taille moyenne)

Les balaizboyz sont des vétérans qui portent les traces de dizaines de combats. Ces orks sont devenus très gros et très forts, mais cela se voit surtout au fait qu'après avoir participé à tant de combat, ils ont des bras puissants et musculeux qui impressionnent les autres orks !

Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

Rage : Un balaizboyz peut rentrer en rage, 2 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.

NOBZ

Humanoïde de taille moyenne

Classe : Bar 10

Dés de vie : 10d12+50 (120)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (+5 de classe)

Armure : Armure lourde 6/+3

Attaques de base / Lutte : +10/+15

Attaques : Kikoup +16/+11, Automatik +10/+5 ou Fling +10/+5 ou Gros fling +10/+5

Dommages : Kikoup 1d8+5 (1d8+7 à 2 mains), Automatique 2d6+2, Fling 2d6+2, Gros fling 2d10+2

JS : Ref +3, Vig +14, Vol +3

Carac : For 20, Con 20, Dex 10, Int 11, Sag 10, Cha 12

Organisation : Solitaire, bande 2 - 10

Compétences : Perception auditive +6, Détection +6, Intimidation +14.

Dons : Nob, Arme de prédilection Kikoup, Attaque puissante, J'sui l'boss, Esquive Instinctive, Esquive instinctive supérieure, Sens des pièges +3.

Facteur de puissance : 10

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 11-12 DV (taille moyenne)

Les nobz sont de grands et puissants orks qui ont su s'élever dans la hiérarchie de leur clan grâce à leur science du combat. Il restent les meilleurs lieutenants sur lequel peut s'appuyer un boss ork. Ils commandent souvent les différentes bandes du clan et accompagne, pour les plus forts d'entre eux, le big boss à la bataille.



Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

Rage : Un nob peut rentrer en rage, 3 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.

Résistance au dommage : Un nob bénéficie une réduction de dommages naturelle de 2/-

GROS MEK

Humanoïde de taille moyenne

Classe : Bar 14

Dés de vie : 14d12+84 (180)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6m en mega armure)

Défense : 16 (+6 de classe)

Armure : Armure lourde 6/+3 ou mega armure 14/+5

Attaques de base / Lutte : +14/+20

Attaques : Gros Kikoup +21/+16/+11 ou Pince énergétique +21/+16/+11, Fling +14/+9/+4

Domages : Gros Kikoup 1d10+9, Pince énergétique 1d12+12, Fling 2d6+2

JS : Ref +4, Vig +17, Vol +4

Carac : For 23, Con 22, Dex 10, Int 12, Sag 10, Cha 14

Organisation : Solitaire

Compétences : Perception auditive +6, Détection +6, Intimidation +19.

Dons : Nob, Gros mek, Arme de prédilection Kikoup ou pince, Attaque puissante, J'sui l'boss, Esquive Instinctive, Esquive instinctive supérieure, Sens des pièges +4.

Facteur de puissance : 14

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 15 DV (taille moyenne)

Les gros meks sont les boss des clans orks. Sous leur commandement, les orks partent à la guerre dans une grand waaaagh frénétique. Un Gros Mek possède le meilleur équipement que la tribu peut lui fournir, car il est toujours le premier à ce servir sur les butins que lui ramènent ses orks.



Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

Rage : Un gros mek peut rentrer en rage de grand berserker, 4 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.

Résistance au dommage : Un gros mek bénéficie une réduction de dommages naturelle de 3/-.

Volonté indomptable : Voir la classe de barbare dans le *Manuel du Joueur 3.5*.

BIG BOSS

Humanoïde de grande taille

Classe : Bar 16

Dés de vie : 16d12+144 (253)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (6m en mega armure)

Défense : 17 (+7 de classe)

Armure : mega armure 14/+5

Attaques de base / Lutte : +16/+30

Attaques : Gros Kikoup +25/+20/+15/+10 ou Pince énergétique 25/+20/+15/+10, Fling 15/+10/+5/+0

Domages : Gros Kikoup 1d10+15, Pince énergétique 1d12+20, Fling 2d6+2

JS : Ref +5, Vig +21, Vol +6

Carac : For 30, Con 28, Dex 10, Int 14, Sag 12, Cha 18

Organisation : Solitaire

Compétences : Perception auditive +6, Détection +6, Intimidation +25.

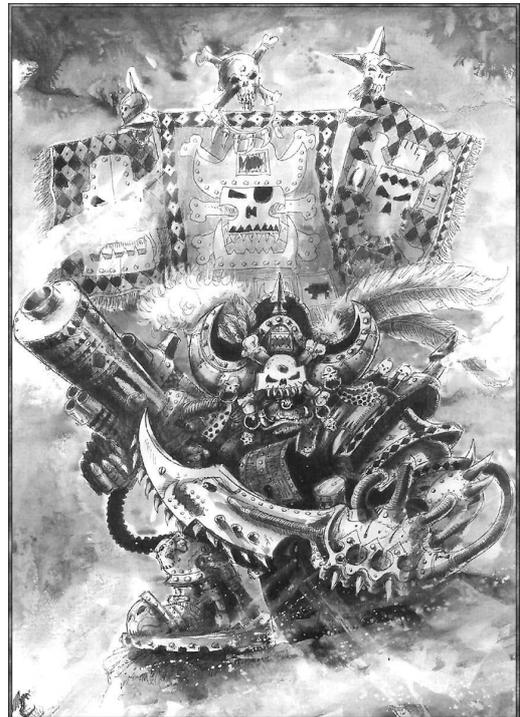
Dons : Nob, Gros mek, Big Boss, Arme de prédilection Kikoup ou pince, Attaque puissante, J'sui l'boss, Esquive Instinctive, Esquive instinctive supérieure, Sens des pièges +5.

Facteur de puissance : 16

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 17-18 DV (grande taille)

Il arrive parfois qu'un ork particulièrement puissant parvienne à unifier plusieurs clans pour les mener au combat aux noms de Gork et Mork, les dieux ork. Ces orks sont appelés big boss. Ils restent heureusement rares ; l'Imperium a connu de sombres jours lorsque ces puissances de la nature ont pris le contrôle d'une waaagh. La bataille d'Armageddon en est la preuve la plus significative.



Combat

Vision thermographique : Les orks voient dans le noir à une distance de 20 m.

Grande Rage : Un big boss peut rentrer dans une rage de grand berserker, 5 fois par jour, comme le permet la classe de barbare.

Résistance au dommage : Un big boss bénéficie une réduction de dommages naturelle de 4/-.

Volonté indomptable : Voir la classe de barbare dans le *Manuel du Joueur 3.5*.

SQUIG

Animal de taille moyenne

Dés de vie : 4d8+8 (29)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9m

Défense : +3 (+3 de classe)

Armure : Naturelle 2/-

Attaques de base / Lutte : +3/+6

Attaques : Morsure +5

Dommages : Morsure 1d10+3

JS : Ref +1, Vig +6, Vol +1

Carac: For 15, Con 14, Dex 10, Int 2, Sag 8, Cha 5

Organisation : Solitaire ou meute 2-10

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4, Saut +5.

Dons : Attaque puissante.

Facteur de puissance : 2

Alignement : Neutre

Puissance possible : 5-7 DV (taille moyenne)



Combat

Croc en Jambe : Un squig parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +1 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au squig.

SQUIGGOTH

Animal de taille gigantesque

Dés de vie : 16d8+169 (259)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9m

Défense : 16 (+7 de classe, -1 Dex)

Armure : Naturelle 10/-

Attaques de base / Lutte : +12/+37

Attaques : Défense +22 et 2 Pattes +17

Dommages : Défense 2d10+13, Patte 2d8+6

JS : Ref +9, Vig +20, Vol +5

Carac: For 36, Con 30, Dex 8, Int 2, Sag 10, Cha 7

Organisation : Solitaire

Compétences : Perception auditive +7, Détection +5, Intimidation +20.

Dons : Attaque puissante, Endurance, robustesse, résistance de squat.

Facteur de puissance : 14

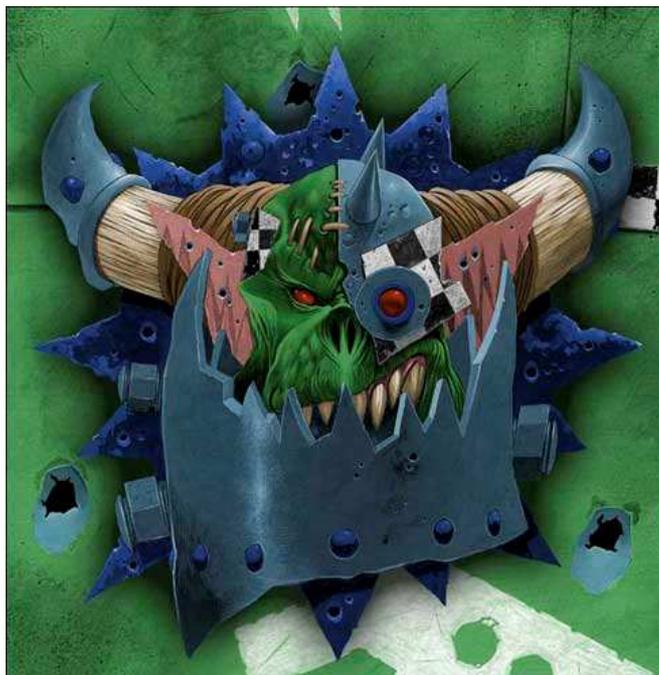
Alignement : Neutre

Puissance possible : 17-18 DV (taille gigantesque)



Combat

Piétinement : Jet de Réflexe (DD 28) pour réduire les dommages de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.



CODEX TYRANIDE



CODEX TYRANIDE

LES TYRANIDES

Au delà de la galaxie Humaine, au delà du rayon d'action des vaisseaux spatiaux et de l'Astronomican, existe le vide indiciblement froid de l'espace intergalactique. C'est un royaume où peu d'hommes se sont aventurés, et d'où aucun n'est revenu. C'est la grande barrière qui sépare les galaxies. Maintenant ce vide n'est plus silencieux. Il s'y déplace une grande créature intelligente formée de milliards et de milliards de créatures, un esprit fait de nombreux esprits interconnectés. Cette entité, cette race se nomme l'esprit ruche Tyranide, et vient d'une galaxie située à une distance inimaginable. Maintenant son avant-garde a atteint l'Imperium et le sort de l'humanité et de toutes autres créatures vivantes de la galaxie est en jeu.

Les Tyranides ont atteint l'Imperium dans leur flotte ruche qui consiste en un essaim noir de plusieurs millions de vaisseaux spatiaux individuels. Chaque vaisseau est une gigantesque chose vivante, une créature fabriqué à partir de tissus organiques grâce à des manipulations génétiques sophistiquées. Le voyage à travers le vide a pris des éons, et durant ce temps les Tyranides ont été plongés en hibernation.

Quand la flotte ruche s'approcha de l'Imperium, les astronefs se réveillèrent et leurs habitants commencèrent doucement à dégeler. Cependant, la flotte ruche est si grande que son arrière garde sommeille toujours au-delà de la frontière extérieure de la galaxie. Le lent processus éternel de pensée de l'esprit-ruche reprend de la vitalité au fur et à mesure que des Tyranides s'éveillent et se rappellent le but sans âge de leur race.

Ce sera la mort de la race humaine, mais pour l'esprit-ruche ce n'est rien de plus que l'exploitation d'une mine de métal précieux ou que la moisson d'un champs de blé. En effet, les Tyranides n'ont aucun sens de la pitié ou de la compassion, ils sont totalement au-delà de la compréhension humaine, comme les hommes sont pour eux incompréhensibles. Là où un humain voit la vie, l'esprit-ruche ne voit que quelque chose à consommer. Tel fut le destin de centaines de milliers de galaxies de millions d'espèces intelligentes, et c'est ainsi depuis des temps immémoriaux.

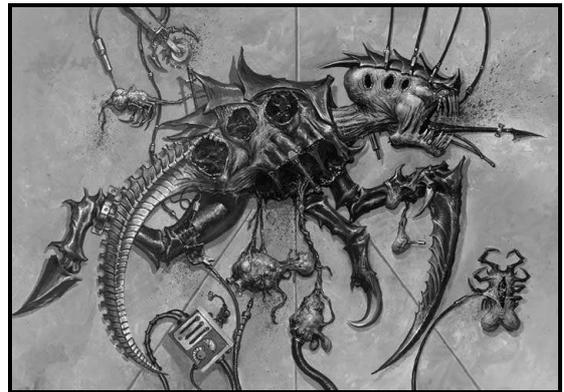


LES GUERRIERS TYRANIDES

Les Tyranides sont les maîtres indiscutés des manipulations génétiques et de la bio-ingénierie. Grâce aux Reines-Norn, vastes usines vivantes dont le rôle est de fabriquer d'autres créatures, les Tyranides ont créé les bio-constructions innombrables qui constituent leurs flottes ruches.

Les Tyranides eux-mêmes ont six membres et font deux fois la taille d'un homme. Leur corps est recouvert d'épaisses plaques d'os, qui se chevauchent pour former une robuste armure naturelle. Des pores situés entre ces plaques exsudent une humeur visqueuse incolore qui suinte sur le corps et qui dégoulinent de leurs ergots. Cette humeur visqueuse lubrifie les plaques osseuses rigides et les protègent de l'usure due à la friction.

La paire de membres inférieurs des Tyranides est utilisée comme pattes, leur permettant de se déplacer. Elles se terminent par de durs ergots osseux, qui, bien que non initialement prévu en tant que tel, peuvent très bien être utilisés comme armes, un coup d'ergot pouvant à lui seul briser un crâne humain. La paire médiane de membres est incroyablement forte et se termine par des ergots aiguisés comme des rasoirs - ils sont utilisés pour éventrer un ennemi en combat rapproché. Les membres supérieurs, plus délicats, se terminent par des ergots articulés, qui servent de mains et de doigts aux Tyranides, ce qui leur permet de porter des armes ou d'autres objets, de manipuler les bio-machines et d'effectuer d'autres tâches manuelles de précision.



Les membres sont reliés entre eux par une gaine osseuse perforée qui protège des chocs l'épine dorsale et les organes internes mous. Au dessus des membres supérieurs se trouve une nuque osseuse et la tête terrifiante du Tyranide dotée d'une mâchoire puissante. Cette structure de base à six membres est commune à beaucoup de bio-créatures Tyranides, comme les Genestealers, et il est fort probable que ces créatures soient dérivées du même matériel génétique Tyranide ou de celui d'espèces apparentées originaires de leur planète depuis longtemps oubliée.



L'ESPRIT DE LA RUCHE

L'esprit ruche est une volonté unique qui dirige et coordonne la flotte-ruche. Il est formé de milliards et de milliards de consciences individuelles : celle de chaque Tyranide et de chaque créature vivant dans la flotte ruche. Certains de ces esprits sont capables de pensées individuelles rationnelles, d'autres ne sont capables que de décisions limitées, d'autres, enfin, ne sont que des automates dont l'esprit ne peut accomplir que les fonctions motrices de base. L'extension de cette capacité à agir et à penser librement varie en fonction du rôle de la créature dans la flotte-ruche.

Comme toute la technologie Tyranide est basée sur l'ingénierie biologique, même les fonctions les plus simples sont effectuées par des bio-constructions adaptées génétiquement qui ont une conscience rudimentaire et qui font donc partie de l'esprit-ruche. Les vaisseaux Tyranides sont des créatures vivantes et même les composants individuels comme les portes sphincters, les orifices à nourritures et les cellules de téléportation sont des

créatures vivantes hautement modifiées. Même les objets les plus simples trouvent leurs origines dans des tissus vivants et restent en liaison avec l'esprit-ruche.

Les Tyranides utilisent aussi les manipulations génétiques pour créer de nouvelles races de serviteurs à partir des captifs. Ces bio-constructions avancées sont des races artificielles élevées par les Tyranides. Leurs esprits font partie de l'esprit ruche mais ils peuvent toujours penser et agir par eux-mêmes, et peuvent prendre des décisions dans les limites fixées par leur conception. Il y a des centaines et des centaines de races, et bien que ces impressionnantes créatures soient indicibles et horribles aux yeux des humains, elles ont toutes un rôle spécifique dans la société Tyranide.



L'OMBRE DANS LE WARP

Lors de leurs déplacements interplanétaires, les astronefs humains, voyagent à travers une dimension alternative connue sous le nom d'espace warp. Le warp est aussi le canal par lequel les astropathes humains envoient des messages psychiques, permettant aux millions de mondes de l'Imperium de communiquer entre eux. La flotte-ruche se déplace aussi dans le warp. En principe, tout vaisseau traversant le warp y provoque des vibrations qui peuvent être détectées par les astropathes humains, mais la flotte-ruche est si inimaginablement vaste qu'elle crée une perturbation impénétrable comme une ombre immense obstruant le warp. Cette ombre est la noire et impénétrable volonté de l'esprit ruche lui-même devant lequel l'esprit astral d'un malheureux psyker est aussi en sécurité qu'une chandelle dans un ouragan.



Lorsque la flotte Tyranide arrive, l'ombre provoquée par l'esprit ruche se présente sous la forme d'un bloc impénétrable, qui empêche les astropathes d'envoyer ou de recevoir des messages télépathiques, empêche les astronefs d'entrer dans le warp et déroute violemment ceux qui y sont déjà. Quand la flotte ruche avance, la zone de l'Imperium "avalée" par elle cesse simplement toute communication ne donnant pratiquement aucun indice de ce qui s'est passé.



LES GUERRES TYRANIQUES

Tout commença par une douzaine de rapports sur des mondes mystérieusement dénués de toute vie le long de la bordure sud-est de la galaxie. Il s'agissait de mondes reconnus pour posséder une vie indigène. Certains ne possédaient guère plus qu'une soupe primitive d'organismes sommaires encore aux premiers stades de l'évolution, mais dans d'autres cas, des écosystèmes

évolués avaient disparu. Plus de trois cents mille formes de vie furent consignées comme éteintes dans les dossiers de l'Adeptus Mechanicus en un an.

Les Explorateurs ne purent établir de liens communs parmi les pages et les pages d'informations rassemblées sur ces mondes dévastés. Les activités solaires et les modifications orbitales furent écartées, de même que les impacts de corps stellaires plus petits. Il semblait n'y avoir aucune explication valable à ces phénomènes.

Un premier rapport fut établi par l'Explorateur Général de l'Administratum mais aucune action ne fut entreprise. Dans une galaxie d'un milliard de mondes, mystères et phénomènes inexplicables étaient plus fréquents que ce que l'Administratum voulait bien admettre. Les planètes en question se trouvaient à des milliers d'années-lumière des plus proches mondes humains. Aucune espèce intelligente n'avait été détruite et les intérêts impériaux n'étaient pas menacés. Les rapports allèrent rejoindre les milliers de dossiers stockés sur Terre et, comme trop souvent, le précieux indice annonçant la catastrophe fut enterré sous les strates de la bureaucratie.

D'autres rapports de mondes ravagés furent enregistrés par les Explorateurs et il y eut enfin assez d'éléments pour attirer l'attention de l'Inquisition. L'Inquisiteur Kryptman, l'homme qui avait si clairement démontré les principes pervers de l'Hérésie Macharienne, prit connaissance du dossier avec inquiétude. Comme tous les Inquisiteurs, la première réaction de Kryptman fut d'essayer de se renseigner davantage et d'extraire des informations supplémentaires du phénomène. Les Adeptes Explorateurs, malgré ses questions pressantes, n'apportèrent guère d'éléments nouveaux.

Kryptman nota les mondes dévastés et les classa par date de découverte. Très vite, il découvrit que ces planètes éteintes suivaient une logique. En fonction du temps et du lieu, il constata que les mondes d'une certaine zone de la bordure sud-est de la galaxie étaient éradiqués progressivement. La nature éparse des rapports rendait difficile d'établir la direction ou la vitesse du phénomène, mais il semblait pénétrer de plus en plus profondément dans la galaxie et il finirait par atteindre des secteurs abritant des mondes impériaux, si ce n'était déjà fait.



Kryptman informa le Conseil de l'Inquisition de ses découvertes et reçut le commandement d'un vaisseau pour se rendre sur les frontières orientales et rassembler toutes les informations possibles. Kryptman était parvenu à établir un rapport de temps et de lieu entre les différents mondes ravagés, mais il n'avait absolument aucune idée de ce qui concernait la cause du phénomène. Cependant, alors même que le vaisseau de l'inquisiteur pénétrait dans le Warp, les événements se précipitèrent.

LE PREMIER CONTACT

La planète Tyran était un monde banal à tous égards. Elle était recouverte à plus de quatre-vingt pour cent par un océan parsemé de quelques îles qui n'étaient que les sommets de montagnes s'élevant du fond de la mer quelques kilomètres plus bas. Le grand océan grouillait d'une abondante vie primitive et vorace, des bancs de corail longs de plusieurs milliers de lieues, des myriades de crustacées, poissons élémentaires et autres créatures.

Une grande base d'Explorateurs située sur Tyran servait d'étape aux expéditions en route vers l'est de la galaxie et étudiait la richesse de la vie marine évoluant dans les océans de la planète. La base Primus de Tyran contenait plus de quatre cents personnes, surtout des Explorateurs, des scribes de l'Adeptus Administratum, des Genetors, Ingénieurs et Lexicanis de l'Adeptus Mechanicus plus leurs serviteurs et un Astropathe chargé de toutes les communications avec la Terre, distante de soixante mille années-lumière.

Le premier signe fut la détection d'un nuage composé d'un grand nombre d'objets non identifiés pénétrant dans le système de Tyran. Les sondes et la télémétrie révélèrent peu de choses sur ce mystérieux nuage mais indiquèrent qu'il n'émettait aucun signal ni signature énergétique. Les objets eux-mêmes étaient non métalliques et de formes irrégulières, ce qui excluait une flotte de vaisseaux ou les débris d'un Space Hulk rejeté hors du Warp.

Le commandant de la station, le magos Varnak, restait sceptique face aux étranges divagations de l'astropathe. Cependant, ses ordres étaient de se renseigner sur tous les phénomènes aussi supervisa-t-il personnellement la préparation d'un vaisseau de recherche. Une fois les préparations terminées, Varnak pilota le vaisseau vers le nuage, qui se trouvait alors au niveau de la plus lointaine planète du système.

Alors que le minuscule vaisseau se rapprochait, Varnak fut frappé de constater que les composants du nuage étaient de tailles régulières. Des groupes de petits objets entouraient des formes plus grosses en halos presque parfaitement sphériques. Alors que le commandant se rapprochait du gros objet le plus proche, ses senseurs indiquèrent que la chose possédait une sorte de symétrie. Sa surface était couverte d'incroyables sillons et spirales, faisant penser à un astéroïde que l'on aurait sculpté avant de le laisser dériver dans l'espace. En se rapprochant, les scanners identifièrent des sortes d'évents de matière opaque qui se dressaient de l'objet comme des voiles. Alors qu'il passait à côté de l'objet le plus proche, ce dernier explosa avec force. L'onde de choc infligea de sérieux dommages au vaisseau, le magos Varnak fut blessé et plusieurs hommes tués. Pire, le navire continua à subir des dommages lors de sa fuite. Plusieurs autres compartiments explosèrent sans avertissement et les niveaux d'énergie continuèrent à baisser. Heureusement, les réacteurs résistèrent, et le vaisseau retourna aussi vite que possible vers Tyran.

Par ses efforts héroïques, Varnak ramena le vaisseau à Primus et le posa en catastrophe dans l'océan tout proche. L'étude du vaisseau et de sa boîte noire indiquèrent qu'il avait été touché par un mélange complexe d'acides et de virus qui avait dévoré plus de 20% de sa coque. Pendant ce temps, le nuage se rapprochait toujours plus vite et les scientifiques impériaux estimèrent qu'à sa vitesse actuelle, il atteindrait l'orbite de Tyran en moins d'une semaine. Les signes biologiques des acides et des virus indiquaient qu'ils provenaient d'êtres vivants. Les Genetors estimèrent que le nuage était composé, en partie ou en entier, de formes

de vie adaptées au vide et jamais encore rencontrées par l'homme. Le nuage s'approcha et entoura la planète avec une sinistre détermination. Les lasers de défense retinrent leur feu jusqu'à ce que les contacts-radar les plus forts (d'une taille équivalente à celle des croiseurs impériaux) apparaissent en orbite basse. Trois éclairs incandescents frappèrent l'un des gros objets, qui fit demi-tour en laissant échapper un épais nuage de vapeur. Un petit objet fut désintégré par trois autres salves du silo n°3. Dans la demi-heure, le silo n°3 toucha deux autres envahisseurs, les contraignant à fuir hors de portée.

Une analyse plus poussée des enregistrements des vaisseaux endommagés indiquèrent que les objets étaient indiscutablement organiques, protégés par une épaisse carapace d'un matériau minéral, comparable à de l'os à base de silice, ou à la chitine des insectes. Ces créatures semblaient avoir des composants internes plus mous contenant des fluides. Un micro-examen des bandes du silo n°3 révéla des hordes de formes minuscules s'échappant de la créature qu'il venait de détruire. Du fait de la distance, on ne pouvait pas voir grand-chose sur les images, si ce n'est que les formes avaient un corps en trois segments et six protubérances mobiles avec symétrie bilatérale.

Varnak appela l'astropathe au centre de contrôle. Un serviteur dut le transporter jusqu'au magos. Le regard farouche du jeune astropathe avait cédé la place à un air fatigué et l'impression d'un immense désespoir. Soudain attentif, Varnak interrogea soigneusement l'astropathe sur ce qu'il avait perçu au cours du combat. L'astropathe répondit, dans un murmure rauque, qu'il avait senti l'unicité de l'ennemi entourant Tyran. Lorsqu'une créature avait été touchée par les lasers de défense, toutes les créatures avaient réagi au coup par une vague terrifiante d'émotion non humaine. Tout comme le ciel de Tyran brillait de la lumière réfléchiée par la nuée comme un millier d'étoiles, un million d'esprits flamboyaient d'une détermination effrayante et infatigable.



Comme pour souligner les propos de l'astropathe, le nuage se rapprocha à nouveau. Cette fois, les créatures s'avancèrent beaucoup plus près de Tyran et il devint clair que les lasers ne pourraient rien contre une telle masse. Varnak compila toutes les informations sur les envahisseurs sur un codex de données. Celui-ci fut scellé, placé dans un émetteur psychique et déposé au fond d'un puits d'étude scientifique, à plus de trois mille mètres sous la surface de la planète. Le codex de données fut récupéré plus d'un an plus tard par l'inquisiteur Kryptman sur une planète aride et morte qu'il fut d'abord impossible d'identifier comme étant Tyran. Le dernier message de la base avait été une courte et confuse communication de l'astropathe, une sinistre prophétie de mort et une image mentale du ciel de Tyran, noir de monstres grouillants. Les envahisseurs prirent finalement le nom de la planète : les tyranides.

Textes tirés de Advanced Spade Crusade et Guerrier des Ruches

REGLES CONCERNANT LES TYRANIDES

ARSENAL TYRANIDES

Voici les tableaux des armes à feu et de corps à corps utilisées par les tyranide. Toutes les créatures tyranides possèdent les dons de maniement d'arme pour les utiliser sans malus.

Une arme à feu Tyranide ne peut pas être utilisée par une créature non Tyranide car seul ces derniers possèdent la connexion nécessaire pour la faire fonctionner correctement. Les armes Tyranides sont vivantes et puisent leur énergie dans le Tyranide lui-même. C'est pour cela que les dommages ou le nombre de munitions de certaines armes à feu prennent en compte les caractéristiques du Tyranide qui l'utilise.

Tableau 3-1 Les Armes à Feu Tyranide

Arme	Dommage	FP	Critique	Portée	Chargeur Nbr	Type	Aire d'effet	Mode de tir
ARMES A FEU TYRANIDE								
Fusil à pointes	2d6	+0/0	19x2	10	25	Sp		SA, A
Fusil écorcheur	2d6+2	+0/0	19x2	10	25	Sp		SA
Dévoreur	2d6+ ½ For	+1/5	19x2	40	30+Con	Sp		SA, S
Etrangleur	2d6+ ½ For	+0/5	19x2	80	20+Con	Sp	4,5m	SA
Canon venin	3d6+For x 1,5	+3/40	19x2	60	15+Con	Sp		S
Crache mort	2d6+For	+2/10	19x2	40	25+Con	Sp	3m	SA
Bio plasma	3d6+For	+0/5	x2	5		Sp		S

Tableau 3-2 Les Armes de Contact Tyranide

Arme	Taille	FP	Dommage	Critique	Type	Note
ARMES DE CORPS A CORPS TYRANIDE						
Epée d'os	G	10/+2	1d10	19x2	Tranchant	
Bio knout	G	0/+1	1d8	19x2	Tranchant	Arme à allonge
Crochet	M	0/+0	1d6	x2	Perforant	Arme à deux mains



CREATURES SYNAPSES

Tous les Tyranides sont unis par le puissant lien psychique de l'esprit collectif de la ruche. Certaines des créatures les plus grandes et complexes possèdent dans leur cortex un réseau étendu de synapses qui agit comme un relais pour les directives de l'esprit de la ruche et leur permet de

prendre le pas sur les instincts naturels des créatures Tyranides proches. Toute créature Tyranide se trouvant dans un rayon de 50 mètres d'une créature synapse, se retrouve commandée par celle-ci et abandonne son esprit animal. En terme de jeu, l'intelligence de ces créatures monte à 10.



BESTIAIRE TYRANIDES

TERMAGANTS

Aberration de taille moyenne

Dés de vie : 1d8+1 (9)

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (+2 de classe, +2 Dex)

Armure : Naturelle 2/+1

Attaques de base / Lutte : +0/+1

Attaques : 2 Griffes +1, Fusil écorcheur ou fusil à pointe +2

Dommages : Griffes 1d6+1, Fusil écorcheur 2d6+2, Fusil à pointes 2d6

JS: Ref +4, Vig +3, Vol -1

Carac: For 12, Con 12, Dex 14, Int 2, Sag 8, Cha 5

Organisation : bande 10 – 50

Compétences : Mouvement silencieux +5, Discrétion +9, Détection +4, Perception auditive +4.

Dons : Science de l'initiative

Facteur de puissance : 1/2

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 2-3 DV (taille moyenne)

Bien que d'une taille plus petite que beaucoup d'autres Tyranides, le Termagant est agile, rapide et rusé. Il est généralement surnommé le Chasseur Tueur par les troupes de la garde impériale. Son corps musculeux et souple s'abaisse au raz du sol pour courir plus vite et lui permet de se faufiler dans les artères étroites des vaisseaux ruches. Comme les guerrier Tyranide, il est muni de six membres et d'une carapace chitineuse qui secrète en permanence une substance visqueuse.



Combat

Compétence : les Termagants gagnent un bonus racial de 4 en discrétion

HORMAGAUNTS

Aberration de taille moyenne

Dés de vie : 2d8+2 (16)

Initiative : +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 15 m

Défense : 13 (+2 de classe, +1 Dex)

Armure : Naturelle 2/+1

Attaques de base / Lutte : +1/+3

Attaques : 2 Griffes +3, Morsure +0,

Dommages : Griffes 1d6+2, Morsure 1d4+2

JS: Ref +5, Vig +4, Vol -1

Carac: For 14, Con 12, Dex 13, Int 2, Sag 8, Cha 6

Organisation : bande 10 – 50

Compétences : Mouvement silencieux +5, Discrétion +5, Détection +3, Perception auditive +3, Saut +7.

Dons : Science de l'initiative

Facteur de puissance : 1

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 3-4 DV (taille moyenne)

Les Hormagaunts semblent être issus d'une autre manipulation génétique des Termagants. Cette bio-forme a une position plus verticale, ses membres supérieurs sont munis de griffes très développées pour trancher et empaler. Les jambes sont longues et puissantes, repliées sous le corps de la créature quand elle est au repos et capable de la propulser par bonds quand elle attaque.



Combat

Bond. Si l'Hormagaunt bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance (action complexe) même s'il vient d'effectuer une action de mouvement.

VORACES

Aberration de très petite taille

Dés de vie : ½ d8 (2)

Initiative : +1 (+1 Dex,)

Vitesse de déplacement : 6 m

Défense : 16 (+2 de classe, +2 Dex, +2 Taille)

Armure : Naturelle 1/+1

Attaques de base / Lutte : +0/+0

Attaques : Morsure +2 (taille +2),

Dommages : Morsure 1d4 -2

JS: Ref +0, Vig +0, Vol +0

Carac: For 6, Con 10, Dex 10, Int 2, Sag 6, Cha 2

Organisation : bande 100 – 5000

Compétences : Mouvement silencieux +10, Discrétion +10, Détection +3.

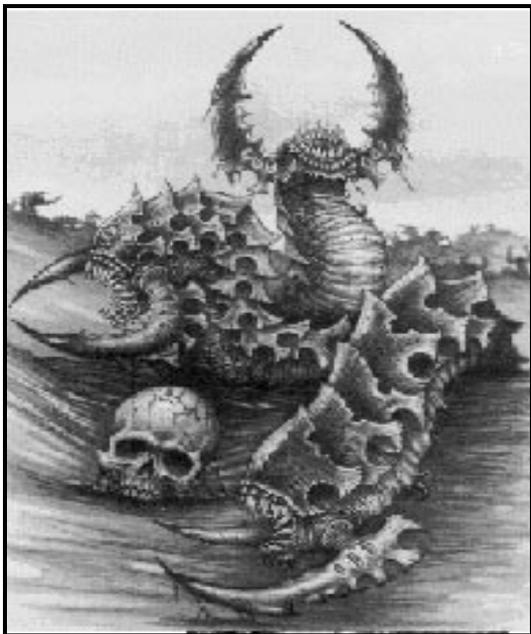
Dons : Attaque en finesse.

Facteur de puissance : 1/10

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 1 DV (petite taille)

Les Voraces ont un corps de serpent d'une cinquantaine de centimètres, terminé par une large tête. Celle-ci est munie d'une énorme mâchoire renfermant plusieurs rangées de crocs et arêtes osseuses tranchantes qui sont utilisées pour déchirer la matière organique. Les Voraces sont virulents et obstinés, capables de faire disparaître des créatures qui atteignent plusieurs fois leur taille.



Combat

Compétences : les Voraces gagnent un bonus racial de 6 en discrétion et mouvement silencieux.

GENESTEALERS

Aberration de taille moyenne

Dés de vie : 6d8+18 (48)

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 15 m

Défense : 16 (+4 de classe, +2 Dex)

Armure : Naturelle 4/+1

Attaques de base / Lutte : +4/+8

Attaques : 2 Griffes +8, Morsure +3,

Dommages : Griffes 1d10+4, Morsure 1d6+2

JS : Ref +7, Vig +8, Vol +2

Carac : For 18, Con 16, Dex 14, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : bande 5 – 20

Compétences : Mouvement silencieux +11, Discrétion +11, Détection +8, Perception auditive +6, Saut +6.

Dons : Science de l'initiative, Attaques multiples

Facteur de puissance : 5

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 7-10 DV (taille moyenne)

Les Genestealers possèdent ce corps muni de six membres commun à tous les Tyranides, avec de puissantes pinces et des mains griffues. Ce sont des adversaires incroyablement rapides et dangereux en corps à corps, mais en dépit de leur évidente intelligence ils n'utilisent jamais d'armes à feu ni aucun autre objet. Ils peuvent opérer indépendamment de la flotte ruche possédant un esprit collectif d'essaim autonome.



Combat

Etreinte : Pour utiliser cette capacité, le Genestealer doit saisir son adversaire avec ses deux pinces. S'il parvient à l'immobiliser, il peut par la suite l'attaquer avec sa morsure.

Créature effrayante : Les Genestealers provoquent la peur, le DD pour résister est de 13.

Pincés acérés : Les pinces d'un Genestealer provoquent un coup critique sur 19x2.

GARGOUILLES

Aberration de taille moyenne

Dés de vie : 2d8+2 (14)

Initiative : +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 18 m en vol, 3 à terre

Défense : 13 (+2 de classe, +1 Dex)

Armure : Naturelle 2/+1

Attaques de base / Lutte : +1/+1

Attaques : Griffes +1, bio plasma +2

Dommages : Griffes 1d4+1, Bio plasma 3d6

JS : Ref +4, Vig +4, Vol -1

Carac : For 11, Con 12, Dex 12, Int 4, Sag 8, Cha 8

Organisation : bande 10 – 50

Compétences : Discrétion +4, Détection +4, Perception auditive +4.

Dons : Science de l'initiative

Facteur de puissance : 1

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 3-4 DV (taille moyenne)

Les Gargouilles concordent en de nombreux points à des Hormagants, notamment au niveau de la taille du corps, de la boîte crânienne et de la configuration de la carapace. Les Gargouilles possèdent de grandes ailes de cuir, des griffes acérées et des serres effilées. Biens qu'elles possèdent six membres, les deux derniers sont atrophiés est sont réduits à l'état de simple moignon. Leur mâchoire abrite une créature symbiotique qui leur permet de cracher du plasma.

Combat

Bio plasma : Les jets de bio plasma sont traités comme des attaques de lance flammes.

BIOVORES

Aberration de taille moyenne

Dés de vie : 3d8+6 (23)

Initiative : +5 (+1 Dex, +4 science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 9m

Défense : 14 (+3 de classe, +1 Dex)

Armure : Naturelle 2/+1

Attaques de base / Lutte : +2/+3

Attaques : Morsure +3, Spore mine +3

Dommages : Morsure 1d4+1, Spore mine spéciale

JS: Ref +4, Vig +5, Vol +0

Carac: For 13, Con 14, Dex 13, Int 4, Sag 8, Cha 8

Organisation : bande 3 - 10

Compétences : Discrétion +3, Détection +5, Perception auditive +5.

Dons : Science de l'initiative

Facteur de puissance : 2

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 4-5 DV (taille moyenne)

Sur les champs de bataille, les spores mines sont souvent lancées par un monstre de guerre répertorié par le Magos Biologis sous le nom de Biovore. Cette créature conserve les spores à l'intérieur de son corps, jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Elles sont alors projetées une à une par un orifice dorsal, grâce à un puissant spasme musculaire. Une fois la spore mine projetée à l'extérieur, une vessie se gonfle de gaz et la spore descend lentement vers le sol, se maintenant à une hauteur de deux ou trois mètres au dessus du sol, puis commence à dériver.

Combat

Spores mines : Un Biovore peut lancer une spore mine au prix d'une action complexe. Une spore mine explose lorsqu'elle passe à moins de 3 mètres d'une créature non Tyranide. Il existe 3 types de spore mine.

Spore mine Poison : 1d4/1d4 Con, DD 14, aire d'effet de 3 mètres.

Spore mine à Fragmentation : 4d6, aire d'effet 3 mètres, FP +2/20.

Spore mine Incendiaire : 5d6 sur un cône de 5 mètres, traité comme un tir de lance flammes.

GUERRIERS TYRANIDES

Aberration de grande taille

Dés de vie : 8d8+32 (71)

Initiative : +1 (+1 Dex,)

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (+4 de classe, +1 Dex, -1 Taille)

Armure : Naturelle 8/+4

Attaques de base / Lutte : +6/+17

Attaques : 2 Griffes +12/+7, Morsure +7, Epée d'os +12, Crache mort +6/+1 ou Dévoreur +6/+1

Dommages : Griffes 1d8+7, Morsure 1d6+3, Crache mort 2d6+7, Dévoreur 2d6+3, Epées d'os 1d10+7

JS: Ref +7, Vig +10, Vol +2

Carac: For 24, Con 18, Dex 12, Int 10, Sag 10, Cha 12

Organisation : bande 2 – 10

Compétences : Mouvement silencieux +6, Discrétion +6, Détection +11, Perception auditive +11, Saut +10.

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples

Facteur de puissance : 7

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 9-12 DV (grande taille)

Les Guerriers Tyranides font parti des Tyranides les plus importants. Pas seulement parce qu'ils sont de grands et puissants combattants, mais aussi parce qu'ils jouent un rôle vital dans les ruches. Ils font office de résonateur psychique, amplifiant le lien avec l'esprit ruche et répercutant son énergie sur les créatures plus petites et

moins perceptives. Quand les Tyranides commencent à grouper leur essaim, les guerriers Tyranides agissent comme des récepteurs. Comme des officier guidant leurs hommes, ils guident les créatures moins importantes dans le combat.



Combat

Créature effrayante : Les guerriers Tyranides provoquent la peur, le DD pour résister est de 15.

Créature Synapse : Les guerriers Tyranides peuvent commander d'autres Tyranides.

LICTORS

Aberration de grande taille

Dés de vie : 8d8+24 (51)

Initiative : +5 (+1 Dex, +4 science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (+4 de classe, +1 Dex, -1 Taille)

Armure : Naturelle 6/+2

Attaques de base / Lutte : +6/+17

Attaques : 2 Griffes +12/+7, 2 Pinces +12, 4 Crochet + 6, Tentacules + 12

Dommages : Griffes 1d6+7, Pince 1d10+7, Crochet 1d6+3

JS: Ref +7, Vig +10, Vol +2

Carac: For 25, Con 19, Dex 12, Int 12, Sag 10, Cha 10

Organisation : Solitaire ou bande 2 - 3

Compétences : Mouvement silencieux +12, Discrétion +8, Détection +8, Perception auditive +8, Saut +8.

Dons : Science de l'initiative, Attaques multiples

Facteur de puissance : 8

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 9-12 DV (grande taille)

Les Lictors semblent être une mutation spéciale des guerriers Tyranides et sont parfaitement adaptés à la survie en milieu hostile et à leur rôle de maraudeur prédateur. Les Lictors en maraude laissent une trace olfactive qui guide les autres créatures Tyranides dans leur sillage. Ils disposent d'un arsenal complet de bio armes incluant des pinces et des griffes venimeuses ainsi que de nombreux crochets dentelés. Les tentacules des Lictors sont munis à leur extrémité de pointes d'os et sont utilisées pour lobotomiser leurs victimes afin que le Lictor puisse absorber leur code génétique et leur mémoire en leurs vidant le cerveau.

Combat

Créature effrayante : Les Lictors provoquent la peur, le DD pour résister est de 14.

Peau caméléon : La peau d'un Lictor ressemble à celle d'un caméléon, elle réfléchit la lumière. Le Lictor peut au prix d'une action complexe se rendre invisible. L'effet dure jusqu'à ce que le Lictor se déplace ou attaque un adversaire.

Venin : Les griffes des Lictors sont enduites d'un poison DD 12 1d4/1d3 For.

Etreinte : Pour utiliser cette capacité, le Lictor doit saisir son adversaire avec ses deux griffes. S'il parvient à l'immobiliser, il peut par la suite l'attaquer avec ses tentacules.

Tentacules : Le Lictor peut au prix d'une action complexe fixer ses tentacules sur la tête de son adversaire qu'il a au préalable étreint. Si un Lictor commence le tour avec ses tentacules fixés sur son adversaire, il lui absorbe son cerveau le tuant net sur le coup.

Crochet : Un adversaire agrippé par un ou des crochets se retrouve immobilisé et doit, au prix d'une action simple, réussir un jet d'évasion DD 8 + 2 par crochet ou un jet de For DD 10 + 3 par crochet pour se libérer.

Compétence : les Lictor gagnent un bonus racial de 10 en discrétion.

ZOANTHROPES

Aberration de taille moyenne

Dés de vie : 6d8+12 (30)

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 12 m (Vol)

Défense : 14 (+2 de classe, +1 Dex)

Armure : Naturelle 10/+5

Attaques de base / Lutte : +4/+7

Attaques : Morsure +7

Dommages : Morsure 1d6+4

JS : Ref +6, Vig +8, Vol +4

Carac : For 16, Con 16, Dex 12, Int 12, Sag 14, Cha 14

Organisation : Bande 2 - 5

Compétences : Mouvement silencieux 8, Discrétion 8, Détection 9, Perception auditive 9.

Dons : Science de l'initiative, Psy latent

Facteur de puissance : 6

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 7-10 DV (grande taille)

Les Zoanthropes, malgré leur apparente faiblesse physique, sont des créatures dangereuses. Ils utilisent leurs pouvoirs psychiques à la fois pour se défendre et pour attaquer leurs adversaires avec des décharges hurlantes d'énergie Warp. Bien qu'ils soient très intelligents, les Zoanthropes sont devenus sédentaires en évoluant et, à moins qu'ils ne soient contrôlés d'une manière étroite par l'esprit de la ruche, ils s'immobilisent pour économiser leur énergie psychique.

Combat

Créature effrayante : Les Zoanthropes provoquent la peur, le DD pour résister est de 15.

Psy Latent : Un Zoanthope peut utiliser le pouvoir *Manipulation à distance* à volonté.

Pouvoir Psy : *Décharge électrique, Bouclier, Enchevêtrement, Frayeur, Cécité/surdité, Effroi, Immobilisation personne, Nuée grouillante, Eclair Warp, Domination animale.* Niveau 6 de lanceur de pouvoir. Les DD sont lié au Charisme.

Point de pouvoir psy : 17

RODEURS

Aberration de grande taille

Dés de vie : 6d8+18 (45)

Initiative : +5 (+1 Dex, +4 science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 15 m

Défense : 14 (+4 de classe, +1 Dex, -1 Taille)

Armure : Naturelle 4/+2

Attaques de base / Lutte : +4/+14

Attaques : 2 Griffes +9, 2 Pincés +9, Morsure +4

Dommages : Griffes 1d6+6, Morsure 1d8+6, Pince 1d8+3

JS : Ref +6, Vig +8, Vol +1

Carac : For 22, Con 17, Dex 12, Int 6, Sag 8, Cha 8

Organisation : Bande 5 - 10

Compétences : Mouvement silencieux 10, Discrétion 6, Détection 8, Perception auditive 8.

Dons : Science de l'initiative, attaques multiples

Facteur de puissance : 5

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 7-9 DV (grande taille)

Les Rôdeurs sont des créatures rampantes combinant la puissance des Guerriers Tyranides et la vélocité des Hormagants. Ils glissent à travers les champs de bataille si vite que les positions ennemies n'ont le temps de tirer qu'une seule salve avant d'être submergées par l'assaut dévastateur des Rôdeurs.



Combat

Créature effrayante : Les Rôdeurs provoquent la peur, le DD pour résister est de 12.

Etreinte : Pour utiliser cette capacité, le Rôdeur doit saisir son adversaire avec ses deux griffes. S'il parvient à l'immobiliser, il peut par la suite l'attaquer avec ses pincés.

Pincés acérés : Les pincés d'un Rôdeur provoquent un coup critique sur 19x2.

CARNIFEX

Aberration de très grande taille

Dés de vie : 14d8+112 (178)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 14 (+6 de classe, -2 Taille)

Armure : Naturelle 10/+4

Attaques de base / Lutte : +10/+31

Attaques : 4 Pincés + 21, bio plasma +8

Dommages : Pincés 1d10+13, bio plasma 3d6+13

JS: Ref +9, Vig +18, Vol +3

Carac: For 36, Con 28, Dex 10, Int 8, Sag 8, Cha 10

Organisation : Solitaire ou bande 2 - 5

Compétences : Détection 15, Perception auditive 15, Intimidation 17.

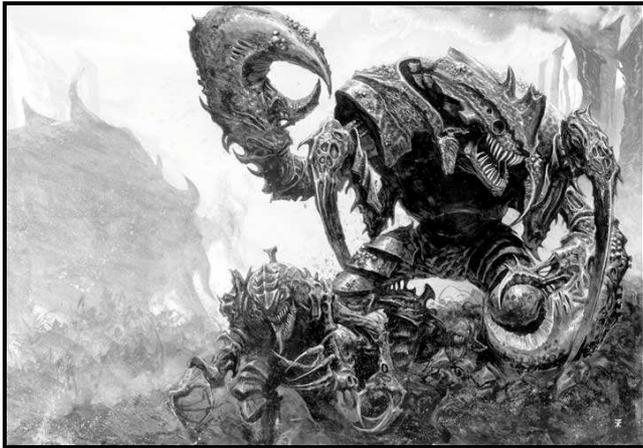
Dons : Attaque en puissance, enchaînement, attaques multiples

Facteur de puissance : 12

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 15-16 DV (très grande taille)

Un Carnifex est une véritable machine à tuer destinée aux attaques frontales, aux actions d'abordages de vaisseaux et aux attaques de masse lors desquelles il peut défoncer presque n'importe quel obstacle, que ce soit une ligne de défense, un tank ennemi ou une position fortifiée. Les Carnifex sont munis de quatre immenses griffes en forme de faux, faites d'os et de cartilage. Ils ont aussi la possibilité de générer une forme de bio plasma dans leurs intestins via les plaques sonores de leur œsophage, à l'origine de leur cri terrifiant.



Combat

Créature effrayante : Les Carnifex provoquent la terreur, le DD pour résister est de 16.

Pincés monstrueuse : Les pincés d'un Carnifex sont tellement grandes qu'elles peuvent découper un char en deux, elles possèdent un facteur de pénétration de blindage de 80.

Bio plasma : Les jets de bio plasma sont traités comme des attaques de lance flammes.

PRINCE TYRANIDE

Aberration de très grande taille

Dés de vie : 16d8+112 (175)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 16 (+7 de classe, +1 Dex, -2 Taille)

Armure : Naturelle 10/+4

Attaques de base / Lutte : +12/+31

Attaques : Epée d'os +21/+16/+11, Bio knout +21/+16/+11, Canon venin +11/+6 ou Dévoreur +11/+6 ou Crache mort +11/+6 ou Etrangleur +11/+6

Dommages : Epée d'os 1d10+11, Bio knout 1d8+11, Canon venin 3d6+16, Crache mort 2d6+11, Dévoreur 2d6+5, Etrangleur 2d6+5

JS: Ref +5, Vig +17, Vol +10

Carac: For 32, Con 26, Dex 12, Int 15, Sag 12, Cha 16

Organisation : Solitaire

Compétences : Détection 12, Perception auditive 14, Intimidation 15, saut 10.

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, attaques multiples, psy latent

Facteur de puissance : 14 (15 pour les psy)

Alignement : Mauvais

Puissance possible : 17-18 DV (très grande taille)

Le Prince Tyranide est psychiquement puissant et sa relation avec l'esprit de la ruche est plus intime que celle des Guerriers Tyranides. On a peu de certitude quant aux relations complexes entre ces créatures, mais certains Technomages impériaux croient que les Princes Tyranides sont des esprits consorts de la Reine de la ruche qui est elle même le siège de la conscience collective de la flotte ruche. Si cela est vrai, les princes Tyranides incarnent totalement l'esprit de la ruche, bien que leur destruction ne l'affaiblisse en aucune façon.



Combat

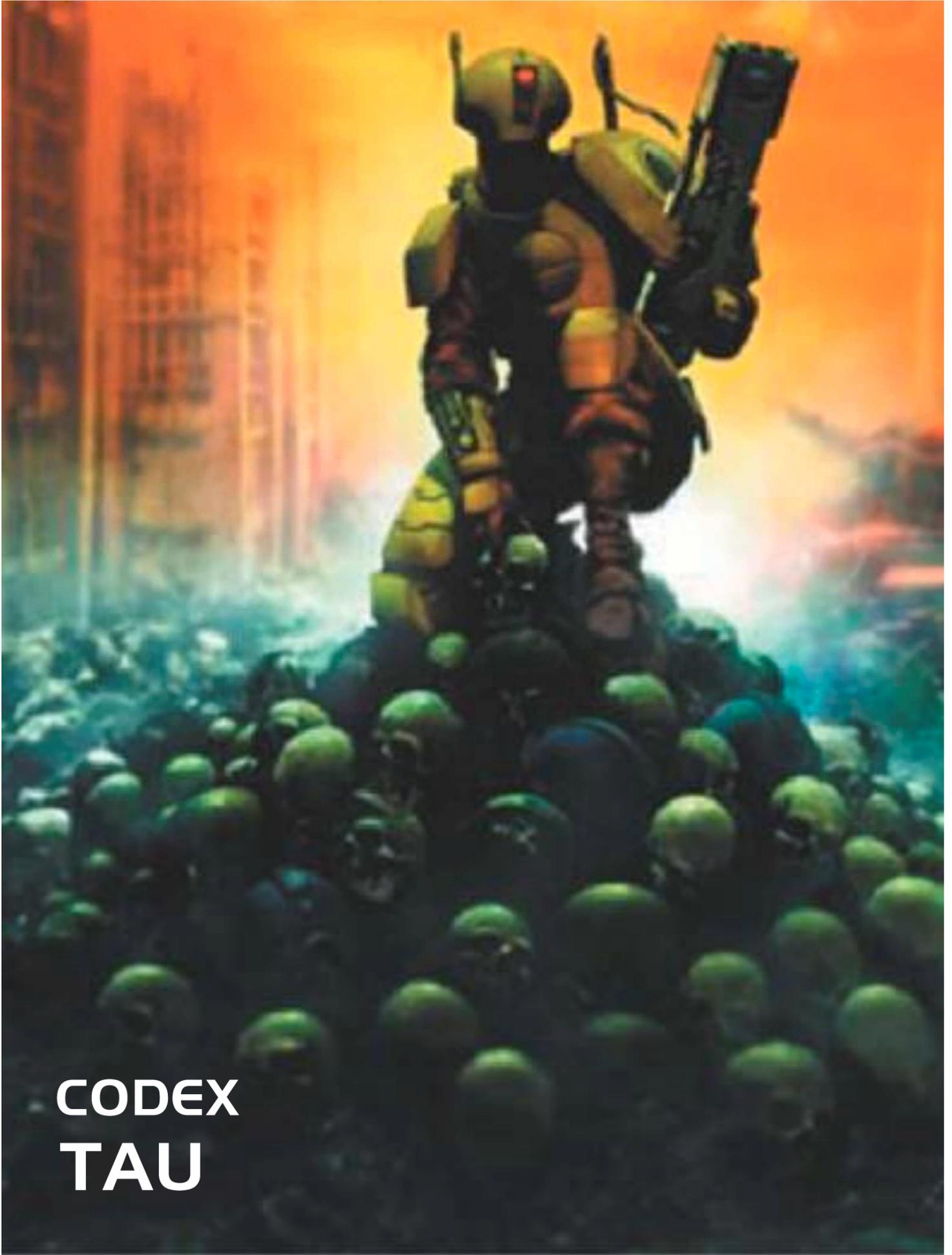
Créature effrayante : Les Princes Tyranides provoquent la terreur, le DD pour résister est de 21.

Créature Synapse : Les Princes Tyranides peuvent commander d'autres Tyranides.

Psy Latent : Un Prince Tyranide peut utiliser le pouvoir *Résistance* à volonté.

Pouvoir Psy : *Bouclier, Charme animal, Endurance aux énergies destructrices, Repli expéditif, Hypnose des animaux, Résistance aux énergies destructrices, Nuée grouillante.* Niveau 4 de lanceur de pouvoir. Les DD sont liés au Charisme.

Point de pouvoir psy : 10



CODEx
TAU

CODEX TAU

DECOUVERTE

Le premier contact impérial avec les Tau survint six mille ans plus tôt en 789.M35, lorsqu'un vaisseau d'exploration de l'Adeptus Mechanicus, le land's Vision, découvrit et étudia la planète nommée T'au. Les recherches initiales révélèrent la nature sèche et aride de la planète, couverte de quelques zones de végétation et peuplée de nombreux xénomorphes aquatiques, terrestres et aériens. Les toutes premières équipes de l'Adeptus Mechanicus notèrent que les extraterrestres habitant la savane maîtrisaient le feu et l'usage d'armes primitives, mais que leur existence ne leur présentait aucun intérêt; ce monde fut donc classé dans la catégorie "Nettoyage de routine et colonisation". Des vaisseaux d'implantation furent envoyés pour entamer l'exploitation de T'au mais ils furent pris peu avant leur arrivée dans des orages Warp d'une fureur inimaginable. En dépit de la présence de capitaines et navigateurs de grande compétence, la flotte de colonisation fut perdue jusqu'au moindre vaisseau. Plutôt que de s'éteindre, les tempêtes Warp rendirent les voyages spatiaux impossibles dans toutes les directions sur plusieurs années-lumière et T'au acquit la réputation de monde maudit. L'Imperium en détournant son attention, accaparée par d'autres affaires d'un ordre plus pressant.

החטא תאוס

EVOLUTION

Sur le monde oublié de T'au, les individus catalogués par l'Adeptus Mechanicus se multiplièrent. Certaines tribus nomades durent migrer toujours plus loin pour pouvoir chasser suite à l'accroissement de leur population et au fil des siècles, chaque branche des Tau se développa à sa manière, faisant preuve d'une capacité hors du commun à s'adapter rapidement à un environnement particulier. Ceux qui vivaient sur les montagnes isolées contractèrent de fines ailes membraneuses leur permettant de planer sur les courants d'air chaud montant des plaines et jouèrent bientôt le rôle de messagers et d'éclaireurs parmi les autres Tau. Ceux dont les migrations les amenèrent dans des vallées bien irriguées y établirent des communautés fermières et développèrent bientôt un talent pour le forage et la métallurgie. Ils furent à l'origine des premières agglomérations Tau. D'autres réalisèrent que certaines communautés produisaient des ouvrages qui leur étaient inconnus et passèrent des accords commerciaux par lesquels ils reconnaissaient le savoir et la valeur inhérente à d'autres tribus. Les Tau qui restèrent dans les plaines devinrent des chasseurs expérimentés et agressifs qui n'hésitaient ni à prendre ce qu'ils désiraient, ni à se battre si l'occasion leur était donnée.

Pour des raisons inconnues, la cadence d'innovation technologique y fut de loin supérieure à celle attendue chez une race émergente : les Tau qui avaient bâti les premières communautés édifièrent rapidement de hautes forteresses et rassemblèrent bientôt des armes à poudre noires qui leur servirent à se défendre de l'invasion des tribus des plaines alliées avec les Tau de l'air. Les routes commerciales furent coupées et les Tau entretenant les négociations entre les tribus furent tués pour empêcher des alliances de se former. Le continent principal fut en peu de temps ravagé par une vaste guerre intertribale où des peuplades anciennement voisines équipées d'armes primitives se sautaient à la gorge.

Les Tau furent sauvés de l'extinction par l'arrivée d'être au idéologie pacifiste, les Ethérés. Cette nouvelle caste unifia les tribus Tau sous une même bannière, celle du Bien suprême.

Les mille années qui suivirent furent une époque de renaissance sans précédent dans les domaines de la recherche scientifique et des avancées philosophiques et culturelles. Travailler ensemble pour le bien Suprême était devenu le mot d'ordre et idéal ultime de la société Tau, ce qui lui permit de tirer parti des talents de chaque caste et d'envoyer un jour ses premières fusées dans l'espace. La caste de l'Air s'investit pleinement dans les prémices de l'exploration spatiale et en très peu de temps, plusieurs communautés orbitales furent établies et la colonisation de la lune la plus proche était en cours. Grâce aux chantiers orbitaux, de plus grands vaisseaux purent être assemblés et les Tau s'aventurèrent de plus en plus loin, leurs communautés s'implantant sur presque chaque lune, monde ou planétoïde viable des environs. Les astrogateurs de la caste de l'Air travaillèrent sur les premières cartes stellaires des corps célestes environnants qui révélèrent que leur monde d'origine se trouvait au milieu d'un amas d'étoiles dense. Les risques de nova et de supernova accélèrent l'expansion et la caste de la Terre entama la construction de plus grands vaisseaux de colonisation.

L'expansion de l'empire se poursuivit à une allure effarante. Les Tau entrèrent en contact avec d'autres races extraterrestres et poursuivirent leur avancée malgré la destruction de plusieurs vaisseaux. De nombreux peuples moins évolués furent incorporés dans ses domaines, la plupart de leur plein gré. Les Orks furent une exception notable et les Tau menèrent plusieurs campagnes contre les peaux-vertes avant de finir par abandonner l'idée de les intégrer à leur empire. Après être parvenus à circuler dans une faille du Warp, les Ethérés et la caste de l'Air affinèrent leur techniques de voyage en espace Warp, mais sans l'aide de mutations spécialisées, leur vaisseau colonisateur ne purent effectuer que des bonds réduits en frôlant les abords de l'Immaterium.



Du fait de leur exposition limitée au Warp, les Tau ne purent appréhender ses effets sur les autres races et la menace terrible qu'il représente pour les psykers. Les capacités psychiques demeurent un mystère pour les Tau qui n'en possèdent aucune, leur esprit n'ayant pratiquement pas de résonance dans cette dimension.

Aux frontières de l'espace Tau, sur le monde de Pech, des négociants et leur escorte de guerriers de la caste du Feu rencontrèrent une enclave Kroot et se battirent à leur côté contre des assaillants Orks. Ils virent dans les Kroots une force pouvant être employée à bien et ceux-ci apparurent de plus en plus fréquemment au sein des forces expéditionnaires des Tau. Bien que la tendance des Kroots au cannibalisme les révolte, les tau estiment et respectent leur talents de guerriers, pensant peut-être qu'à la longue, à leur contact, les Kroots comprendront les errements de leur mode de vie.

Les Tau continuent d'étendre leurs frontières, s'aventurant toujours plus loin dans l'espace et établissant des colonies sur chaque monde capable de les recevoir. Toutefois, une nouvelle menace se présente à eux sous la forme des résidus de la flotte-ruche Tyranide Kraken ayant survécu à la bataille de l'Ichar IV. L'invasion a dévasté plusieurs monde Tau et le terrible danger représenté par ces super-prédateurs a vite été pris au sérieux par les Éthérés. Alors que le contact est perdu avec d'autres colonies, l'empire Tau se prépare à se battre.

LES CASTES

LES CASTES

Comme cela fut décrété par les Éthérés, la société Tau est divisée en quatre castes, chacune d'entre elles étant basée sur l'un des quatre éléments. Les Tau restent dans la même caste de leur naissance à leur mort et l'exogamie entre les castes est interdite par les Éthérés. Ce système permet non seulement aux Tau d'accomplir une forme naturelle de conservation génétique mais également de renforcer la croyance que chaque individu remplit un rôle spécifique et que les efforts de chacun trouvent un sens. Les quatre castes sont les suivantes.

La Caste du Feu

La caste du Feu compose la branche guerrière des Tau dont le devoir est de protéger les autres castes. Des siècles de reproduction sélective ont fait de ces tau les plus forts et les plus endurants. Les guerriers de Feu, tenus par un code de l'honneur strict, ne sont pas des combattants sans cervelle.



N'ayant aucun don naturel pour le corps à corps, ils lui préfèrent l'affrontement à distance et gagnent les batailles en utilisant leur armement supérieur plutôt que la force brute. Un guerrier commence sa carrière en temps que simple fantassin, ou Shas'la, et après avoir survécu quatre ans sur différents fronts, subit sa première Épreuve du Feu. S'il y survit, il est jugé digne de revêtir une exo-

armure complète. S'il survit quatre ans de plus, il passe la seconde Épreuve dont les candidats chanceux deviennent des Shas'vre. Un vétéran restant en poste quatre années de plus devient s'il le souhaite éligible pour une troisième Épreuve à laquelle il survivra pour devenir Commandeur, ou Shas'el. Après quatre autres années, un Commandeur est autorisé à se retirer du service actif pour rejoindre le Conseil des Sages et jouer un rôle dans la vie politique des Tau. Même si bien peu atteignent cette position, cette option constitue la seule possibilité de quitter la carrière des armes, à part la mort.

La Caste de la Terre

La caste de la terre compte les artisans et travailleurs des Tau qui construisent les machines, érigent les habitations et procurent de la nourriture au reste de la société. Sans la caste de la Terre, les fermes ne produiraient pas, les usines resteraient silencieuses et nulle tâche ne serait accomplie. Aucune des autres castes ne pourrait survivre sans elle. Ingénieurs et scientifiques de talent, ses membres sont responsables de la maintenance de la technologie Tau. À la grande différence des Technoprêtres de l'Imperium, les constructeurs de cette caste comprennent pleinement le fonctionnement des machines et peuvent faire plus que simplement reproduire des schémas éprouvés.

La Caste de l'Eau

L'eau est l'élément que l'on retrouve en tout être vivant et qui est essentiel aux fonctions vitales. Les Tau de cette caste font office de bureaucrate, de politiciens, de négociateurs et d'administrateurs. Ce sont également des marchands et des diplomates qui gravitent autour des autres castes pour s'assurer du bon fonctionnement de la société. La caste de l'Eau accompagne souvent les forces expéditionnaires pour obtenir des garanties de transit au travers de certains systèmes et assurer le succès des entreprises de colonisation.

La Caste de l'Air

De par le passé, les Tau de la caste de l'Air remplissaient le rôle de messagers et de courriers mais les progrès technologiques en ont fait l'équivalent de la flotte impériale. Ils sont les membres d'équipage des vaisseaux qui transportent les biens et les guerriers là où ils viennent à faire défaut, la force invisible capable de raser des villes entières en les bombardant depuis une orbite planétaire et vivent presque complètement coupés du monde, à l'exception des pilotes d'engins atmosphériques qui vivent cependant fréquemment à bord de stations orbitales. Cette caste est aussi invisible qu'indispensable.

Les Éthérés

La locution Tau « Aun » peut se traduire par « la caste Céleste » ou « la caste des Éthérés » et tire ses origines des mystérieux individus qui unifièrent les tribus disparates. Ce sont eux qui dirigent l'empire avec à leur tête une assemblée des Éthérés les plus sages; certains Tau des plus hautes familles dans les différentes classes leur apportent parfois conseil mais l'Éthérés conservent la souveraineté ultime sur toutes les castes. On suppose que le contrôle qu'ils exercent sur les autres Tau se base sur les émissions de phéromones ou sur des capacités psychiques latentes. La loyauté envers les Éthérés est absolue et à toute épreuve : si l'envie venait à un Éthéré de donner à un autre Tau l'ordre de mettre immédiatement fin à ses jours, il serait obéi dans l'instant sans aucune discussion. L'Adeptus Mechanicus ainsi que l'Adeptus Arbites se montrent très intéressés par cet aspect de la culture Tau.

Textes tirés du Codex Tau

JOUER UN TAU

CREATION DE PERSONNAGE

Voici les règles concernant la création d'un personnage Tau ou Kroot. Les compétences de classe sont déterminées par le type de sa planète d'origine comme pour les humains.

TAU

Personnalité : La race extraterrestre dite des Tau, qui peuple une région sidérale proche des confins orientaux de la galaxie, est jeune et en pleine expansion, ses armes comme sa technologie sont fort avancées. Bien qu'il n'ait pas encore deux mille ans, leur empire naissant s'étend rapidement dans l'espace et y rencontre les races plus anciennes de la galaxie. Comparé à d'autres, cet empire est encore limité et centré sur un amas sphérique d'étoiles regroupées ce qui permet aux Tau de voyager entre elles sans recourir aux voyages dans le Warp et encourir les dangers que cela implique. Leur domaine englobe plusieurs autres races extraterrestres soumises de leur plein gré ou dont les services ont été monnayés lors d'accords commerciaux.

La civilisation Tau est fondée sur un système de castes, chacune liée à l'un des quatre éléments de la nature : le feu, l'eau, l'air et la terre. Chacune édicte le rôle particulier du moindre individu, qu'il soit guerrier, bureaucrate, pilote ou simple artisan. Les maîtres, nommés les Éthérés, forment une mystérieuse cinquième caste qui domine les autres. Une grande idée soutient cet empire Tau: l'individu doit, pour se montrer noble de cœur et juste, oublier ses désirs et travailler avec les autres au Bien Suprême de chacun. Cette idée est pour l'instant respectée de tous.

Description : Les Tau sont originaires de la planète T'au à la bordure orientale de l'Imperium. Ils ont la peau grise, plus ou moins claire suivant la Caste. Leurs mains ne comportent que 4 doigts et leur orifice nasal se trouve sur le front et ressemble à une large cicatrice. Les Tau possèdent un exceptionnel sens de l'odorat, si bien qu'il peuvent reconnaître une personne les yeux fermés rien qu'à son odeur. Leur morphologie change d'une Caste à une autre, les Tau de la Caste de Feu seront plus trapus que ceux de la Caste de l'Air qui eux seront plus élancés.

Langue : Les Tau parlent une langue aux intonations douces et musicales, le Tau.

Caractéristiques raciales :

- -2 en Force (toutes les Castes).
- +2 en Dextérité (Feu et Air) ou +2 en intelligence (Terre) ou +2 en Charisme (Eau) ou +2 en Sagesse (Éthéré).
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement de 9 m.
- +2 à tous les JS contre les pouvoirs psy et effet psy.
- Flair. Les Tau ont un sens de l'odorat surdéveloppé.
- Blocage Psy. Les Tau ne peuvent pas faire de classes de Psyker, ni même prendre des dons Psy.

Classe de prédilection : Soldat pour les Tau de la Caste de Feu, Colon pour les Tau de la Caste de l'Air, Technicien pour les Tau de Caste de la Terre et Dirigeant pour les Tau de la Caste de l'Eau et les Éthérés. Ces classes ne sont pas prises en compte pour calculer les ajustements d'XP.

KROOTS

Personnalité : La société Kroot est fondée sur une organisation tribale, qui se retrouve dans la composition des armées mercenaires. Sur le champ de bataille, la parenté remplit le rôle d'escouade, tout en représentant pour les Kroots une valeur bien plus fondamentale. Leur parenté n'est autre que leur groupe familial dirigé par un Mentor, un individu capable de commander le groupe et d'en orienter l'évolution en définissant son alimentation. Les Mentors expérimentés constituent un conseil qui supervise l'ensemble des parentés et qui s'assure d'une certaine homogénéité entre les espèces. Au sommet de cette hiérarchie siège le Maître Mentor, qui préside chaque conseil et dont la parole fait foi de loi aux yeux des autres membres de la tribu. Les armées de mercenaires Kroots sont souvent menées par un Maître Mentor dont l'objectif principal est de tirer le plus grand profit de la variété des espèces qu'offre la galaxie.

Description : Les Kroots sont originaires du monde de Pech et bien que leur physiologie soit humanoïde, des éléments suggèrent qu'ils appartenaient à l'avifaune aux premiers stades de leur évolution. Ils ont conservés un bec atrophié, une structure osseuse légère pratiquement creuse, ainsi que quatre doigts aussi bien aux mains qu'aux pieds. Leur peau rugueuse est garnie de petits piquants identiques à ceux de leur tête, ressortant de leur chair en divers endroits. Leur pigmentation peut varier d'une couleur terreuse à un vert tacheté ou à un orange vibrant, en passant par à peu près n'importe quelle teinte. Un Kroot grandit rapidement, sa période de croissance s'étalant essentiellement sur les dix premières années de leur vie. Il est considéré comme adulte dès l'âge de douze ans et il a déjà été observé des individus centenaires, dont la peau devient de plus en plus ridée et tannée. Le guerrier Kroot est grand et d'une sveltesse qui trompe d'emblée ses ennemis. En réalité, sa musculature compacte est composée de fibres denses dont le rapport masse / puissance est de loin supérieur à celui d'un Humain. Leurs contractions musculaires rapides ont l'effet de coups de fouets leur permettant de porter des coups rapides. Sur le sol, les Kroots tendent à se déplacer d'un pas sautillant, mais ils peuvent dans les forêts denses, sauter d'arbre en arbre à une vitesse fulgurante.

Langue : Les Kroots parlent le dialecte de leur planète natal, le Pechite.

Caractéristiques raciales :

- +2 en Force, -2 en Intelligence et Charisme.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement de 9 m.
- Vision thermographique. Les Kroots voient dans le noir à une distance de 20 m.
- Armure Naturelle. La peau épaisse des Kroots leur offre une Réduction de dommage de 1/-.

Classe de prédilection : Scout. La classe de Scout d'un Kroot n'est pas prise en compte pour calculer l'ajustement d'XP.

EQUIPEMENT TAU

LES ARMES A FEU

Voici une description des principales armes à feu utilisées par les Tau.

Fusil Kroot : Cette arme est équipée d'une baïonnette.

Fusil à plasma : Ce fusil à plasma ignore la règle de surchauffe des armes à plasma.

Fuseur : À chaque facteur de portée, les dégâts diminuent d'1d12.

Lance-flammes : Les lance-flammes projettent une langue de liquide enflammé. La portée indiquée est la longueur maximum de celle-ci. La largeur de la langue de feu est de 2 mètres à son extrémité. Tous les adversaires pris dans l'aire d'effet subissent une attaque de toucher à moins que leurs armures ne soit complètement étanches (méga armure squat, armure énergétique etc). Toutes les personnes touchées par un tir de lance flamme ont droit à un jet de Réflexe DD 15 pour ne prendre que la moitié des dégâts. Un personnage ayant ratée son JS Réflexe, est considéré comme enflammé et subit, à chaque début de round, 1d10 Point de dégâts. Il peut, au prix d'une action complexe, essayer d'éteindre les flammes en réussissant un jet de Réflexe DD12.

Contre un véhicule, les lance-flammes ignore le blindage et inflige 1d10 PdD de feu par round.

Lance missiles à tête chercheuse : Cette arme peut faire un tir indirect. La cible doit être au préalable marquée par un désignateur laser et le tir s'effectue normalement sans prendre en compte le malus de -6 dû à un tir Indirect.

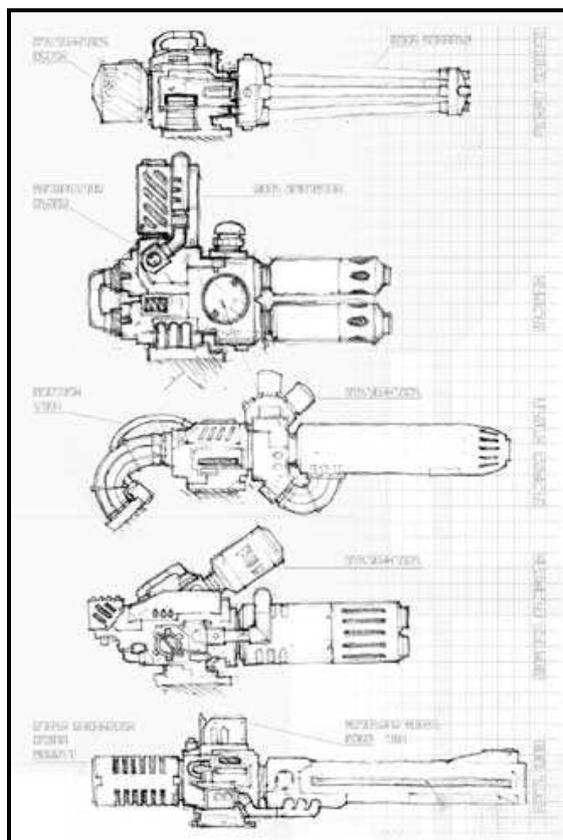


Tableau 4-1 Les Armes à Feu Tau

Arme	Prix	Dommages	FP	Critique	Portée	Chargeur Nbr	Type	Aire d'effet	Mode de tir
ARMES SIMPLES (requiert le don Maniement des armes à feu)									
Fusil Kroot	-	2d6+2	+1/0	19x2	30	20	C		SA
ARMES DE GUERRE (requiert le don Maniement des armes de guerre)									
Fusil à Impulsions	-	3d8	+2/10	19x2	50	32	C		SA
Carabine à Impulsions	-	3d8	+2/10	19x2	20	20	C		SA
Canon à Impulsion	-	3d8	+2/10	19x2	20	30	C		SA, A
ARMES A PLASMA (requiert le don Maniement des armes exotiques : Plasma)									
Fusil à plasma	-	4d10	+5/50	19x2	20	30	E		SA
ARMES A FUSION (requiert le don Maniement des armes exotiques : Fusion)									
Fuseur	-	6d12	+5/100	Na	10	10	E		S
ARMES LANCE-FLAMMES (requiert le don Maniement des armes exotiques : Lance-flammes)									
Lance-flammes	-	4d8	+2/*	x2	5	10	R		S
ARMES LOURDES (requiert le don Maniement des armes exotiques : Lourde)									
Canon Kroot	-	5d8	+3/60	19x2	60	30	C		L, SA
Lance Missile	-	6d8	+3/70	19x2	50	10	M	1.5	SA
ARMES D'ARTILLERIE (requiert le don Maniement des armes exotiques : Artillerie)									
Railgun	-				100	10	M		L, S
Munition Solide	-	15d12	+5/100	x2					
Fragmentation	-	6d12	+3/50	x2				4.5	
Canon Ionique	-	8d10	+4/60	x2	60	20	M		L, SA
Lance Missile à tête chercheuse	-	5d8	+2/40	x2	40	30	M		L, SA, A, I



LES ARMES DE CONTACT

Voici une description des principales armes de corps à corps utilisées par les Tau.

Lance de Duel : Il s'agit de l'arme de combats des Ethérés.

Couteau Rituel : il s'agit du couteau que les guerrier de la caste de feu utilise pour leur rituel. C'est une arme de prestige et le porteur est immédiatement reconnu comme étant un grand guerrier. Il offre un bonus de +2 en diplomatie envers tous les Tau de la caste de Feu.

Tableau 4-2 Les Armes de Contact Tau

Arme	Prix	Taille	FP	Domages	Critique	Type	Note
ARMES DE CORPS À CORPS (requiert le don Maniement des armes simples)							
Couteau Rituel	-	P	+0/-10	1d4	19x2	Tranchant	
Lance de Duel	-	G	+0/0	1d10	19x2	Perforant	Arme à deux mains



LES ARMURES

Voici une description des principales armures utilisées par les Tau.

Armure de Combat : Il s'agit de l'armure standard utilisée par la Caste du Feu.

Exo armure XV15 STEALTH : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles). Elle incorpore également un champ de dispersion holographique qui rend le porteur très difficile à voir, offrant un bonus de +8 en discrétion.

Exo armure XV8 CRISIS : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles) et d'un système de propulsion augmentant la vitesse de déplacement de base du porteur de 3 mètres. De plus les cerveaux moteurs de l'armure donnent un bonus de +2 en force.

Exo armure XV88 BROADSIDE : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles) et d'un système d'acquisition de tir offrant un bonus de +1 au toucher avec des armes à feu. De plus les cerveaux moteurs de l'armure donnent un bonus de +4 en force.

Générateur de bouclier : Seule les exo armures de type XV peuvent être équipées d'un générateur de bouclier, lui offrant une seconde réduction de dommage de 7/-.

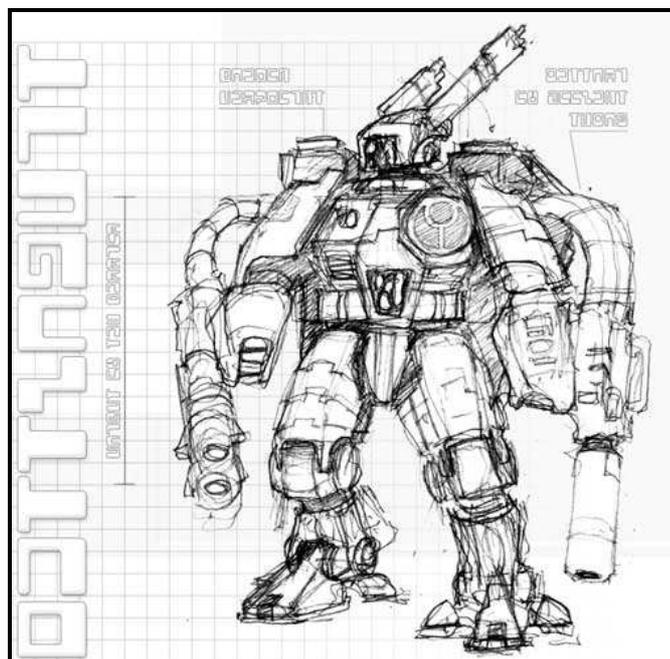


Tableau 4-3 Les Armures Tau

Armures	Coût	Réduction de dommages		RD non maîtrisée		Dextérité Maximum	Pénalité d'Armure	Vitesse de déplacement			
		1 ^{er}	2 nd	1 ^{er}	2 nd			15	12	9	6,5
ARMURES LEGERES (requiert le don Port des Armures Légères)											
Armure de Combat	-	6/+3	-	2/+3	-	+4	-2	15	12	9	6,5
ARMURES INTERMEDIARES (requiert le don Port des Armures Intermédiaires)											
Exo Armure XV15 STEALTH	-	8/+4	-	3/+4	-	+3	-2	12	9	6,5	5
ARMURES LOURDES (requiert le don Port des Armures Lourdes)											
Exo Armure XV8 CRISIS	-	10/+4	-	3/+4	-	+1	-5	12	9	6,5	5
Exo Armure XV88 BROADSIDE	-	15/+5	-	5/+5	-	+0	-6	-	9	6,5	5

CHAMPS DE FORCE ET PROTECTIONS DIVERSES (ne requiert aucuns dons particuliers)

Générateur de Bouclier - 7/- - 7/- -



LES VEHICULES TAU

DESCRIPTION DES VEHICULES

Cette section décrit les principaux véhicules utilisés par les Tau.

Nom : Le nom du véhicule.

Taille : La taille du véhicule.

Défense (Def) : Le score de Défense du véhicule.

Points de Structure (PS) : Le nombre de points de structures d'un véhicule.

Blindage : Le score de blindage du véhicule. Les 3 chiffres représentent dans l'ordre : le blindage avant, latéral et arrière du véhicule. Si le véhicule subit un tir venant de dessus ou de dessous (Ex : mine) le blindage à prendre en compte est la valeur de blindage la plus faible (généralement l'arrière).

Type : Le type du véhicule détermine quelle compétence lui est associée pour le piloter Conduite (Léger), (Lourd) ou

(Marcheur) pour les terrestre et pilotage (Léger), (Lourd) ou (Vaisseau) pour les aériens.

Vitesse : La vitesse de base du véhicule en m/round ainsi que son mode de propulsion (Ch = Chenille, Ro = Roue, AG = Anti grav, Vo = Volant, Sp = Spatial)

Equipage : Le nombre de servants d'équipage nécessaires pour faire fonctionner correctement un véhicule. L'utilisation d'une arme nécessite la présence d'un membre d'équipage.

Passager : Le nombre maximum de passagers que peut transporter un véhicule.

Arme : Le type d'arme ainsi que sa position sur le véhicule (Tou = Tourelle, Ar = Avant, Lat = Latéral, Ar = Arrière). Les armes indiquées par un 1 x 2, sont des armes jumelées.

VEHICULES TERRESTRES TAU

Drone

Les drones sont souvent utilisés par les Tau pour effectuer des missions de repérage ou pour appuyer les guerriers de feu sur le champ de bataille.

Drone : Véhicule de petite taille; Type autonome, PS 10; Def 16; Blindage 2/2/2; Vitesse 21m (AG); Equipage 0; Passager 0.

Armes : 1 x 2 Carabine à impulsion (Av 180°)

Note : les drones ont un bonus d'attaque à distance de +5.

Tetra

Le Tetra est un véhicule de reconnaissance équipé des meilleurs systèmes de repérage et de communication de la technologie Tau.

Tetra : Véhicule de grande taille; Type léger, PS 20; Def 15; Blindage 10/10/10; Vitesse 150m (AG); Equipage 2; Passagers 0.

Armes : 1 x 2 Fusils à impulsion (Av 180°)

Piranha

Le Piranha est un petit appareil monoplace servant pour soutenir les troupes au sol.

Piranha : Véhicule de grande taille; Type léger, PS 25; Def 15; Blindage 10/10/10; Vitesse 100m (AG); Equipage 2; Passagers 0.

Armes : 2 Drones 1 x 2 Carabine à impulsion (Av 180°)
Canon à impulsion (Av 180°)

DevilFish

Le Devilfish est le véhicule de transport de troupes utilisé par les armées Tau.



Devilfish : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 60; Def 13; Blindage 30/35/25; Vitesse 25m (AG); Equipage 2; Passagers 12.

Armes : Canon à impulsion (Av 180°)
2 Drones 1 x 2 Carabine à impulsion (Av 180°)

Hammerhead

Le Hammerhead est le principal tank d'attaque des armées Tau.



Hammerhead : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 80; Def 13; Blindage 60/50/45; Vitesse 21m (AG); Equipage 2; Passagers 0.

Armes : 2 Lance missiles à tête chercheuse ou 2 Canon à impulsion (Av 180°)

Rail Gun ou Canon ionique ou 1 x 2 canon à impulsion ou 1 x 2 lance plasma lourd ou 1 x 2 Multi Fuseur ou 1 x 2 Lance missiles (To 360°)

Sky Ray

Le Sky Ray est un Hammerhead armé d'une rampe de missile à tête chercheuse.



Sky Ray : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 80; Def 13; Blindage 60/50/45; Vitesse 21m (AG); Equipage 2; Passagers 0.

Armes : 2 Drones 1 x 2 Carabine à impulsion (Av 180°)
Lance missiles à tête chercheuse (To 360°)

6 Missiles Hellfire

Système de visée : Lorsqu'il tire sur un véhicule aérien, le Sky Ray a un bonus de +5 au toucher.

VEHICULES AERIENS TAU

Orca

L'Orca est le vaisseau de transport des guerriers de feu.



Orca : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 70 ; Def 14 ; Blindage 40/40/30 ; Vitesse 300m (Sp) ; Equipage 3; Passagers 30.

Armes : 1 x 2 Fusil à impulsion (Av 180°)

Barracuda

Le Barracuda est le vaisseau de combat plus répandu de la flotte Tau. Il est plus rapide que les bombardiers impériaux mais plus lent que les Thunderbolt.



Barracuda : Véhicule de très grande taille; Type Lourd, PS 70 ; Def 14 ; Blindage 40/40/30 ; Vitesse 250m (Vo) ; Equipage 3; Passagers 30.

Armes : 1 x 2 Fusil à impulsion (Av 180°)

Canon ionique (Av 180°)

1x 2 Lance missiles (Av 180°)

4 Missiles à tête chercheuse

Tiger Shark

Le Tiger Shark est la version lourde du barracuda. C'est un imposant véhicule spécialisé dans le bombardement préliminaire.

Tiger Shark : Véhicule de taille gigantesque; Type Lourd, PS 90 ; Def 14 ; Blindage 50/45/40 ; Vitesse 200m (Vo) ; Equipage 5; Passagers 30.

Armes : 1 x 2 Canon à impulsion (Av 180°)

1 x 2 Canon ionique (Av 180°)

1x 2 Lance missile (Av 180°)



Images provenant du site de games workshop et forge world

BESTIAIRE TAU

SHAS'LA, GUERRIER DE FEU

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 1

Dés de vie : 1d10 (10)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 14 (+2 de classe, +2 Dex)

Armure : Combat 6/+3

Attaques de base / Lutte : +1/+1

Attaques : Fusil à Impulsion +4

Dommages : Fusil à Impulsion 3d8

JS: Ref +2, Vig +2, Vol +0

Carac: For 10, Con 10, Dex 14, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : escouade 6 - 12

Compétences : Perception auditive +1, Détection +1.

Dons : Arme de prédilection Fusil à Impulsion, Tir à bout portant.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Bon

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)



Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

SHAS'LA, CIBLEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 1

Dés de vie : 1d8 (8)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (+3 de classe, +2 Dex)

Armure : Combat 6/+3

Attaques de base / Lutte : +1/+1

Attaques : Carabine à Impulsion +3

Dommages : Carabine à Impulsion 3d8

JS: Ref +4, Vig +2, Vol +0

Carac: For 10, Con 10, Dex 14, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : escouade 4 – 8.

Compétences : Perception auditive +3, Détection +3, Déplacement silencieux +5, Discrétion +5.

Dons : Arme de prédilection Carabine à Impulsion, Tir à bout portant.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Bon

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)

Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

SHAS'UI, STEALTH

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 5

Dés de vie : 5d8+5 (31)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+5 de classe, +3 Dex)

Armure: Exo armure XV15 STEALTH 8/+4

Attaques de base / Lutte : +3/+3

Attaques : Canon à Impulsion +7

Dommages : Carabine à Impulsion 3d8

JS: Ref +7, Vig +5, Vol +1

Carac: For 10, Con 12, Dex 17, Int 12, Sag 11, Cha 10

Organisation : escouade 3 - 6

Compétences : Perception auditive +8, Détection +8, Déplacement silencieux +11, Discrétion +11(+19).

Dons : Arme de prédilection Canon à Impulsion, Tir à bout portant, Pistage, Port d'armure intermédiaire.

Facteur de puissance : 5

Alignement : Bon

Puissance possible : 6-9 DV (taille moyenne)

Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Exo armure XV15 STEALTH : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1). Elle incorpore également un champ de dispersion holographique qui rend le porteur très difficile à voir, offrant un bonus de +8 en discrétion.

SHAS'UI, CRISIS

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5

Dés de vie : 5d10+10 (42)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (9m)

Défense : 15 (+3 de classe, +2 Dex)

Armure : Exo armure XV8 CRISIS 10/+4

Attaques de base / Lutte : +5/+8

Attaques : Canon à Impulsion +8, Fuseur jumelé OU Fusil plasma jumelé +9
Dommages : Carabine à Impulsion 3d8, Fuseur 6d12, Fusil plasma 4d10
JS: Ref +3, Vig +6, Vol +1
Carac: For 14(16), Con 14, Dex 15, Int 12, Sag 10, Cha 10
Organisation : escouade 1 - 3
Compétences : Perception auditive +2, Détection +2.
Dons : Arme de prédilection Canon à Impulsion, Tir à bout portant, Tir automatique, Port d'armure lourde, Arme exotique (fuseur OU plasma).
Facteur de puissance : 5
Alignement : Bon
Puissance possible : 6-9 DV (taille moyenne)

Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

Exo armure XV8 CRISIS : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles) et d'un système de propulsion augmentant la vitesse de déplacement de base du porteur de 3 mètres. De plus les cerveaux moteurs de l'armure donnent un bonus de +2 en force.

SHAS'UI, BROADSIDE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 9

Dés de vie : 8d10+24 (72)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m

Défense : 18 (+5 de classe, +3 Dex)

Armure: Exo armure XV88 BROADSIDE 15/+5

Attaques de base / Lutte : +8/+13

Attaques : Railgun jumelé +15, Fusil plasma jumelé +15/+10

Dommages : Railgun 5d12, Fusil plasma 4d10+2

JS: Ref +5, Vig +9, Vol +2

Carac: For 16(20), Con 16, Dex 16, Int 12, Sag 10, Cha 12

Organisation : escouade 1 - 3

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4.

Dons : Tir à bout portant, Port d'armure lourde, Arme exotique (plasma), Arme de prédilection (fusil plasma), arme de spécialisation (fusil plasma), Arme exotique (artillerie), Arme de prédilection (Railgun), Tir de loin.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Bon

Puissance possible : 9-11 DV (taille moyenne)

Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

Exo armure XV88 BROADSIDE : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles) et d'un système d'acquisition de tir offrant un bonus de +1 au toucher avec des armes à feu (bonus déjà compté). De plus les cerveaux moteurs de l'armure donnent un bonus de +4 en force.

Générateur de bouclier : Un Broadside est équipé d'un générateur de bouclier, lui offrant une seconde réduction de dommages de 7/-.

SHAS'VRE, VETERAN

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 9

Dés de vie : 9d10+27 (81)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (9m)

Défense : 19 (+5 de classe, +4 Dex)

Armure : Exo armure XV8 CRISIS 10/+4

Attaques de base / Lutte : +9/+12

Attaques : Canon à Impulsion +14/+9, Fuseur jumelé OU Fusil plasma jumelé +15/+10

Dommages : Carabine à Impulsion 3d8+2, Fuseur 6d12, Fusil plasma 4d10

JS: Ref +7, Vig +9, Vol +4

Carac: For 15(17), Con 16, Dex 18, Int 13, Sag 12, Cha 12

Organisation : escouade 1 - 2

Compétences : Perception auditive +5, Détection +5.

Dons : Arme de prédilection Canon à Impulsion, Arme de spécialisation Canon à impulsion, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Tir d'Expert, Port d'armure lourde, Arme exotique (fuseur OU plasma), Arme de prédilection (fuseur OU plasma).

Facteur de puissance : 9

Alignement : Bon

Puissance possible : 10-12 DV (taille moyenne)

Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

Exo armure XV8 CRISIS : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles) et d'un système de propulsion augmentant la vitesse de déplacement de base du porteur de 3 mètres. De plus les cerveaux moteurs de l'armure donnent un bonus de +2 en force.

Générateur de bouclier : Un Shas'vre est équipé d'un générateur de bouclier, lui offrant une seconde réduction de dommages de 7/-.

SHAS'EL, COMMANDEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 8 Dir 2

Dés de vie : 8d10+2d6+30 (85)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (9m)

Défense : 20 (+6 de classe, +4 Dex)

Armure : Exo armure XV8 CRISIS 10/+4

Attaques de base / Lutte : +9/+12

Attaques : Canon à Impulsion +14/+9, Fuseur jumelé OU Fusil plasma jumelé +15/+10

Dommages : Carabine à Impulsion 3d8+2, Fuseur 6d12, Fusil plasma 4d10

JS: Ref +8, Vig +9, Vol +6

Carac: For 15(17), Con 16, Dex 18, Int 14, Sag 12, Cha 14

Organisation : solitaire

Compétences : Perception auditive +7, Détection +7, Commandement +15.

Dons : Arme de prédilection Canon à Impulsion, Arme de spécialisation Canon à impulsion, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Tir d'Expert, Port d'armure lourde, Arme exotique (fuseur OU plasma), Arme de prédilection (fuseur OU plasma).

Facteur de puissance : 10

Alignement : Bon

Puissance possible : 11-13 DV (taille moyenne)

Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

Inspiration +1 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Générateur de bouclier : Un Shas'vre est équipé d'un générateur de bouclier, lui offrant une seconde réduction de dommages de 7/-.

Exo armure XV8 CRISIS : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles) et d'un système de propulsion augmentant la vitesse de déplacement de base du porteur de 3 mètres. De plus les cerveaux moteurs de l'armure donnent un bonus de +2 en force.

SHAS'O, GENERAL

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 10 Dir 4

Dés de vie : 10d10+4d6+30 (115)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (9m)

Défense : 21 (+7 de classe, +4 Dex)

Armure : Exo armure XV8 CRISIS 10/+4

Attaques de base / Lutte : +13/+17

Attaques : Canon à Impulsion +18/+13/+8, Fuseur jumelé OU Fusil plasma jumelé +19/+14/+9

Dommages : Carabine à Impulsion 3d8+2, Fuseur 6d12, Fusil plasma 4d10

JS: Ref +9, Vig +11, Vol +8

Carac: For 15(17), Con 16, Dex 18, Int 14, Sag 12, Cha 16

Organisation : solitaire

Compétences : Perception auditive +7, Détection +7, Commandement +18.

Dons : Arme de prédilection Canon à Impulsion, Arme de spécialisation Canon à impulsion, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Tir d'Expert, Port d'armure lourde, Arme exotique (fuseur ou plasma), Arme de prédilection (fuseur OU plasma), Attaque réflexe.

Facteur de puissance : 14

Alignement : Bon

Puissance possible : 15-16 DV (taille moyenne)



Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

Inspiration +1 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Exo armure XV8 CRISIS : Cette armure est équipée d'un détecteur de mouvement (voir le tableau 5-1 du livre de règles) et d'un système de propulsion augmentant la vitesse de déplacement de base du porteur de 3 mètres. De plus les cerveaux moteurs de l'armure donnent un bonus de +2 en force.

Générateur de bouclier : Un Shas'vre est équipé d'un générateur de bouclier, lui offrant une seconde réduction de dommages de 7/-.

AUN, ETHERE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 8

Dés de vie : 8d6+19 (58)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+6 de classe, +2 Dex)

Armure : Aucune.

Attaques de base / Lutte : +6/+6

Attaques : Lance de duel +6/+1

Dommages : Lance de duel 1d10

JS: Ref +6, Vig +4, Vol +12

Carac: For 10, Con 14, Dex 12, Int 16, Sag 18, Cha 16

Organisation : solitaire

Compétences : Perception auditive +5, Détection +5, Commandement +14.

Dons : Robustesse, volonté de fer, science de l'initiative.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Bon

Puissance possible : 9-15 DV (taille moyenne)



Combat

Résistance Psy : Un Tau gagne un bonus de +2 à tous ses JS contre les pouvoirs psy et effets psy.

Flair : Un Tau à un odorat surdéveloppé, il possède le don Flair.

Inspiration +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +4 : Voir la classe de Dirigeant.

BESTIAIRE KROOT

KROOT

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 1

Dés de vie : 1d8+2 (10)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 14 (+3 de classe, +1 Dex)

Armure : Naturelle 1/-

Attaques de base / Lutte : +1/+4

Attaques : Fusil Kroot +2, Baïonnette +4

Domages : Fusil Kroot 2d6+2, Baïonnette 1d6+4

JS: Ref +4, Vig +4, Vol -1

Carac: For 16, Con 14, Dex 12, Int 8, Sag 8, Cha 10

Organisation : Escouade 10 – 20

Tribu 20 - 50

Compétences : Perception auditive +3, Détection +3,

Déplacement silencieux +5, Discrétion +5.

Dons : Attaque puissante, Tir à bout portant

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermographique : Un Kroot voit dans le noir à une distance de 20 m.

Peau épaisse : La peau épaisse du Kroot lui offre une Réduction de dommages de 1/-.

CHASSEUR KROOT

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 5

Dés de vie : 5d8+10 (36)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (+3 de classe, +2 Dex)

Armure : Naturelle 1/-

Attaques de base / Lutte : +3/+7

Attaques : Fusil Kroot +5, Baïonnette +8

Domages : Fusil Kroot 2d6+2, Baïonnette 1d6+6

JS: Ref +6, Vig +6, Vol +1

Carac: For 18, Con 15, Dex 14, Int 8, Sag 10, Cha 10

Organisation : Escouade 5 – 10

Compétences : Perception auditive +5, Détection +5, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10.

Dons : Attaque puissante, Tir à bout portant, Arme de prédilection baïonnette, Pistage

Facteur de puissance : 5

Alignement : Neutre

Puissance possible : 6-8 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermographique : Un Kroot voit dans le noir à une distance de 20 m.

Peau épaisse : La peau épaisse du Kroot lui offre une Réduction de dommages de 1/-.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

MENTOR KROOT

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 8 Sol4

Dés de vie : 8d8+4d10+10 (97)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+7 de classe, +3 Dex)

Armure : Peau de bête 3/+1

Attaques de base / Lutte : +10/+15

Attaques : Fusil Kroot +13/+8, Grande lance +16/+10

Domages : Fusil Kroot 2d6+2, Grande lance 1d10+9

JS: Ref +10, Vig +13, Vol +4

Carac: For 20, Con 17, Dex 16, Int 12, Sag 12, Cha 14

Organisation : solitaire

Compétences : Perception auditive +16(+18), Détection +16(+18), Déplacement silencieux +20, Discrétion +20.

Dons : Attaque puissante, Enchaînement, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Tir à bout portant, Arme de prédilection grande lance, Arme de spécialisation grande lance, Pistage, Expertise, Discrét

Facteur de puissance : 12

Alignement : Neutre

Puissance possible : 13-15 DV (taille moyenne)

Combat

Vision thermographique : Un Kroot voit dans le noir à une distance de 20 m.

Peau épaisse : La peau épaisse du Kroots lui offre une Réduction de dommages de 1/-.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Un avec la nature : Lorsqu'il se trouve en milieu naturel, le Kroot gagne un bonus de circonstance de +2 en Perception auditive, Détection et Fouille.

CHIEN KROOT

Animal de taille moyenne

Dés de vie : 2d8+4 (16)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (+2 de classe, +2 Dex)

Armure : aucune

Attaques de base / Lutte : +1/+3

Attaques : Croc +3

Dommages : Croc 1d6+3

JS: Ref +5, Vig +5, Vol +1

Carac: For 15, Con 15, Dex 15, Int 2, Sag 10, Cha 6

Organisation : meute 2 – 8

Compétences : Perception auditive +5, Détection +5.

Dons : Pistage, Vigilance

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Puissance possible : -

Les chiens Kroot sont très féroces au combat et sont connus pour leur mauvais caractère. Il n'est pas rare qu'une meute de chiens dévore son maître si ce dernier relâche son attention.

Combat

Vision thermographique : Un Chien Kroot voit dans le noir à une distance de 20 m.

Odorat : Un Chien Kroot possède le don Flair.

KROOTOX

Animal de grande taille

Dés de vie : 6d8+27 (57)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 13 (+4 de classe, -1 Taille)

Armure : Naturelle 3/-

Attaques de base / Lutte : +4/+13

Attaques : Croc +8

Dommages : Croc 1d8+7

JS: Ref +5, Vig +9, Vol +1

Carac: For 20, Con 19, Dex 10, Int 2, Sag 10, Cha 4

Organisation : troupeau 2 – 3 ou solitaire

Compétences : Perception auditive +6, Détection +6.

Dons : Pistage, Vigilance, Robustesse.

Facteur de puissance : 4

Alignement : Neutre

Puissance possible : -

Les Krootox forment une branche divergente de l'évolution Kroot, il leur manque certaines caractéristiques pour en faire une espèce dominante. Les Krootox sont de paisibles herbivores bien plus puissants que les Kroots normaux. Il ne sont pas agressifs mais si un ennemi attaque ceux qu'ils considèrent comme faisant partie de leur troupeau, ils les défendent féroce.

Combat

Vision thermographique : Un Krootox voit dans le noir à une distance de 20 m.

Artillerie mobile: Au combat, les Kroots installent un canon sur les épaule de la bête et montent sur ses hanches pour se servir d'elle comme d'une plate forme de tir.

KNARLOC

Animal de grande taille

Dés de vie : 8d8+24 (64)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m

Défense : 14 (+4 de classe, +1 Dex, -1 Taille)

Armure : Naturelle 3/-

Attaques de base / Lutte : +6/+15

Attaques : 2 Ergot +10, Croc +5

Dommages : Ergot 1d8+5, Croc 1d8+2

JS: Ref +7, Vig +9, Vol +2

Carac: For 20, Con 17, Dex 12, Int 2, Sag 10, Cha 6

Organisation : troupeau 2 – 5

Compétences : Perception auditive +10, Détection +10.

Dons : Pistage, Vigilance, Endurance.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Neutre

Puissance possible : 9-10 DV (grande taille)

Les Knarloc sont de grands animaux carnivores ressemblants à des *vélociraptors* et servants de montures aux Kroots.

Combat

Vision thermographique : Un Knarloc voit dans le noir à une distance de 20 m.

Odorat : Un Knarloc possède le don Flair.

GRAND KNARLOC

Animal de très grande taille

Dés de vie : 14d8+107 (173)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (+6 de classe, -2 Taille)

Armure : Naturelle 5/-

Attaques de base / Lutte : +10/+27

Attaques : Croc +17

Dommages : Croc 3d6+13

JS: Ref +9, Vig +16, Vol +4

Carac: For 28, Con 25, Dex 10, Int 1, Sag 10, Cha 7

Organisation : troupeau 2 – 3 ou solitaire

Compétences : Perception auditive +10, Détection +10.

Dons : Attaque puissante, Vigilance, Robustesse, Vigueur de squat.

Facteur de puissance : 10

Alignement : Neutre

Puissance possible : 15-18 DV (très grande taille)

Comme son nom l'indique, le Grand Knarloc est un gigantesque Knarloc, semblable à un *tyrannosaure*. Parfois certains chasseurs Kroots réussissent à dresser quelques une de ses fabuleuses bêtes. Elles leur servent le plus souvent pour transporter leur campement lorsque la tribu se déplace.

Combat

Vision thermographique : Un Grand Knarloc voit dans le noir à une distance de 20 m.

Odorat : Un Grand Knarloc possède le don Flair.

CODEx CHAOS



CODEX CHAOS

LES PUISSANCES DU CHAOS

Avec l'espace Warp, la matrice du Chaos va et vient, formant des courants et des vortex de pression et d'énergie potentielle, concentrant sa puissance en des points relativement réduits de l'espace. Ces tourbillons et ces remous peuvent isoler d'immenses zones de l'Ether (et de l'espace réel car les vaisseaux sont incapables de voyager dans ses tempêtes) et sont responsables d'inimaginables actes de création ou de destruction. Ces tempêtes constituent véritablement les puissances du Chaos. Princes et maîtres sont ainsi issus du mouvement perpétuel de la fabrique fluide de cette dimension. Comme la « matière » dont elles sont formées, les puissances du Chaos fluent et remuent ; parfois, un peu de leur substance se dissout et les autres grandissent alors d'autant.

Certaines tempêtes Warp s'achèvent rapidement, dépensant leur violence dans une débauche d'énergie qui peut durer aussi bien quelques instants que plusieurs millénaires. Ce sont les puissances du Chaos mineures, éternelles et toujours changeantes. Une coalescence du Warp les crée et elles sont capables d'exister pendant toute la durée du phénomène. Après, leur substance se dissout une fois de plus dans le Warp et elles disparaissent. Pendant leur existence, ces puissances acquièrent une intelligence, une personnalité et des buts propres. Elles peuvent percevoir le Warp et leurs compagnons de même nature. Elles peuvent aussi voir, du Warp, l'univers matériel. Mais beaucoup n'atteignent pas cet état perceptif, dérivant dans le Warp. Elles suivent le cours de toutes les tempêtes Warp et se dissolvent à nouveau.

Parmi les puissances issues des tempêtes Warp, il y a en a de plus formidables qui ont atteint une cohérence d'un autre ordre : elles sont capables de manipuler le Warp autour d'elles-mêmes selon leurs propres desseins. Elles dépendent encore du Warp et fluctuent avec lui mais le cœur de leur intelligence et de leur personnalité est protégé par leur propre pouvoir. Il y a quatre puissances du Chaos de cette envergure : Khorne, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch.

Les mouvements du Warp sont difficiles à prévoir ou à comprendre. La perturbation que le Chaos y cause et similaire à l'effet produit par un caillou jeté dans un étang. Les échos fantômes d'événements terminés depuis longtemps, les remous, les tourbillons et les agissements des puissances du Chaos, sont des sources infinies de perturbations. Le Warp est une dimension agitée d'échos sans fin, et d'échos d'échos, tout entiers remplis de bruits, de pouvoirs et de mouvements.

Ces vagues impossibles à stopper forment et reforment les puissances du Chaos. Leur origine peut simplement être le fait d'un événement dérisoire comme le passage d'un vaisseau spatial dans le Warp, le déplacement d'une des créatures qui peuplent cet univers parallèle, ou encore les agissements d'une des puissances du Chaos. Mais il y a une autre chose qui trouble énormément le Warp : l'Humanité.

L'Humanité est capable d'utiliser le Warp depuis longtemps. Les magiciens, les sorciers, les médiums, les chamans et les exorcistes, tous l'ont utilisé, mais ils n'en n'ont jamais eu une vraie connaissance. Leurs facultés

sont la preuve de la relation très étroite des hommes et du Warp, un lien qui grandit en force. Le « don » de pouvoirs psychiques, de la sorcellerie et de la magie est rare. Seuls quelques malchanceux s'en trouvaient dotés et ils étaient victimes de préjugés superstitieux. Aujourd'hui beaucoup d'humains possèdent des pouvoirs psychiques et chacun d'eux cause une minuscule perturbation dans le Warp qui peut créer une tempête et une nouvelle puissance du Chaos. L'Astronomican, le phare psychique de l'Imperium, exerce une pression constante sur le Warp. Ce signal rend les vaisseaux humains capable de se diriger dans le Warp. Mais ce signal résonne et crée des vagues et des marées imprévisibles.

Et parmi la multitude des hommes, il y a ceux qui renforcent le Warp. Ils se rassemblent en sectes secrètes et cultes pour adorer les puissances du Chaos, affaiblissant les barrières entre le Warp et la réalité. Ils mettent en mouvement des forces d'un terrible potentiel. La puissance immédiate est la seule chose qui compte pour eux, le futur peut bien se garder lui-même. Beaucoup de cultistes croient pouvoir soumettre le Warp à leur volonté et en cel ils n'ont que partiellement raison.



Les puissances du Warp se nourrissent des émotions et des pensées de l'Humanité mais également des autres races vivantes. Au fil des millénaires, chacune absorba l'un des aspects de la nature humaine : sa rage, sa convoitise, sa corruption et son inconstance. Et comme elles absorbaient cela, les puissances du Chaos se sont fait à l'image de ces aspects humains : Khorne est devenu la rage sanguinaire, Slaanesh a grandi comme Prince des plaisirs, Nurgle accueille tout ce qui est décadence et Tzeentch se révèle dans le changement et la métamorphose. Corrompus et modelés par les sentiments et les pensées issus de l'univers réel, les puissances du Chaos distillent encore plus de haine et de dépravation dans le cœur des hommes. Ainsi un cercle vicieux s'est établi : la folie des hommes nourrissant le Chaos et le Chaos encourageant la folie des hommes.



L'ŒIL DE LA TERREUR

La région de l'espace appelée Oeil de la Terreur occupe un coin de la galaxie situé au Nord-Ouest de la Terre. Il peut être décrit comme une nuage d'étoiles prenant vaguement la forme d'un immense oeil impassible de plus de 10000 AL de rayon. L'Oeil de la Terreur est la plus grande zone connue où le Warp et la réalité se recouvrent l'un l'autre. Il y a plusieurs autres de ces zones dispersées dans la galaxie, mais elles sont beaucoup plus petites et moins

significatives. Le centre de l'Oeil de la Terreur est un trou dans la structure de l'espace, comme une perforation dans la peau d'un ballon. L'énergie brute du Chaos coule à travers ce trou et se mélange à l'univers matériel. Le résultat de ce mélange fait que l'Oeil de la Terreur n'est pas entièrement sujet aux lois du temps et de l'espace. Sa frontière marque effectivement la fin de l'espace normal et habitable.

Il y a des étoiles et des mondes dans l'Oeil de la Terreur mais ils ne sont pas comme les étoiles, systèmes solaires et planètes habituels disséminés dans le reste de la galaxie. Chaque monde de l'Oeil de la Terreur contient en effet la manifestation d'une unique et cauchemardesque sub-réalité, une vision de l'enfer construite sans égard vis à vis de la logique, des lois de l'astrophysique et de celles de la nature. L'énergie du Warp sature ces lieux et soutient une cosmologie basée sur la perception inhumaine des Puissances du Chaos. Donc, certains de ces mondes sont plats comme des assiettes, d'autres sont entourés de boules de feu qui procurent à la surface chaleur et lumière, d'autre encore sont en forme de gigantesques gâteaux comme des pièces-montés dont les étages sont supportés par des piliers. Personne ne peut dire exactement combien il existe de ces réalités dans l'Oeil de la Terreur. Il doit y en avoir plusieurs milliers ou dizaines de milliers. En fait, leur nombre et leurs formes sont probablement changeants et imprévisibles.

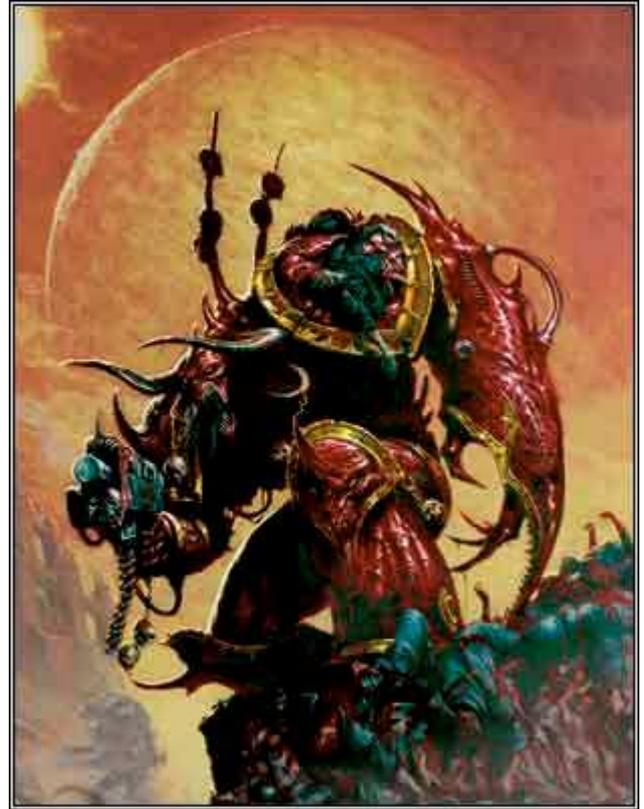
L'Oeil de la Terreur est si plein d'énergie chaotique qu'il plus habitable pour les démons que l'espace normal. On ne peut pas dire que les démons peuvent vivre ou se déplacer complètement librement dans l'Oeil de la Terreur, mais leur conjuration est beaucoup plus facile et leurs pouvoirs sont également plus grands que partout ailleurs dans la galaxie. Le centre de l'Oeil de la Terreur est plus accueillant pour les démons que ces frontières car l'énergie chaotique y est plus dense. D'ailleurs, les mondes du centre de l'Oeil de la Terreur sont appelés les mondes démons.

Les mondes démons

Sur les mondes démons, le Chaos règne triomphant. Un démon peut passer sans obstacles du Warp à l'un des mondes démons. Les Puissances du Chaos regardent ces mondes dans la galaxie matérielle comme des provinces du Chaos, des colonies matérielles ou encore des empires immatériels. Les quatre Grandes Puissances s'affrontent continuellement pour posséder ces mondes. Des armées de démons et leurs alliés mortels combattent dans d'immenses et sanglantes batailles qui détermineront à qui ces mondes appartiendront. Ces batailles durent toujours des centaines d'années, si bien que le monde devient rapidement une gigantesque arène où les forces opposées se rendent coup pour coup. Les Puissances du Chaos n'apparaissent jamais en personne pour commander leur armées. Ils sont des spectateurs, pas des participants. Leurs généraux sont leurs Grands Démons et leurs Princes Démons favoris qui comprennent à la fois la nature de l'univers matériels et celle, immatérielle, des Royaumes du Chaos car ils ont tous été un jour mortels. Une fois qu'un Prince Démon a conquis un monde, son dieu tutélaire le récompense en le lui offrant. Il peut à son tour le façonner à son envie.

Quand un Prince Démon prend le contrôle, durement acquis, d'un monde, il utilise ses puissants pouvoirs pour le réorganiser selon son bon plaisir. A cause de cela, chaque monde est différent et tous sont spectaculaires, chacun à sa façon. Les plus puissants des psykers impériaux ont raconté leurs visions ou leurs cauchemars de quelques mondes de l'Oeil de la terreur qui leur ont été révélés. Sur un monde, un soleil noir est accroché dans un ciel blanc, il

a été dit que c'était le monde du Prince Démon Perturbato autrefois primarque de Chapitre Space Marine des Iron Warriors. Ailleurs, ce sont des lacs de sang bouillonnants desquels jaillissent des sphères de feu qui flottent dans le ciel et dispersent leur lumière dans le firmament ; le maître de ce monde est le Prince Démon Bubonicus, autrefois champion mortel de Nurgle sur l'un des mondes perdus parmi la myriade dans la galaxie. Les visions de tels endroits dérangent les esprits psychiquement sensibles à travers la galaxie entière.



Pour les habitants mortels du reste de la galaxie, la perspective d'entrer dans l'Oeil de la Terreur est terrifiante. Les Navigateurs font des détours de plusieurs centaines d'Années-lumière plutôt que de risquer ne serait-ce qu'une petite déviation dans leur trajet qui leur fasse franchir ses frontières. Beaucoup de Navigateurs ont une expérience personnelle des rencontres étranges avec le Chaos près de l'Oeil de la Terreur. Beaucoup peuvent rappeler aux autres Navigateurs (qui voyagent trop près dans l'espoir insensé de gagner quelques jours dans leur voyage) qu'ils risquent de disparaître pour toujours.

Dans les vaisseaux-mondes Eldar, il y a des portails Warp scellés qui mènent sur les mondes qui ont été avalés par l'Oeil de la Terreur. Maintenant ces portes sont scellés avec des sceaux mille fois plus résistants que le fer et maudits par des runes si puissantes qu'elles peuvent rendre les mortels fous à leur seule vision.

Dans l'Oeil de la Terreur, les Puissances du Chaos exercent leur influence sur les vies mortelles qui peuvent, à volonté, être soufflées comme des chandelles. Même les psykers dont l'énergie psychique est plus grande que celle d'un homme ordinaire, ne peuvent pas résister à la volonté du Chaos. En fin de compte, toutes les créatures mortelles qui résident dans l'Oeil deviennent soit ses esclaves soit ses champions. L'Oeil de la Terreur est la demeure d'innombrables créatures vivantes. Beaucoup sont humaines, ou l'était avant que le Chaos ne les pervertisse de manière si horrible qu'il est désormais difficile de les reconnaître comme telles. Chaque monde de l'Oeil de la

Terreur comprend une population mortelle, qui forme les bandes guerrières, et leurs champions dans toutes les armées mortelles chaotique dans la galaxie. Même les mondes démons sont peuplés de mortels qui y vivent et adorent leurs maîtres comme des dieux.

L'Oeil de la Terreur offre un sanctuaire aux hommes adorateurs du Chaos forcés de fuir l'Imperium. L'Inquisition n'a de cesse de débusquer les cultes chaotiques des mondes impériaux, et des planètes entières peuvent être détruites pour éradiquer ces cultes interdits. Cependant malgré sa vigilance, plusieurs mondes abritent des cultes chaotiques clandestins. Même des officiels impériaux sont parfois attirés vers ces sectes, ce qui les mène à trahir leur race et l'Empereur. Les sectateurs qui ont les moyens et le courage de fuir l'Inquisition font toujours route vers l'Oeil de la Terreur et les bras accueillants de leurs sombres maîtres. Ces traîtres constituent des serviteurs non négligeables pour le chaos car ils savent beaucoup de chose sur l'Imperium et ses défenses.

Les mortels qui trouvent refuge dans l'Oeil de la Terreur peuvent devenir de puissants champions du Chaos - beaucoup se dédient entièrement au Chaos et emprunteront la route qui mène au Deamonhood [le statut de démon : l'immortalité]. Beaucoup de mortels ont trouvé refuge dans l'Oeil de la Terreur après la défaite d'Horus face à l'Empereur. Les Space Marines traîtres qui survécurent à la défaite furent menés en ce lieu par leurs primarques. Ils furent rejoints par les rebelles de la Garde Impériale et la Flotte et tous les suivants d'Horus, dont de nombreux hommes-bêtes. La nature de l'Oeil de la Terreur est telle que certains de ceux-là sont encore en vie dix milles années plus tard, leurs vies énormément étendues par leurs dieux tutélaires. Il est impossible de dire, s'il agit d'un récompense pour leur loyauté ou une punition pour leur échecs.

Les Forces du Chaos

L'Oeil de la Terreur est le point focal du Chaos dans toute la galaxie. Ces innombrables mondes servent de bases arrières à ses armées et ses raiders pour attaquer le reste de la galaxie. L'Imperium vit dans la peur que les forces du Chaos arrivent un jour à s'unir en une immense armée d'invasion qui se déverserait dans l'espace humain, détruisant et assujettissant les planètes humaines. Ce n'est jamais arrivé car les mondes du Chaos ne forment pas un empire uni mais comprennent un nombre incroyable de petits royaumes indépendants commandés par des Puissances et des Princes Démons rivaux. Les différents Princes Démons et les autres maîtres démoniaques regardent leurs voisins comme des rivaux, même s'ils partagent le même maître.

Quand des forces rivales du Chaos décident d'agir de concert, elles représentent un danger potentiel pour l'Imperium, les mondes squats, les Orks, les Eldars, les Tau et pour toutes les formes de vie intelligentes de la galaxie. Heureusement, les alliances entre les différents démons tendent à être des arrangements fragiles qui se brisent avant même que le but soit atteint. Une fois qu'il ont capturé une planète, leurs tendances naturelles prennent le dessus dès qu'il s'agit de partager le butin et l'alliance vole alors souvent en éclat. Cette désunion est particulièrement notable lorsque les forces de différentes puissances sont impliquées dans une même entreprise.

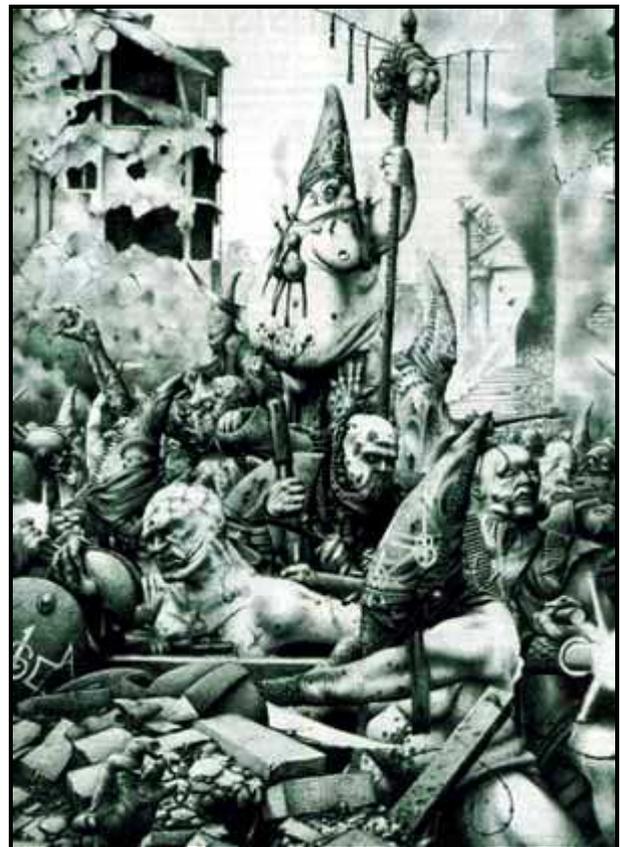
C'est seulement lorsque les Forces du Chaos sont menées par un unique et puissant chef qu'ils sont vraiment dangereuses. Heureusement pour l'Imperium, il est rare qu'un leader d'une telle trempe émerge. Ainsi, invariablement, une fois l'élan du premier assaut dissipé,

les forces humaines peuvent à nouveau prendre l'avantage sur la désorganisation de leurs adversaires et venger leurs pertes initiales.



LE CULTE DU CHAOS

Le culte impérial, l'adoration de l'Empereur comme Maître, Défenseur et Père de l'Humanité est dirigé par l'Adeptus Ministorium. Le culte impérial est la religion d'état et c'est cette religion qui lie l'humanité au service de l'Empereur et de l'Imperium. Mais ceux qui pensent que le culte de l'Empereur ne rapporte rien se tournent parfois vers les "dieux anciens" du Chaos. Pour eux, la science est devenu une superstition et l'adoration des démons n'est guère plus étrange que la techno-théologie de l'Adeptus Mechanicus. Et c'est toujours beaucoup plus efficace. Les cultes du Chaos sont comme un cancer qui ronge la vitalité de l'Imperium et l'Inquisition les traque et les détruits sans merci. Et les hérétiques qui connaissent l'existence du Chaos subissent le même sort. Dans sa bataille contre le Chaos, L'Empereur a décidé que le secret est une de ses plus grande arme. Quiconque connaît le Chaos peut être tenté par lui.



Même avec ces mesures extrêmement sévères, les sectes croissent en nombre. Chaque année la découverte de nouvelles sectes, les manifestations de psykers illégaux et les possessions démoniaques sont communes. Ce sont les symptômes de la métamorphose de l'homme en race psychique. Cette race naissante pourrait être absorbée et détruite par le Chaos. Seul l'Empereur se tient entre l'humanité et le destin qui attend les races psychiques non-protégées. Ces cultes percent les barrières entre l'espace réel et le Warp, donnant au Chaos suffisamment d'énergie pour entrer dans l'espace réel. En adorant le Chaos, ces cultes hâtent la fin de l'humanité. L'humanité suit la même

route que les Eldars, et de la chute de l'humanité pourrait naître une nouvelle puissance du Chaos.

C'est le but des puissances du Chaos en entretenant leurs sectateurs. Pendant qu'elles peuvent sembler indifférentes, les puissances du Chaos entendent et soutiennent ceux qui les servent. Leurs pouvoirs peuvent se manifester dans l'espace réel et aider leurs serviteurs. Leurs fidèles serviteurs que sont les démons, répondent aux appels des cultes, propageant le Chaos et affaiblissant le tissu de la réalité. Des mondes entiers peuvent tomber sous l'influence du Chaos à cause des activités d'un culte. Mutations et déviations deviennent alors la norme, et ces mondes peuvent être isolés et protégés par une puissance pendant des années ou des siècles. Une tempête Warp, centrée sur le monde infesté, peut le rendre inaccessible aux vaisseaux impériaux. Les mondes adjacents dans l'espace réel peuvent aussi être contaminés par le Chaos. Leurs populations sont alors empoisonnées par le Warp. Seulement, lorsque la tempête se dissipe, l'horreur pure du Chaos se révèle à l'univers : le monde a changé et muté, distordu en une myriade de formes d'esprits et de corps. C'est le reflet d'un futur possible, quand l'humanité aura chuté et que la réalité et le Warp ne formeront plus qu'un seul et même continuum.

Les cultistes

Les serviteurs du Chaos ne sont pas toujours aussi facilement reconnaissables que les Champions du Chaos aux mains ensanglantées et leurs féroces bandes guerrières. Certains se cachent parmi la société humaine, ressemblant à des personnes ordinaires avec des occupations et des intérêts apparemment normaux, attendant le bon moment pour révéler leur véritable loyauté. Ces agents du Chaos représentent une menace pour l'Imperium au moins aussi grande que les bandes errantes de Renégats du Chaos, rongant le cœur de l'Imperium de l'intérieur. Ils sont organisés en Cultes du Chaos : des associations secrètes et illégales dédiées au Chaos et aux Puissances du Chaos.

Les Cultes du Chaos attirent toutes sortes de personnes. Ils sont très attractifs pour les ambitieux ou pour ceux dont le sens de l'aventure ne peut trouver d'issue dans la société. S'ils sont assez audacieux pour l'utiliser, le Chaos offre l'opportunité d'acquérir un vrai pouvoir rapidement. Pour certains, c'est la quête du savoir elle-même qui les amène sur la Voie du Chaos, une chance d'acquérir la connaissance du warp et des pouvoirs psychiques, ou même, pourquoi pas, celle qui donne le pouvoir sur tous les autres. Pour d'autres, c'est la promesse d'un véritable pouvoir matériel qui les attire, l'acquisition d'argent, d'influence et de serviteurs. Pour beaucoup d'autres, les cultistes ordinaires ou les leaders influents, le Chaos offre une évasion du train-train quotidien, de la vie sociale conventionnelle, et d'un perpétuel manque de confiance en soi. Ce n'est pas une coïncidence si la plupart des cultistes inférieurs du Chaos sont mentalement instables, socialement mal ajustés, individus désespérés dont le seul espoir se trouve au sein du Chaos. On y trouve aussi des individus convaincus que l'humanité est condamnée, et qu'elle vit ses derniers instants de domination humaine avant que l'univers ne soit englouti par le Chaos. Ces gens sont appelés les Apocalypses, et le genre particulier de folie qui les inspire les pousse à combattre contre tous les gouvernements afin de provoquer l'écroulement de la civilisation, qu'ils croient inévitable.

Les cultistes sont dévoués à la Gloire Indivisible du Chaos, à l'une des Grandes Puissances en particulier, à une Puissance mineure du Chaos, ou encore à un Démon du Chaos. Ces cultes ne sont pas tolérés dans l'Imperium, et

leurs pratiques sont très secrètes et les lieux de cultes bien cachés. Beaucoup de Cultes du Chaos ont pour modèle le Culte Impérial, et demandent un niveau de loyauté et de dévotion similaire.

Certains Cultistes vénèrent le Chaos dans son ensemble ou dans sa Gloire Indivisible, comme certains Champions du Chaos se dévouent au Chaos dans son ensemble plutôt qu'à une puissance particulière. Ces cultistes vénèrent les Grandes Puissances, les démons et autres puissances du Chaos comme un Panthéon de dieux. La vénération des Puissances du Chaos de cette manière est une simple forme de polythéisme assez fréquente parmi les populations primitives. Cette version polythéiste du Chaos est donc la forme de vénération la plus évidente sur ces mondes. Cependant, ceux qui possèdent plus de savoir à propos du warp et les Puissances du Chaos choisiront généralement une unique Puissance comme objet de vénération. Les Puissances les plus importantes sont les quatre Grandes Puissances, Khorne, Slaanesh, Nurgle et Tzeentch, mais il y a beaucoup de Puissances mineures, des Princes Démons, et d'autres démons qui sont également vénérés.

Souvent, une Puissance du Chaos est vénérée sous un autre nom. Ainsi, beaucoup de tribus de sauvages vivant sur une planète arriérée aspergent leurs idoles du sang sacrificiel de leurs ennemis, sans prendre conscience que leur Dieu n'est qu'un autre aspect de Khorne, le Dieu du Sang. L'Adeptus Ministorum essaiera évidemment d'introduire la vénération de l'Empereur parmi ces gens.

Les plus dangereux de ces cultes sont ceux qui vénèrent directement les Puissances du Chaos et vont jusqu'à invoquer des démons du warp lui-même. Ce sont les Cultistes du Chaos qui sont traqués et éliminés par l'Inquisition car leurs activités menacent sérieusement l'humanité. En plus des cultes vénérant le Chaos, on trouve ceux centrés autour d'infiltrateurs aliens comme les Genestealers, les cultes cherchant à accélérer l'évolution de l'humanité en la transformant en une espèce psychique, comme par exemple le Culte Immortel de Necromunda, ou les Convents Vampires de Cassandron. Ces organisations sont persécutées de façon impitoyable par l'Inquisition, et leurs membres sont traqués et éliminés sans pitié.



Tout comme une Bande du Chaos dont les objectifs sont de survivre et de prospérer, jusqu'au moment où son Champion deviendra un Prince Démon, le Culte du Chaos doit également survivre pour que son leader gagne du pouvoir. La survie d'un culte est particulièrement importante sur un monde de l'Imperium, où la vénération du Chaos n'est pas tolérée et où l'Inquisition agira rapidement pour balayer le moindre signe de corruption chaotique. Face à ces dangers, le Culte du Chaos typique est une organisation souterraine dont les membres mènent d'étranges doubles vies. Contrairement aux Champions du

Chaos qui proclament fièrement leur allégeance et hurlent leurs exploits à qui veut les entendre, le leader d'un Culte du Chaos doit se cacher derrière une façade de normalité. Il peut être un leader important du gouvernement, un commandant militaire, un riche marchand, ou occuper une autre position parfaitement respectable dans la société. Il peut également être un baron du crime ou un génie criminel, car il est possible de cacher les activités du culte avec d'autres activités elles-mêmes illégales mais qui ne concernent pas l'Imperium lui-même. Par le biais de pots-de-vin et de corruption gouvernementale, un leader de culte peut diriger un empire criminel sans attirer l'attention de l'Imperium, et utiliser son organisation efficacement pour recruter de nouveaux membres pour son culte. De cette façon, le Culte du Chaos combine pouvoir et influence dans la société normale avec le pouvoir des arcanes, fournissant le matériel de base pour se développer.

Fatalement, les Cultes du Chaos entreront en conflit, peut-être avec les autorités ou une autre organisation criminelle voire même des cultistes rivaux. Les cultes sont parfaitement capables de se battre, et peuvent généralement se battre sans se révéler au grand jour. Après tout, les guerres de gang se ressemblent, et il n'y a pas que les Cultistes du Chaos qui souhaitent la mort d'un chef de police local ou celle de l'assistant d'un gouverneur.

Le Magus

Le leader d'un Culte du Chaos est appelé Magus du Chaos. Un Magus est l'équivalent d'un Champion du Chaos, et comme le Champion du Chaos, il se dévoue à son Patron en échange des faveurs séduisantes mais incertaines que promettent d'offrir les Puissances du Chaos. En échange de sa loyauté, il gagnera des fidèles et des récompenses, telle qu'un Champion. Cependant, contrairement à un Champion, il a peu de chances de pouvoir utiliser ses récompenses. Fatalement, lourdement muté par ses Attributs du Chaos, le magus ne pourra peut-être plus apparaître en public. Heureusement, d'ici-là il deviendra sans doute le leader d'une corporation ou d'une organisation légitime immense et riche, et son isolement pourrait être interprété comme une habitude excentrique d'un homme puissant.

Le Magus communique avec sa Puissance via des trances, des rêves et des divinations. Certains utilisent le terrible Tarot Chaotique, une version blasphématoire du Tarot Impérial utilisé par les serviteurs de l'Impérial. Si le Patron favorise son esclave, il peut lui donner un familier qui servira d'intermédiaire entre le cultiste et son Patron. Les familiers prennent toutes sortes de formes étranges : les animaux sont communs, les petits démons ne sont pas inconnus, mais même des objets comme une épée démon parfois parfois donnés comme familiers. Par le biais de la transe, de la divination ou d'un familier, le Patron informe et donne des instructions à son serviteur. Ces informations sont vitales pour le Magus, lui donnant une idée sur ce que ses ennemis préparent et comment éviter les dangers possibles. Plus important, le Patron est capable d'offrir des conseils sur les événements futurs, donnant au Magus des avantages considérables sur ses rivaux commerciaux. Par le biais de jeux d'argent, par exemple, un Magus peut gagner autant d'argent qu'il le désire, tant que son Patron désire que son esclave monte en puissance.

Quand un Magus voit son pouvoir grandir, il peut trouver son empire de fidèles trop vaste pour le contrôler. Une fois qu'il commence à être défigurés par les Attributs du Chaos, il ne sera plus capable de s'occuper lui-même des étrangers, et il devra trouver un second pour s'occuper de ces tâches à sa place. Cet individu est connu sous le nom d'Acolyte. L'Acolyte est le serviteur et commandant le plus

digne de confiance du Magus. En raison des risques de trahison par ses propres membres du culte, le Magus préférera souvent rester caché de la plupart de ses propres fidèles. Un Magus peut continuer à diriger le culte derrière la scène en utilisant son Acolyte comme intermédiaire. Par conséquent, le Magus n'est jamais vu par les membres du culte et reste une source mystérieuse de savoir et de puissance à laquelle l'Acolyte seul a accès.



LES LEGIONS REGENATES

Durant l'Hérésie d'Horus, neuf des vingt légions Space Marines qui existaient alors se rangèrent aux côtés d'Horus le Maître de Guerre. Ces légions furent appelées "Légions Renégates" par les impériaux. Après la défaite d'Horus, les légions renégates survivantes s'enfuirent vers l'œil de la Terreur ou elles résident encore aujourd'hui. Bien que chacune d'entre elles possède sa personnalité propre et ses propres méthodes de combat, elles sont toutes unies par leur haine de l'Imperium et leur désir de revanche pour la défaite qu'elles ont connue il y a dix mille ans.

La guerre éternelle

Après l'Hérésie d'Horus, à la lumière de la trahison du Maître de Guerre, de grands bouleversements furent apportés dans la structure des armées de l'Imperium. Les Légions Titaniques et les régiments de la Garde Impériale se virent interdire de posséder leurs propres vaisseaux pour qu'en cas de rébellion, ils ne puissent s'échapper de leur système sans que la flotte elle-même ne soit complice. Lors de ce qui fut appelé la seconde fondation, les légions colossales de marines, qui durant la Grande Croisade comptaient des dizaines de milliers de combattants, furent divisées en "chapitres" composés chacun d'un maximum de mille hommes. Personne ne devait plus jamais avoir entre ses seules mains autant de pouvoir qu'Horus et les autres primarques.



Les événements survenus lors de l'Hérésie d'Horus sont depuis longtemps devenus des légendes de l'Imperium. Dix mille ans ont obscurci ces sombres jours durant lesquels Horus réussit presque à enchaîner l'humanité au Chaos. Bien sûr, les archives complètes des horreurs de l'Hérésie ne sont plus maintenant détenues que par les Inquisiteurs chasseurs de démons de l'Ordo Malleus, et peut-être sont-elles encore gravées dans la mémoire de l'Empereur lui-même. Mais la part prise par le Chaos dans l'Hérésie a été notée consciencieusement par les dignitaires de l'Imperium, pour éviter que quiconque suive la même voie vers la damnation que le Maître de Guerre renégat. Mais dans l'Œil de la Terreur, le temps s'écoule différemment, et les renégats mêmes qui hurlèrent leurs prières aux dieux obscurs sous les murs du Palais Impérial sont toujours en vie. Leur défaite ronge leur cœur comme un cancer et la haine qu'ils nourrissent envers l'Imperium les brûle toujours. Ces farouches combattants, jadis de

puissants guerriers en armures de plastacier et de céramite, sont devenus des pillards cyniques et aigris, déterminés à détruire ce qu'ils devaient protéger.

Les légions renégates se livrent entre elles des guerres incessantes dans l'Oeil de la Terreur pour s'approprier des implants génétiques, des esclaves, des ressources ou juste pour l'honneur. De nouveaux marines du Chaos sont recrutés parmi les hérétiques les plus dangereux attirés dans l'Oeil de la Terreur par les promesses du Chaos, ou même sélectionnés parmi les innombrables cohortes de guerriers esclaves luttant sans fin pour amuser les dieux. Les opérations de recrutement sont plutôt violentes, à l'opposé des procédures prudentes et méticuleuses utilisées par les Space Marines loyaux. Que les candidats vivent ou meurent dépend du bon vouloir des dieux du Chaos. Les rituels d'initiation sont sauvages et avilissants, ne permettant qu'aux plus résistants de survivre.

Des millénaires de jalousie et de luttes intestines ont fait éclater les légions en plusieurs compagnies et bandes de tailles variées, chacune menée par son propre capitaine ou champion du Chaos qui poursuit ses propres desseins. Les plus fervents adorateurs du Chaos se sont regroupés pour constituer des escouades bénies par leur divin patron : les Marines de la Peste de Nurgle, les Berserks de Khorne, les Noise Marines de Slaanesh et les Sorciers de Tzeentch. D'autres se sont abandonnés à la possession des démons, permettant à ces créatures monstrueuses nées du Warp de s'aventurer dans la réalité grâce au corps d'un hôte puissant. Malgré l'instabilité délirante des mondes démons, la plupart des marines du Chaos ont survécu aux influences corruptrices en s'accrochant à leur but premier. Ils n'ont pas oublié, ni pardonné l'univers mortel qui les a exilés et ils continuent de se venger dans le sang lorsque les circonvolutions du Warp leur permettent de revenir dans l'univers matériel. Ils voyagent dans d'antiques vaisseaux spatiaux, survivants de l'Hérésie maintenant recouverts d'un millénaire de décorations baroques et de cicatrices de guerre. Les légions capturent aussi des space hulks à la dérive et les réparent pour les utiliser comme d'immenses barges de combat pouvant transporter des milliers de guerriers.

Les vaisseaux des légions renégates suivent les remous capricieux du Warp et peuvent apparaître n'importe où et n'importe quand. Les Space Marines du Chaos tombent par surprise sur une planète impériale, ils la pillent et détruisent tout ce qu'ils ne peuvent pas emporter avec eux dans l'Oeil de la Terreur. Bien que les forces locales de défense puissent résister aux envahisseurs, elles sont condamnées à moins que des Space Marines ne puissent venir en renfort. Alors, les marines du Chaos ont la réjouissante opportunité de montrer leur puissance guerrière à leurs jeunes semblables, peut-être est-ce même l'objectif réel de ces raids imprévisibles.

Des invasions à plus grande échelle peuvent commencer de deux manières possibles. Des adorateurs du Chaos peuvent plonger un monde dans l'anarchie et la révolte, générant dans le Warp des échos à leurs prières qui attirent l'attention des dieux du Chaos. En consultant les augures et en se livrant à la divination, les sorciers du Chaos peuvent guider une flotte d'invasion sur le monde des adorateurs. Une fois sur place, les Marines du Chaos se battent aux côtés des adorateurs pour s'emparer de toute la planète au nom du Chaos. Les adorateurs réaliseront alors qu'ils ont invoqué des entités qui les réduiront en esclavage aussi sûrement que la main de fer de l'Imperium. Mais même ces conquêtes sanglantes ne sont que de minuscules égratignures comparées à un Imperium humain aussi grand que la galaxie.

Les coups pouvant réellement faire trembler ses fondations sont les Croisades Noires...

Les Croisades Noires

Une ou deux fois par millénaire environ, un champion du Chaos s'impose dans l'Oeil de la Terreur. Grâce à la puissance d'une volonté implacable et à la faveur des dieux, ce champion instaure une alliance temporaire entre les régions infernales. La manière dont le champion lance sa croisade dépend de son dieu tutélaire. Certains intriguent, d'autres usent d'intimidation. En fait, ils se servent de tous les pouvoirs les plus puissants en leur disposition.

La préparation d'une croisade peut prendre des semaines ou des années, cela dépend des caprices du dieu. Les forges des mondes infernaux crachent armures et armes, des sacrifices sanglants tirent les machines démons de leur profond sommeil, les factions luttent pour le contrôle des multitudes de croisés ou sont forcées à l'obéissance totale. Lorsque la Croisade Noire est lâchée, l'Oeil de la Terreur vomit les hordes diaboliques du Chaos, des armées de démons, une myriade de monstres énormes aux formes torturées, des multitudes d'adorateurs, des tribus entières d'hommes bêtes, d'anciens et terrifiants titans du Chaos. A leur tête se trouvent les légions de Space Marines du Chaos, unies dans leur soif de sang et leur désir de répandre la destruction sur l'Imperium tant hait.

Pour contrer ces invasions, l'Imperium garde de puissantes forces stationnées tout autour de l'Oeil de la Terreur. Des légions titaniques entières, des chapitres de Space Marines et d'immenses régiments de la Garde Impériale défendent les systèmes les plus importants en périphérie de l'Oeil. Mais même ces puissantes unités de combat ne peuvent garantir la victoire sur la fureur de l'enfer. Trop souvent, le raz de marée du Chaos s'étend et laisse derrière lui des systèmes entiers ravagés. Les populations entières de planètes sont irrévocablement contaminées par le Chaos ; cités et industries sont renversées par la force terrible de diaboliques machines de destruction, d'innombrables citoyens sont capturés comme esclaves et jouets destinés aux âmes démentes de leurs maîtres démoniaques vivant à la lisière de la réalité.



Chaque cité en ruine, chaque planète brûlée rapproche un peu plus l'Imperium de sa complète dissolution. Dans un empire d'un million de mondes, que vaut le destin d'une unique planète ? Suffisamment pour que chacune doive être défendue contre les hordes infernales, suffisamment pour attirer l'Exterminatus sur quiconque s'agenouille et s'incline devant le démon. Une Croisade Noire peut ne surgir de l'Oeil de la Terreur qu'une fois par millénaire, mais les dommages qu'elle inflige sont irréparables.

LES DEMONS

Les pouvoirs du Chaos ne sont pas seuls dans l'espace Warp. Les puissances du Chaos constituent la matrice du Warp, maintenues cohérentes d'une manière ou d'une autre, mais elles sont esclave de ses courants. En résultat, ils ont créé des serviteurs : les démons du Chaos, qui sont moins liés avec l'Éther. Ils sont séparés de la matrice du Warp et le flux et le reflux du Warp les affecte moins.

Les démons sont des êtres complètement différents de leurs maîtres et sont les plus nombreux des créatures du Warp. Un démon naît quand une puissance du Chaos donne un peu de son pouvoir accumulé pour créer une entité à part entière. Ce morceau de pouvoir acquiert des sens, des pensées et une signification, créant une personnalité et une conscience qui se déplace dans le Warp. La puissance peut récupérer le pouvoir et l'indépendance qu'il a donné à son enfant n'importe quand, ce qui lui en assure une loyauté absolue. C'est seulement la perte de son pouvoir qui peut «tuer» un démon. Son esprit est dissous dans les tourbillons et les courants du Warp. Détruire la forme physique d'un démon ne détruit que sa présence dans la réalité ; son essence Warp n'est pas affaiblie.

Les démons n'ont pas d'existence physique dans le Warp mais ils projettent dans la réalité une forme d'un certain type. Leur apparence bizarre et inhumaine indique évidemment leur présence mais aussi leur statut et leur allégeance. Dans le Warp leur forme sera identique à celles qu'ils prennent dans l'espace réel. Leur instinct grégaire et leur héritage commun fait que deux démons du même type projèteront la même forme. Leur silhouette provient des reflets des pensées et des sentiments de leur puissance génitrice. Les démons de Khorne, par exemple, auront des formes extrêmement violentes et agressives.



Les moins puissants des dieux chaotiques peuvent aussi donné naissance à des démons. Les ondulations de l'espace Warp peuvent créer des puissances mineures à courte durée de vie, certaines peuvent même investir toute leur énergie dans un seul démon. Elles «deviennent» démons, et gagne un certaine indépendance vis à vis des courants incessants du Warp, échangeant la possibilité d'acquérir un pouvoir plus grand contre une certaine stabilité. Ces démons sont des êtres crus et insensés et même selon des critères chaotiques, ils sont fantomatiques ; celles les puissances les plus faibles choisissent un tel état.

Il y a d'autres créatures dans le Warp. Celles qui n'ont pas ou peu d'allégeance envers les puissances du Chaos. Les

Astral Spectres, les Astrals hounds ou autres les Enslavers sont de ce genre de créatures qui vivent dans le Warp mais qui ne sont pas des créatures du Chaos. Cependant le danger qu'ils représente pour les hommes n'en est pas pour autant diminué.

Dans l'univers de Warhammer 40.000, les démons entrant dans la réalité n'ont pas de formes propres. Ils sont des créatures du Warp sans existence physique, créés par l'énergie des dieux du Chaos. Dans le Warp, un démon n'as pas besoin d'un corps physique mais dans la réalité il lui faut un corps hôte, un mortel.

Les démons peuvent se manifester eux-mêmes dans l'esprit des psykers non protégés qui puisent dans le warp pour utiliser leurs pouvoirs. Mais plus communément les démons pénètrent dans l'espace réel grâce à des cultes secrets d'adorateurs du Chaos qui utilisent d'anciens rituels impies pour ouvrir un portail dans la réalité. Ces rituels doivent être patiemment préparés, ils sont longs et dangereux et demandent le service de nombreux participants et toujours un sacrifice de sang. Un hôte, qu'il soit volontaire ou pas, est également nécessaire.

Les conditions attachées à ces rituels sont telles qu'ils sont limités aux groupes organisé d'adorateurs du Chaos comme les sectes, les bandes de renégats et les Space Marines des légions traîtres. Ces rituels sont la seule manière d'utiliser les pouvoirs du Chaos sous forme de démons.

Invocation et Possession

Le rituel utilisé par les adorateurs du Chaos conditionne la nature de la présence démoniaque dans l'espace réel. La puissance, les capacités et l'apparence d'un démon dans la réalité peuvent prendre deux formes selon le rituel.

Les démons invoqués ne peuvent exister dans l'espace réel que pour une période de temps limité. Une grosse partie de la substance du démon est envoyé dans l'espace réel et confinée dans un corps mortel. Le corps hôte est hideusement distordu par le processus, alors que le démon déforme le corps de l'hôte pour y donner celle qu'il utilise dans le Warp. Le démon est libre d'utiliser son nouveau corps pour un temps assez bref car il est dans la réalité comme un poisson hors de l'eau ; il y est sujet à ce que l'on appelle l'instabilité. Un mortel qui sert de corps hôte à un démon invoqué meurt physiquement et mentalement pendant le rituel.

Les démons invoqués sont l'image classique de la manifestation du Chaos : bizarres, horribles physiquement, mauvais, détenteurs de pouvoirs presque illimités.

La possession par les démons a un caractère particulièrement insidieux. Un démon possesseur a une «durée de vie» illimité chez un hôte mortel alors que seul un fragment de son pouvoir émerge dans l'hôte. La victime mortelle d'une possession est conduite à la folie, bien qu'elle ne soit que rarement tuée par le processus. Parfois le démon écrase l'esprit de son hôte et contrôle chaque action de son nouveau corps. D'autre fois, le possédé pourra n'être pas du tout affecté par le démon qui vit en lui.

Seuls les plus puissants des hôtes peuvent espérer forger une alliance avec le démon en eux. Ces individus à la volonté puissante, sont généralement déjà affilié au Chaos. Ils cohabitent avec le démon, se préservant eux-même en cantonnant le démon à un coin de leur cerveau.

RECOMPENSES CHAOTIQUES

LES MARQUES DU CHAOS

Les marques du chaos sont les principales récompenses que reçoivent les serviteurs des dieux obscurs. Chaque dieu a sa propre marque qu'il offre à ses adorateurs les plus fidèles. Pour obtenir une marque du chaos, le personnage doit avoir accompli une action significative à la

gloire du Chaos. Lorsqu'il sera en mesure de choisir un don dans la liste générale, il pourra décider de choisir une marque à la place. Un personnage ne peut pas avoir plusieurs marques du Chaos, les dieux sont jaloux entre eux et ne tolère pas que leurs fidèles se détournent de leur voie pour suivre celle d'une autre Puissance.

Tableau 5-1 Les Marques du Chaos

Marques	Conditions	Avantages
La Marque du Chaos Universel	aucune	Gagne un bonus au JS
La Marque de Khorne	For 16+, Avoir tué un adversaire	Gagne une rage
La Marque de Slaanesh	Dex 16+, Avoir soumis une personne	Immunise à la psychologie et gagne de la vitesse
La Marque de Nurgle	Con 16+, Avoir tué un adversaire	Immunise au maladie et gagne des points de vie
La Marque de Tzeentch	Int 14+	Vous pouvez lancer des pouvoirs

La Marque du Chaos Universel

Vous avez vendu votre âme au Chaos.

Conditions : Aucune.

Avantages : Vous gagnez un bonus de +1 à tous vos scores de JS.

La Marque de Khorne

Vous avez vendu votre âme à Dieu du Sang.

Conditions : Force 16+, Vous devez avoir tué un adversaire au corps à corps.

Avantages : Vous gagnez une Rage par jour, comme décrit dans la classe de Barbare du *Manuel du Joueur 3.5*.

La Marque de Slaanesh

Vous avez vendu votre âme au Prince des Plaisirs.

Conditions : Dex 16+, Avoir converti une créature à Slaanesh.

Avantages : Votre vitesse de déplacement de base augmente de 3m. Vous êtes immunisé aux effets de moral, de peur et de terreur.

La Marque de Nurgle

Vous avez vendu votre âme au Seigneur de la Pestilence.

Conditions : Con 16+, Vous devez avoir tué un adversaire.

Avantages : Votre score de constitution augmente +2 pour calculer votre nombre de points de vie uniquement (vous gagnez donc 1 points de vie par niveau). Vous êtes immunisé à tous les poisons et à toutes les formes de maladie.

La Marque de Tzeentch

Vous avez vendu votre âme au Grand Architecte.

Conditions : Int 14+.

Avantages : Vous gagnez le don *Psy Latent* et vous pouvez immédiatement faire une classe de Psyker ou de sorcier. Vous gagnez également une Résistance à la magie égale à 10 + votre niveau.

Normal : Le don *Psy Latent* est un don de 1^{er} niveau.



LES MUTATIONS

Une autre forme de récompenses que peuvent recevoir les fidèles des Dieux du Chaos sont les mutations. De telles marques rendent plus facile le travail des inquisiteurs mais permettent au champion Chaotique de se faire respecter et admirer par les autres serviteurs de leur Dieu. Un dieu peut décider de récompenser l'un de ses adorateurs en lui offrant une mutation. Cette récompense est purement arbitraire et seul le maître de jeu peut décider quand, comment et combien de mutation la créature reçoit.

Un mutant gagne un bonus de +2 en Intimidation par mutation possédée. En contre-partie, tous ses tests de Diplomatie et Renseignement souffrent d'un malus de -4 par mutation sauf si ses interlocuteurs sont eux-même des adorateurs du Chaos. Un mutant qui ne cache pas ses difformités en public aura vite fait d'être dénoncé aux autorités Impériales.

La table de mutation générale sert à déterminer les mutations des adorateurs n'ayant pas prêté allégeance à un dieu du chaos en particulier.

Tableau 5-2 Les Mutations de Khorne

1d100	Mutation	1d100	
01	Visage de Khorne	38-43	Régénération
02-03	Visage de Buveur de sang	44-54	Frénésie
04-06	Visage de Sanguinaire	55-60	Hybride
07-09	Visage de Chien de Khorne	61-65	Perte de personnalité
10-12	Visage de Juggernaut	66-76	Don martial
13-23	Peau de Khorne	77-80	Main armée
24-25	Collier de Khorne	81-89	Mutation générale
26-29	Main de Khorne	90-95	Agrandissement
30	Marque de Khorne	96-99	Aile
31-33	Technologie	00	Nom Démoniaque
34-37	Morsure empoisonnée		

Visage de Khorne : Vous avez le terrible visage du Dieu du Sang et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation et de +5 à tous vos tests de Diplomatie envers un adorateur de Khorne.

Visage de Buveur de sang : Vous avez le visage d'un Buveur de sang et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation.

Visage de Sanguinaire : Vous avez le visage d'un Sanguinaire et inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 2 à tous vos tests d'intimidation.

Visage de Chien de Khorne : Vous avez le visage d'un Chien de Khorne et inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme.

Visage de Juggernaut : Vous avez le visage d'un Juggernaut et inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme.

Peau de Khorne : Votre peau change d'aspect et de couleur. Lancez 1d6 : sur 1-3 votre peau devient rouge ; sur 4-5 votre peau devient noire ; sur un 6 votre peau devient de cuivre et vous gagnez une Réduction de dommage naturelle de 2/-.

Collier de Khorne : Vous héritez d'un collier de Khorne vous offrant une Résistance à la magie de 20.

Main de Khorne : Vos mains deviennent rouges et deviennent incroyablement puissantes. Les dommages de vos attaques à mains nues augmentent d'un niveau.

Marque de Khorne : Vous gagnez le don *Marque de Khorne* (voir plus haut)

Technologie : Vous avez une arme greffée a votre bras. Il peut s'agir d'une arme a feu ou de corps à corps. L'arme

possède des munitions illimitées. C'est au maître de jeu de décider de la nature de cette arme et le mutant doit posséder le don adéquat pour la manier.

Morsure empoisonnée : Votre morsure inocule un puissant poison infligeant 1d4 / 1d3 de For ou de Dex (au choix du mutant lorsqu'il obtient la mutation). Le DD pour y résister est égal à 10 + ½ dé de vie + mod Charisme.

Régénération : Vous gagnez le don de Régénération à 2. Voir page 315 du *Manuel des Monstres 3.5*.

Frénésie : Vous gagnez une utilisation de rage par jour. Voir la classe de Barbare du *Manuel du Joueur 3.5*.

Hybride : Vous fusionnez avec un Chien de Khorne et devenez une entité hybride. Vos scores de Force, Constitution et Dextérité sont égaux à la moyenne de votre score et de celui d'un chien de Khorne (voir le bestiaire pour les caractéristique d'un chien de Khorne).

Perte de personnalité : Vous perdez 2 points en Intelligence, Sagesse et Charisme.

Don martial : Vous gagnez immédiatement un don à choisir dans la liste des dons de combat.

Main armée : L'une de vos armes fusionne avec votre main. Vous ne pouvez plus vous en débarrasser. L'arme garde ses propriétés normales (nombre de balles, distance, etc). Si vous gagnez la mutation Main de Khorne, les dommages de votre arme augmentent de 1 niveau (y compris les armes à feu).

Mutation générale : Tirez une mutation dans la table des mutations générale.

Agrandissement : Votre taille augmente de 1 niveau avec tous les modificateurs que cela entraîne.

Aile : Vous obtenez une paire d'ailes. Votre vitesse de déplacement en vol est de 15 (moyenne).

Nom démoniaque : Khorne vous donne un nom démoniaque. Vous pouvez commander à n'importe quels démons de Khorne, ils vous obéissent au doigt et à l'œil.



Tableau 5-3 Les Mutations de Slaanesh

1d100	Mutation	1d100	
01	Visage de Slaanesh	45-50	Hybride
02-03	Visage de Gardien des Secrets	51-60	Corne de Slaanesh
04-06	Visage de Démonette	61-70	Musc
07-09	Visage de Bête de Slaanesh	71-80	Queue effilée
10-12	Visage de Monture de Slaanesh	81-89	Yeux jaune
13-23	Pince de Crabe	90	Marque de Slaanesh
24-34	Hermaphrodite	91-99	Mutation générale
35-44	Langue préhensible	00	Nom Démoniaque

Visage de Slaanesh : Vous avez le terrible visage du Prince des plaisirs et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation et de +5 à tous vos tests de Diplomatie envers un adorateur de Slaanesh.

Visage de Gardien des Secrets : Vous avez le visage d'un Gardien des Secrets et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation.

Visage de Démonette : Vous avez le visage d'une Démonette et vous pouvez inspirer la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 2 à tous vos tests d'intimidation et de Diplomatie ou de Bluff pour charmer une personne.

Visage de Bête de Slaanesh : Vous avez le visage d'une Bête de Slaanesh et inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme.

Visage de Monture de Slaanesh : Vous avez le visage d'un Monture de Slaanesh et inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme.

Pince de Crabe : L'un de vos bras se termine par une énorme pince de crabe infligeant 1d8 points de dommage avec un FP de 10/+2.

Hermaphrodite : Vous devenez hermaphrodite avec le sein unique qui marque tous les serviteurs démoniaques de Slaanesh.

Langue préhensible : Vous possédez la langue d'une monture de Slaanesh. Elle peut s'enrouler autour de vos adversaire et peut être utilisée comme un filet. La langue possède une distance d'allonge de 3 mètres. Si la langue touche, votre cible et vous effectuez un jet de force opposé. Si le vous l'emportez, vous attirez votre victime à votre contact et elle devient une cible sans défense (perte de la dex à la Défense). Pour se libérer, la victime doit, en action simple, réussir un jet de force opposé à la vôtre.

Hybride : Vous fusionnez avec une monture de Slaanesh et devenez une entité hybride. Vos scores de Force, Constitution et Dextérité sont égaux à la moyenne de votre score et de celui d'une monture de Slaanesh (voir le bestiaire pour les caractéristique d'une monture de Slaanesh).

Corne de Slaanesh : Vous gagnez une paire de cornes similaire à celles de Slaanesh. Ces cornes infligent 1d8 points de dommage.

Musc : Vous exsudez un parfum musqué, hautement attrayant pour toutes les créatures. Une figurine à moins de 9 mètres de vous doit faire un JS Volonté de DD 10 + ½ dé de vie + mod Charisme ou se rapprocher de vous. Une créature ayant succombé au parfum est considérée comme

sans défense (perte de Dex à la Défense) jusqu'à ce qu'elle subisse une attaque.

Queue effilée : Vous gagnez une queue effilée comme une lame de rasoir, similaire à celle d'une démonette. Vous pouvez effectuer une attaque de corps à corps avec. La queue inflige 1d8 points de dommage et fait des coups critiques à 19x2.

Yeux jaune : Vous avez les yeux d'une démonette.

Marque de Slaanesh : Vous gagnez le don *Marque de Slaanesh* (voir plus haut).

Mutation générale : Tirez une mutation dans la table des mutations générale.

Nom démoniaque : Slaanesh vous donne un nom démoniaque. Vous pouvez commander à n'importe quels démons de Slaanesh, ils vous obéissent au doigt et à l'œil.



Tableau 5-4 Les Mutations de Nurgle

1d100	Mutation	1d100	
01	Visage de Nurgle	46-55	Peau de Nurgle
02-03	Visage de Grand Immonde	56-60	Hybride
04-06	Visage de Porte-Peste	61-70	Infestation de Nurglings
07-09	Visage de Bête de Nurgle	71-75	Traînée de bave
10-15	Langue mordante	76	Marque de Nurgle
16-25	Pourriture de Nurgle	77-90	Mutation générale
26-35	Corne de Nurgle	91-99	Agrandissement
36-45	Peste	00	Nom Démoniaque

Visage de Nurgle : Vous avez le terrible visage du Seigneur de la peste et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation et de +5 à tous vos tests de Diplomatie envers un adorateur de Nurgle.

Visage de Grand immonde : Vous avez le visage d'un Grand Immonde et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation.

Visage de Porte-Peste : Vous avez le visage d'un Porte-Peste et vous inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de +2 à tous vos tests d'intimidation.

Visage de Bête de Nurgle : Vous avez le visage d'une Bête de Nurgle et inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme.

Langue mordante : Votre langue grandit jusqu'à devenir longue et cylindrique, et à son extrémité se développe un anneau de dents capable de mordre. Vous pouvez effectuer une attaque de corps à corps avec votre langue. Cette attaque inflige 1d8 points de dommage.

Pourriture de Nurgle : Vous devenez un porteur de la Pourriture de Nurgle, la maladie dégénérative qui transforme les êtres vivants en Porte-Pestes. Vous pouvez transmettre la Pourriture à vos ennemis en corps à corps, mais vous-même ne souffrez pas de ses effets. Toutes les personnes subissant des dommages venant d'une de vos attaques naturelles doit immédiatement faire un JS de Vigueur de DD 10 + ½ niveau ou attraper la pourriture de Nurgle et mourir dans d'atroces souffrances en moins d'une heure. Une fois morte, la victime se transforme en Porte-Peste.

Corne de Nurgle : Vous gagnez une corne unique au centre de votre front. Cette corne inflige 1d8 points de dommage.

Peste : Votre corps est consumé par la peste. Vos yeux deviennent exorbités et gonflés, des fluides visqueux s'écoulent de tous les pores de votre peau, larmes de matière putrescente où se tordent de petits asticots noirs. Vos membres se tordent, votre peau devient verte et raide et vos lèvres disparaissent, laissant apparaître vos dents. Vous perdez 1d4 points dans 1d3+1 caractéristiques déterminées aléatoirement.

Hybride : Vous fusionnez avec une bête de Nurgle et devenez une entité hybride. Vos scores de Force, Constitution et Dextérité sont égaux à la moyenne de votre score et de celui d'une bête de Nurgle. (voir le bestiaire pour les caractéristique d'une bête de Nurgle).

Infestation de Nurglings : Vous devenez l'hôte d'un groupe de petits Nurglings. Ils vivent dans les recoins de votre armure et les plis de vos vêtements, se blottissent sous vos aisselles et se nichent dans vos cheveux.

Traînée de bave : Vous laissez derrière vous une traînée de bave partout où vous allez. La bave dégouline de votre corps ou de vos bubons de manière incontinent. Toutes les personnes qui marchent dedans peuvent attraper la Pourriture de Nurgle (voir plus haut). Le DD de vigueur est le même.

Marque de Nurgle : Vous gagnez le don *Marque de Nurgle* (voir plus haut).

Mutation générale : Tirez une mutation dans la table des mutations générales.

Agrandissement : Votre taille augmente de 1 niveau avec tous les modificateurs que cela entraîne.

Nom démoniaque : Nurgle vous donne un nom démoniaque. Vous pouvez commander à n'importe quels démons de Nurgle, ils vous obéissent au doigt et à l'œil.



Tableau 5-5 Les Mutations de Tzeentch

1d100	Mutation	1d100	
01	Visage de Tzeentch	60-65	Hybride
02-03	Visage de Duc du Changement	66-69	Changement de destin
04-06	Visage d'Horreur	70	Marque de Tzeentch
07-09	Peau de Tzeentch	71-80	Bec
10-19	Duplication extatique	81-89	Mutation générale
20-29	Main de Tzeentch	90-95	Agrandissement
30-39	Bras enflammé	96-99	Ailes
40-49	Don Psy	00	Nom Démoniaque
50-59	Jugement de Tzeentch		

Visage de Tzeentch : Vous avez le terrible visage de l'Architecte du Changement et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation et de +5 à tous vos tests de Diplomatie envers un adorateur de Nurgle.

Visage de Duc du Changement : Vous avez le visage d'un Duc du Changement et inspirez la Terreur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 5 à tous vos tests d'intimidation.

Visage d'Horreur: Vous avez le visage d'une Horreur de Tzeentch et vous inspirez la Peur, le DD de Volonté pour y résister est de 10 + ½ dé de vie + mod Charisme. Vous gagnez également un bonus de + 2 à tous vos tests d'intimidation.

Peau de Tzeentch : Votre peau devient multicolore et des plumes vous poussent dans les cheveux.

Duplication extatique : Vos bras deviennent très longs, et se garnissent d'articulations supplémentaires comme ceux des Horreurs de Tzeentch. Votre peau devient rose ou bleue et votre visage se fend d'un large rictus plein de dents. Si vous mourrez, votre corps se divise en 2 Horreurs bleus.

Main de Tzeentch : L'une de vos main se transforme et développe trois longs doigts aux articulations multiples, terminés par de petites ventouses. Le pouce se termine quant à lui par une griffe vicieuse. Cette main inflige 1d8 points de dégâts.

Bras enflammé : L'un de vos bras devient semblable à celui d'un Incendiaire. Ce " tronc " est terminé par une bouche garnie de dents et crachant un feu magique. Vous ne pouvez pas utiliser ce bras pour transporter quoi que ce soit, mais vous pouvez l'utiliser pour effectuer une attaque de morsure infligeant 1d6 points de dégât. De plus, le bras peut être utilisé pour cracher du feu, les règles sont

exactement les mêmes que celles d'un lance-flamme (voir chapitre 5 du Livre de règles de Warhammer 40k).

Don psy : Vous gagnez immédiatement un don à choisir dans la liste des dons psy. Si vous ne possédez pas de pouvoir psy, vous gagnez le don *Psy Latent* à la place.

Jugement de Tzeentch : Tzeentch vous surveille, et sa contemplation y provoque des changements. Tirez 1d6 pour chaque caractéristique. Sur un 1-3 la caractéristique diminue de 2 points, sur un 4-6, elle augmente de 2 points.

Hybride : Vous fusionnez avec un Incendiaire de Tzeentch et devenez une entité hybride. Vos scores de Force, Constitution et Dextérité sont égaux à la moyenne de votre score et de celui d'un Incendiaire de Tzeentch (voir le bestiaire pour les caractéristique d'un Incendiaire de Tzeentch).

Changement de Destin : Tzeentch décide qu'il est temps pour vous d'assumer une apparence entièrement nouvelle. Toutes vos mutations sont remplacées par le même nombre de nouvelles mutations. Tous les changements de caractéristiques acquis grâce aux anciennes mutations sont conservés, et de nouveaux changements sont effectués, des suites des effets des nouvelles mutations.

Marque de Tzeentch : Vous gagnez le don *Marque de Tzeentch* (voir plus haut).

Bec : Vous possédez un bec ressemblant à celui d'un grand vautour.

Mutation générale : Tirez une mutation dans la table des mutations générale.

Agrandissement : Votre taille augmente de 1 niveau avec tous les modificateurs que cela entraîne.

Ailes : Vous gagnez une paire d'ailes. Votre vitesse de déplacement en vol est de 15 (moyenne).

Nom démoniaque : Tzeentch vous donne un nom démoniaque. Vous pouvez commander à n'importe quel démon de Tzeentch, ils vous obéissent au doigt et à l'œil.



Tableau 5-6 Les Mutations Générales

1d100	Mutation	1d100	Mutation
01	Sécrétion d'acide	51-52	Membre déplacé
02	Albinos	53	Grandes jambes
03	Bras élastiques	54	Long cou
04	Membre atrophié	55	Long nez
05	Bec	56	Epines
06-07	Visage bestial	57	Queue massue
08	Bras armé	58	Cerveau surdéveloppé
09	Grandes oreilles	59	Corps de fer
10	Pattes d'oiseau	60	Cerveau sous-développé
11	Peau sombre	61	Archaïque
12	Jet de flammes	62-63	Bras multiples
13	Peau claire	64	Multiplication
14	Yeux globuleux	65	Cyclope
15	Corps de flammes	66	Membre surdimensionné
16	Nuage de mouches	67	Tête conique
17-18	Pattes de chèvre	68	Tête déformée
19	Couardise	69	Jambes puissantes
20	Crête	70	Queue préhensible
21	Corps de cristal	71	Tétrapode
22	Nuage empoisonné	72	Régénération supérieure
23	Bruit involontaire	73	Griffes
24	Crinière	74	Visage déformé
25	Obèse	75	Régénération
26	Articulation supplémentaire	76	Chair en décomposition
27	Mauvais œil	77	Peau de reptile
28	Maigre	78	Queue de scorpion
29	Yeux latéraux	79	Jambes courtes
30	Ailes membraneuses	80	Diminution
31	Sans visage	81	Voix ridicule
32	Fouffure	82	Démarche ridicule
33	Grandes dents	83	Crâne
34-35	Grandes cornes	84	Queue de serpent
36	Agrandissement	85	Jet d'acide
37	Sans tête	86	Convulsions
38	Apparence hideuse	87	Sueur de sang
39	Unijambiste	88	Queue
40	Odeur horrible	89	Tentacules
41	Grande tête	90-91	3 ^{ème} œil
42	Bosse	92	Arrêt du temps
43	Regard hypnotique	93	Peau transparente
44	Illusion de la normalité	94	Agile
45	Invisibilité	95	Rapide
46	Peau de fer	96	Fort
47	Phobie	97	Verrues
48	Haine	98	Peau caméléon
49	Lévitacion	99	Tête marchante
50	Membre manquant	100	Ailes

Sécrétion d'acide : Votre sang est un puissant acide. A chaque fois que vous subissez des dommages au corps à corps suite à une arme tranchante ou perforante, votre adversaire doit faire un JS de Réflexe DD 15 pour éviter de prendre 1d6 points de dommage dus à l'éclaboussement de votre sang.

Albinos : Vous avez la peau blanche et les yeux rouges. Vous subissez un malus de -1 à tous vos jets de compétences et d'attaques lorsque vous êtes exposé à une forte source de lumière (comme le soleil par exemple).

Bras élastiques : Vos bras possèdent des ligaments élastique vous offrant une distance d'allonge de 3 mètres.

Membre atrophié : L'un de vos membre est atrophié et donc inutilisable. Lancer 1d6, de 1-3 il s'agit de l'un de vos bras et de 4-6 il s'agit d'une jambe. Une jambe atrophiée réduit la vitesse de déplacement de base de moitié.

Bec : Vous avez un bec de rapace à la place de la bouche.

Visage bestial : Votre visage ressemble à celui d'une bête, l'on vous prend souvent pour un homme-bête.

Bras armé : L'un de vos bras est terminé par une masse osseuse importante. La main est inutilisable, mais elle compte comme étant une masse d'armes en combat.

Grandes oreilles : Vos oreilles ressemblent à celles d'un éléphant. De plus votre système auditif est plus sensible, vous gagnez +2 en perception auditive.

Pattes d'oiseaux : Vous avez les pattes et les pied d'un oiseau.

Peau sombre : Les tissus de votre peau absorbent la lumière. Vous gagnez un bonus de +2 en discrétion.

Jet de flammes : Cette terrible mutation vous permet de cracher du feu. Vous pouvez attaque de la sorte 1 fois tous les 3 rounds. Les règles sont les mêmes que celles d'un lance-flammes de poing.

Peau claire : Les tissus de votre peau réfléchissent la lumière. Vous avez un malus de -2 en discrétion.

Yeux globuleux : Vos yeux sont semblables à ceux d'un crapaud.

Corps de flammes : Votre corps produit des flammes de façon incontrôlable. Tous les vêtements que vous portez brûlent immédiatement et vous ne pouvez vous dissimuler dans la nuit. Toutes les attaques à base de feu (y compris les armes à fusion et à plasma) ne vous infligent que la moitié des dommages, de plus toutes les personnes vous

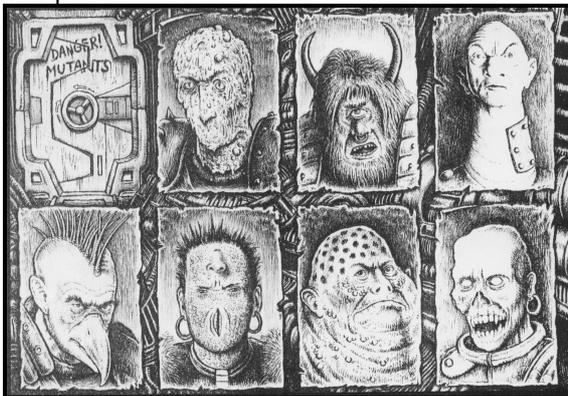
attaquant à mains nues subissent 1d6 points de dommage dus au feu.

Nuage de mouches : Votre peau sécrète en permanence une forte odeur de pourriture qui attire les mouches. Vous êtes constamment entouré par un nuage de ces insectes. Tous vos adversaires vous attaquant au corps à corps subissent un malus de -1 au toucher.

Pattes de chèvre : Vos jambes ont l'articulation des genoux inversée et ressemblent à celles d'une chèvre.

Couardise : Vous redoutez le danger et le fuyez du mieux que vous le pouvez. Vous ne pouvez jamais charger un adversaire.

Crête : Vous avez une grande crête, ressemblant à celle d'un coq.



Corps de cristal : Votre corps est solide comme du cristal brut, vous gagnez une Réduction de dommages naturelle de 2/-.

Nuage empoisonné : Vous exsudez un gaz toxique par les pores de votre peau. Toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour de vous doivent immédiatement faire un JS de Vigueur DD 12 pour éviter l'empoisonnement. Une créature empoisonnée perd 1d3/1d3 Constitution.

Bruit involontaire : Vous avez du mal à contenir vos rejets gastriques. Vous subissez un malus de -5 à toutes vos tests de Charisme (y compris les compétences).

Crinière : Vos cheveux sont terriblement longs et ressemblent à une crinière de lion.

Obèse : Vous êtes horriblement gros, vous devez vous faire des vêtements (et armure) sur mesure.

Mauvais œil : Cette étrange mutation vous permet de maudire une créature. Pour cela vous devez faire une attaque de regard contre votre adversaire (voir le *Guide du Maître* 3.5). Ce dernier peut y résister en réussissant un JS de Volonté DD 15. Si il échoue, il subira un malus de -2 à toutes ses tests de compétences, d'attaques, de sauvegardes et de caractéristiques pour une durée de 1 journée.

Articulation supplémentaire : L'un de vos bras (ou jambe) possède une articulation supplémentaire.

Maigre : Vous êtes affreusement maigre, certaines personnes croient que vous êtes anorexique ou malade.

Yeux latéraux : Vos yeux se trouvent près de vos tempes et ressemblent à ceux d'un crabe. Vous ne pouvez pas vous servir de lunettes ou de jumelles.

Ailes membraneuses : Vous avez des ailes membraneuse entre vos bras et votre torse. Elles ne servent à rien.

Sans visage : Votre visage est recouvert de peau. Vous êtes aveugle, vous respirez par les pores de votre peau et vous ingurgitez des aliments liquides par les orifices de votre corps.

Fourrure : Votre corps est recouvert d'une épaisse fourrure. Même votre visage est dissimulé sous votre pilosité.

Grandes dents : Vos dents sont incroyablement longues. Vous gagnez une attaque de morsure infligeant 1d6 points de dommage.

Grandes cornes : Deux grandes cornes ornent le sommet de votre crâne.

Agrandissement : Votre taille augmente de 1 niveau avec tous les modificateurs que cela entraîne.

Sans tête : Votre visage se trouve sur votre torse.

Apparence hideuse : Vous êtes incroyablement repoussant. Vous subissez un malus de -5 à tous vos tests de Charisme (y compris les compétences).

Unijambiste : Vous ne possédez qu'une seule jambe et vous vous déplacez en sautillant. Votre vitesse de déplacement de base est réduite de moitié. Vous ne pouvez pas courir.

Odeur horrible : Vous dégagez une odeur épouvantable, voire insoutenable. Vous subissez un malus de -5 à toutes vos tests de Charisme (y compris les compétences).

Grande tête : Vous possédez une tête deux fois plus grande que la normale.

Bosse : Vous avez une bosse sur le dos.

Regard hypnotique : Votre regard peut hypnotiser une créature. Pour cela vous devez faire une attaque de regard contre votre adversaire (voir le *Guide du Maître* 3.5). Ce dernier peut y résister en réussissant un JS de Volonté DD 13. Si il échoue, il ne pourra pas vous attaquer. Si la victime subit des dommages ou si vous détournez votre regard du sien, elle reprend immédiatement ses esprits.

Illusion de la normalité : Vous pouvez choisir une mutation que vous possédez et la dissimuler de façon magique. Vous ignorez le malus de -4 aux tests de Diplomatie et Renseignement que vous donne la mutation.

Invisibilité : Votre corps est invisible. Tant que vous ne portez aucun vêtement, vous bénéficiez des règles sur l'invisibilité à la différence près que les objets que vous portez ou manipulez restent visibles. Il s'agit d'une invisibilité biologique et non magique, si vous vous battez avec une épée, les règles sur l'invisibilité ne s'applique pas (l'adversaire aura l'impression de se battre contre une épée volante).

Peau de fer : Toutes les partie de votre corps sont recouvertes de métal. Vous gagnez une réduction de dommage de 4/-.

Phobie : Vous souffrez d'une immense phobie (Déterminée par le maître de jeu).

Haine : Vous ne pouvez vous contrôler en présence d'un type de créatures (Déterminée par le maître de jeu) et vous devez immédiatement déclarer une charge sur elle.

Lévitacion : Vous pouvez léviter à 1 mètre au-dessus du sol.

Membre manquant : L'un de vos membre manque à l'appel. Tirez 1d6 pour savoir quelle partie de votre corps manque. 1-2 une main, 3 un bras, 4-5 un pied, 6 une jambe.

Membre déplacé : 1d3 membres de votre corps ont changé d'endroit. Tirez dans la table ci-dessous pour savoir quelle partie du corps est affectée ainsi que sa nouvelle localisation.

1d10	Membre affecté
1	Yeux
2-5	Pied
6	Bouche
7-9	Jambe
10	Tête
1d10	Nouvel emplacement
1	Tête
2	Torse
3	Dos
4	Estomac
5	Main
6	Pied
7	Genoux
8	Coude
9	Hanche
10	Aine

Grandes jambes : Vos jambes sont deux fois plus grandes que la normale.

Long cou : Votre cou est disproportionné, comme celui d'une girafe.

Long nez : Votre nez mesure plus de 20 cm.

Epines : Tout votre corps est couvert d'épines.

Queue masse : Vous possédez une grande queue avec une boule épineuse au bout. Au corps à corps, cette queue inflige 1d6 points de dommage.

Cerveau surdéveloppé : Votre cerveau (et votre boîte crânienne) sont incroyablement démesurés. Vous gagnez un bonus de +2 en Intelligence.

Corps de fer : Vos os sont aussi résistants que s'ils étaient faits d'adamantium, et vous gagnez un bonus de +2 en Constitution.

Cerveau sous-développé : Votre cerveau a la taille d'une boule de billard ; vous perdez 2 en Intelligence.

Archaïque : Vous avez l'esprit d'un animal, vous êtes incapable de raisonner ou de réfléchir. Vous ne savez pas vous servir d'objets un peu complexes (comme une arme à feu par exemple).

Bras multiples : Vous avez un ou plusieurs bras supplémentaire(s). Lancez 1d6 : sur 1-4 vous avez 1 bras supplémentaire ; sur 5-6 vous en avez 2.

Multiplication : Cette mutation vous fait vous dédoubler corporellement. Cette scission peut être déclenchée par un moment de stress intense. Ainsi, au début de chaque combat, vous devez effectuer un JS de Volonté DD 15. Si vous échouez, vous vous scindez en deux entités bien différentes, qui fusionneront à nouveau, une fois le stress dissipé.

Cyclope : Vous n'avez plus qu'un œil.

Membre surdimensionné : L'un de vos membres est incroyablement grand. Tirez 1d10 pour déterminer quel membre a doublé de volume. 1 : une jambe, 2 : les deux jambes, 3 : un bras, 4 : les deux bras, 5 : une main, 6 : les deux mains, 7 : un pied, 8 : les deux pieds, 9 : la tête, 10 : le torse.

Tête conique : Votre tête a la forme d'un cône.

Tête déformée : Votre tête n'est pas ronde et possède de nombreuses excroissances.

Jambes puissantes : Vos jambes sont incroyablement puissantes ; votre vitesse de déplacement de base augmente de 3 mètres.

Queue préhensile : Vous avez une queue préhensile que vous pouvez agrandir ou réduire à votre guise (entre 30 cm et 2 m).

Tétrapode : Vos bras se transforment en jambes et vous devenez quadrupède. Vous perdez l'utilisation de vos bras mais votre vitesse de déplacement de base augmente de 3 mètres.

Régénération supérieure : Vous gagnez le don de Régénération à 2. Voir page 315 du *Manuel des Monstres*.

Griffes : Vos doigts se terminent par de grandes griffes. Au corps à corps elles infligent 1d6 points de dommage.

Visage déformé : Votre nez, votre bouche et vos yeux sont disposés sur votre visage dans un ordre différent de la normale.

Régénération : Vous gagnez le don de Régénération à 1. Voir page 315 du *Manuel des Monstres* 3.5.

Chair en décomposition : Votre corps est consumé par la peste. Vos yeux deviennent exorbités et gonflés, des fluides visqueux s'écoulent de partout en des larmes de matière putrescente où se tordent de petits asticots noirs. Vos membres se tordent, votre peau devient verte et raide et vos lèvres disparaissent, laissant apparaître vos dents. Vous perdez 1d4 points dans 1d3+1 caractéristiques déterminées aléatoirement.

Peau de reptile : Votre peau est semblable à celle d'un serpent.

Queue de scorpion : Vous avez une grande queue de serpent. Au corps à corps, cette queue inflige 1d6 points de dommage. De plus elle sécrète un poison infligeant 1d3/1d3 de Force avec un DD de Vigueur égale à 14.

Jambe courte : Vos jambes sont ridiculement petites. Votre vitesse de déplacement de base est réduite de 3 mètres.

Diminution : Votre taille est réduite de 1 niveau avec tous les modificateurs que cela entraîne.

Voix ridicule : Le son de votre voix est très aigu et provoque le rire de votre oratoire. Vous avez un malus de -4 en Intimidation et Commandement.

Démarche ridicule : Votre démarche grossière est tout sauf naturelle. Les gens se moquent de vous à votre approche.

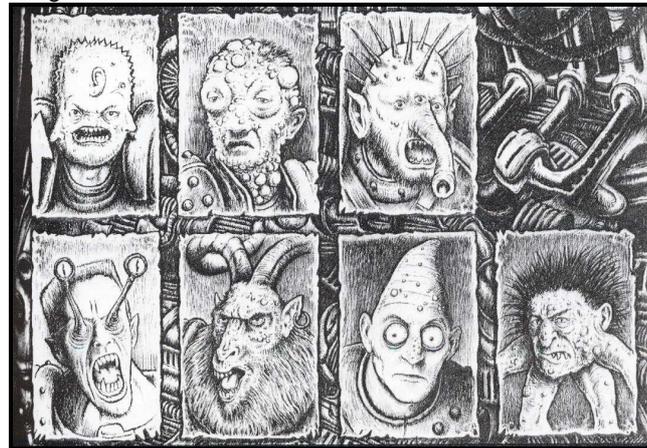
Crâne : Votre visage est un crâne.

Queue de serpent : Vous avez une queue de serpent.

Jet d'acide : Votre morsure inflige 1d6 points de dégât. De plus sa salive est un puissant acide capable de faire fondre de l'acier.

Convulsion : Vous êtes sujet à de fortes convulsions à chaque fois que vous vous trouvez dans une situation stressante (combat, fouille, infiltration, mensonge etc). À chaque fois que l'un de vos sens ou votre situation se présente, vous devez immédiatement réussir un JS de Volonté DD15 sous peine d'être pris de violent spasme vous empêchant de faire autre chose que vous tordre de douleur.

Sueur de sang : Vous ne pouvez vous nourrir que de sang.



Queue : Vous avez une longue queue ressemblant à celle d'un diable.

Tentacule : Vos bras sont de longs tentacules.

3em œil : Vous avez un 3em œil au milieu du front.

Arrêt du temps : Vous pouvez, 1 fois par jour, arrêter le temps durant 1 round. Les effets sont le même que ceux du sort *Arrêt du Temps* décrit dans le *Manuel du Joueur*.

Peau transparente : Votre peau est transparente et laisse voir vos muscles et vos veines.

Agile : Vous êtes agile comme un singe. Vous gagnez 2 en Dextérité.

Rapide : Votre vitesse de réaction est fulgurante. Vous gagnez un bonus de +2 en Initiative.

Fort : Vos muscles sont incroyablement développés. Vous gagnez 2 en Force.

Verrue : Votre corps est couvert d'énormes verrues.

Peau caméléon : Votre peau s'adapte à votre environnement comme celle d'un caméléon. Si vous êtes nue, vous gagnez un bonus de +8 en discrétion.

Tête marchante : Votre corps se résume à une tête et 2 pieds. Vous devenez une créature de taille Très petites avec toutes les modifications que cela entraînent. Vous n'avez plus de bras et votre vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Ailes : Vous avez une paire d'aile. Votre vitesse de déplacement en vol est de 15 (moyenne).

EQUIPEMENT DU CHAOS

LES ARMES A FEU

La plupart des serviteurs des dieux obscurs utilisent l'armement de l'Imperium, néanmoins voici une description des nouvelles armes à feu utilisées par les forces du Chaos.

Eclateur Sonique : Un éclateur sonique décharge des sons très aigus qui éclatent les tympanes. Cette arme est inefficace contre les véhicules, les machines ou les créatures dépourvues de système auditif (ou tout simplement contre les créatures sourdes). Les armures, le champ de force et les couverts ne protègent pas contre ce type d'attaques.

Sirène de mort : Voir les règles de l'éclateur sonique. De plus, la puissance du son diminue à chaque facteur de portée ce qui fait perdre 1d8 de dommages à l'arme par palier. Exemple : Un Noise Marine tirant sur un adversaire à 12 mètres avec une Sirène de mort infligera 3d8 points de dommages.

Blastmaster : Voir les règles de l'éclateur sonique.

Bolter Jumelé : En tant qu'arme jumelée, cette arme offre un bonus de +2 au touché.

Autocanon Faucheur : Un autocanon Faucheur est une arme jumelée offrant un bonus de +2 au touché.

Tableau 5-7 Les Armes à Feu du Chaos

Arme	Prix	Dommages	FP	Critique	Portée	Chargeur Nbr	Type	Aire d'effet	Mode de tir
ARMES SONIQUE (requiert le don Maniement des armes exotiques : Soniques)									
Eclateur Sonique	-	2d8+2	spé	x3	20	40	E		SA, A
Sirène de mort	-	5d8	spé	x3	5	40	E		SA
Blastmaster	-				30	40	E		
Fréquence Variée		3d8+2	spé	x2					SA, A
Fréquence Fixe		6d8+2	spé	x2				3	L, S
ARMES A BOLT (requiert le don Maniement des armes exotiques : Bolt)									
Bolter Jumelé	-	2d8+2	+2/0	x3	30	20+1	C		SA, A
ARMES LOURDE (requiert le don Maniement des armes exotiques : Lourde)									
Autocanon Faucheur	-	6d10	+3/50	x3	60	50	C		L, SA



LES ARMES DE CONTACT

Voici une description des principales armes démons.

Arme démon : Une arme démon, comme son nom l'indique, est une arme possédée par l'esprit d'un démon. Ce sont des récompenses prestigieuses qu'accordent quelquefois les Dieux du Chaos à leurs plus fidèles serviteurs. Une arme démon fonctionne exactement comme une arme magique (voir la liste des pouvoirs des armes magiques page 221 du *Guide du Maître* 3.5). Le Facteur de pénétration d'armure est égal au bonus magique de l'arme et le FP de blindage est égal à 5 fois ce bonus (avec un FP maximum de +5/25)

Exemple : Une épée démon +2 (+2) acérée (+1) de feu (+1) aura un FP de +4/20.

Les armes démons sont habitées par l'esprit assoiffé d'un rejeton du warp qui essaiera de dominer son porteur à la moindre occasion. Pour représenter ceci, à chaque fois que le porteur d'une arme démon tue un adversaire avec, il doit immédiatement faire un JS de Volonté pour empêcher l'arme de prendre une partie de son âme. Le DD est égal à 5 + le nombre de dé de vie de l'adversaire qu'il vient de tuer. Si le test est un échec, l'arme aspire une partie de la vitalité de son porteur et celui-ci perd 1 niveau.

L'arme ne se rassasie que des âmes fortes, le porteur n'a pas à faire de test de Volonté si il tue des adversaires ayant 5 niveaux de moins que lui.

Hache de Khorne : Cette arme est considérée comme une *Hache à deux main +4 anarchique d'enchaînement*.

Fouet de douleur : Cette arme est considérée comme un *Fouet +3 anarchique sanglant*.

Couteau de la peste : Cette arme est considérée comme une *dague venimeuse +2 anarchique*.

Épée du changement : Cette arme est considérée comme une *épée longue +3 anarchique*. De plus, toutes les créatures tuées à l'aide de cette épée se transforment en Enfants du Chaos.

Voûge du Berserk : Cette arme est considérée comme une *Hallebarde +3 anarchique*. De plus, le porteur peut entrer en Rage 1 fois par jour. Si il a déjà la capacité de rentrer en Rage, il fait désormais des rages de grand berserk (voir la classe de barbare du *Manuel du Joueur* 3.5).

Épée pestilentielle : Cette arme est considérée comme une *épée longue +3 anarchique*. De plus, toutes les créatures tuées à l'aide de cette épée se transforment en porte-pestes.

La Faucheuse : Cette arme est considérée comme une *Faux +2 anarchique acérée*. De plus, le porteur est considéré comme ayant le don *Attaque en Rotation*.

Aiguillon de désir : Cette arme est considérée comme un *Poignard +2 anarchique*. De plus, si la victime subit des dommages suite à une attaque de l'aiguillon, elle souffrira d'un malus de -1 à ses jets d'attaques et de sauvegarde jusqu'à la fin du combat (les effets ne sont pas cumulatifs).

Bâton de confusion : Cette arme est considérée comme une *bâton +2 anarchique*. De plus, la victime d'une attaque effectuée à l'aide de ce bâton doit réussir un JS de Volonté DD 14 pour éviter d'être sous l'effet du sort *Confusion*.

Epée Warp : Cette arme est considérée comme une *Epée longue* +2 *anarchique*. De plus, elle offre au porteur une Résistance à la magie de 20.

Hache d'effroi : Cette arme est considérée comme une *hache de bataille* +2 *anarchique*. De plus, elle ignore toutes les armures, y compris les champs de force.

Lame noire : Cette arme est considérée comme une *Epée longue* +3 *anarchique*.

Lance d'Ether : Cette arme est considérée comme une *Lance* +2 *anarchique de feu*. De plus, 1 fois tous les 3 rounds, le porteur peut effectuer une attaque similaire à celle d'un lance-flammes (voir le livre de règles).

Tableau 5-8 Les Armes de Contact du Chaos

Arme	Prix	Taille	FP	Dommmages	Critique	Type	Note
ARMES DE CORPS A CORPS (requiert le don Maniement des armes simples)							
Arme démon	-	Var	Var	Var	Var	Var	
Hache de Khorne	-	G	+5/25	1d12+4	x3	T	Arme à deux mains
Fouet de douleur	-	M	+5/25	1d6+3	x2	T	Arme à allonge
Couteau de la peste	-	P	+4/20	1d4+2	19x2	P	
Epée du Changement	-	M	+5/25	1d8+3	19x2	T	
Vouge du Berserk	-	G	+5/25	1d10+3	19x2	T	Arme à deux mains d'allonge
Epée pestilentielle	-	M	+5/25	1d8+3	19x2	T	
La Faucheuse	-	G	+5/25	2d4+2	19x4	T	Arme à deux mains
Aiguillon de désir	-	P	+4/20	1d4+2	19x2	P	
Bâton de confusion	-	M	+4/20	1d6+2	x2	C	Arme double
Epée Warp	-	M	+4/20	1d8+2	19x2	T	
Hache d'effroi	-	M	spé/20	1d8+2	19x2	T	
Lame noire	-	M	+4/30	1d8+3	19x2	T	
Lance d'éther	-	P	+5/25	1d8+2	x3	G	Arme à deux mains



LES SPACES MARINES DU CHAOS

CREATION D'UN RENEGAT

Dans *Warhammer 40k d20*, il est impossible de jouer un Space Marine du Chaos ; ce chapitre regroupe les deux classes de prestige que sont le Space Marine du Chaos et le Sorcier du Chaos, pour que le maître de jeu puisse introduire en tant que PNJ ces redoutables ennemis de l'Imperium.

Tous les Space Marines du Chaos furent loyalistes un jour, ils possèdent les mêmes implants et modifications que les Space Marines de l'Imperium (Voir les caractéristiques raciales d'un Space Marine au Chapitre 8 du Livre de règle).



SPACE MARINE DU CHAOS

« Depuis dix mille ans nous combattons dans la Grande Guerre et notre haine reste aussi intense. Ceux qui nous ont défiés connaîtront la fureur du Chaos... MORT AU FAUX EMPEREUR ! »

Abaddon le fléau



Pré-requis

Race : Space Marine

Bonus à l'attaque de base : + 6

Compétences : Détection 8 rangs, Perception Auditive 8 rangs

Dons : Eclaireur, Port d'armure Intermédiaire, Arme exotique (Armes à Bolts), Tir Automatique.

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Chaos), Connaissance (Imperium), Connaissance (Xeno), Connaissance (Religion), Désamorçage / Démolition, Détection, Escalade, Intimidation, Natation, Perception auditive, Pilotage, Saut, Survie.

Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d10

Armes et Amures : Un Space Marine du Chaos ne gagne aucun don supplémentaire.

Ennemi juré : Au 1^{er} niveau, le Space Marine du Chaos gagne le don ennemis jurés, le type d'ennemi varie suivant les Légions (Voir les Légions Chaotiques). Il gagne un bonus de +2 aux tests de bluff, détection, perception auditive, psychologie et survie lorsqu'il l'utilise contre son ennemi juré. Il bénéficie également d'un bonus de +2 au dommages d'armes contre son ennemi. Au niveau 6, ces bonus passe à +4.

Marque du Chaos : Au 1^{er} niveau, le Space Marine du Chaos gagne la marque du Dieu qu'il sert (ou la marque du Chaos Universel si il n'a pas prêté allégeance à l'un des Dieux Obscurs en particulier).

Carapace Noire : Au 1^{er} niveau, le Space Marine du Chaos se fait greffer le 19^{ème} et dernier implant, la Carapace noire, un réseau de liaisons neurales courant sous la peau et se connectant directement aux ports de son armure énergétique. Grâce à la Carapace Noire, le Space Marine du Chaos ne fait qu'un avec son armure, et il peut en utiliser les servomoteurs de façon optimale. L'armure énergétique est donc considérée comme une armure Intermédiaire (Voir le Tableau 5-11 Chapitre 5 du livre de règles).

Don supplémentaire : Aux niveau 2, 5 et 8, le Space Marine du Chaos gagne un don à choisir dans la liste des dons de combat.

Don de Légion : Au niveau 3, le Space Marine du Chaos gagne le premier don offert par sa Légion (Voir Les Légions Chaotiques). Il gagne le second don au niveau 7.

Rang (Aspirant champion) : Au niveau 4 le Space Marine du Chaos devient un Aspirant Champion et se voit confier le commandement d'une escouade. Commandement devient une compétence de classe. Voir la classe de Dirigeant pour les bonus offert par le don Rang.

Port d'armure lourde : Au niveau 5, le Space Marine du Chaos gagne le don Port d'armure lourde.

Rang (Champion du Chaos) : Au niveau 7, le Space Marine du Chaos devient Capitaine et se voit donner le commandement d'une Compagnie.

Rang (Seigneur du Chaos) : Au niveau 10, le Space Marine du Chaos devient le maître de sa legion et se voit donner le commandement de celle ci.

Tableau 5-9 Le Space Marine du Chaos

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+1	+2	+1	Ennemi juré +2 ; Carapace Noire, Marque du Chaos.	+1	+0
2	+2	+2	+3	+2	Don supplémentaire	+2	+1
3	+3	+2	+3	+2	Don de Légion	+2	+0
4	+4	+2	+4	+2	Rang (Aspirant Champion)	+2	+1
5	+5	+3	+4	+3	Port d'armure lourde, Don supplémentaire	+3	+0
6	+6	+3	+5	+3	Ennemi juré +4	+3	+1
7	+7	+4	+5	+4	Don de Légion, Rang (Champion du Chaos)	+4	+0
8	+8	+4	+6	+4	Don supplémentaire	+4	+1
9	+9	+4	+6	+4		+4	+0
10	+10	+5	+7	+5	Rang (Seigneur du Chaos)	+5	+1



SORCIER DU CHAOS

« Je le savais avant même que tu y aies pensé »

Hashis'Ra des Thousand Sons



Pré-requis

Race : Space Marine

Bonus à l'attaque de base : + 7

Compétences : Art Psy 8 rangs, connaissance (mystère) 4 rangs.

Dons : Carapace Noire, Psy Latent.

Spécial : Doit être capable de lancer des pouvoirs psy de niveau 1.

Compétences de classe : Artisanat, Art de la Magie, Concentration, Conduite, Connaissance (Chaos), Connaissance (Imperium), Connaissance (Mystère), Connaissance (Warp), Connaissance (Xeno), Connaissance (Religion), Décryptage, Détection, Intimidation, Perception auditive, Pilotage.

Nombre de points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'intelligence.

Dés de Vie : d8

Armes et Amures : Un Sorcier du Chaos ne gagne aucun don supplémentaire.

Pouvoir Psy : Un Sorcier du Chaos suit la progression normale d'un psyker pour ce qui est du nombre de points de pouvoir psy, du nombre et des niveaux de pouvoirs psy.

Dons Supplémentaires : Aux niveaux 1, 4, 7 et 10, le Sorcier du Chaos gagne un don à choisir dans la liste des don Psy.

Dons de Légion : Au niveau 2, le Sorcier du Chaos gagne le premier don offert par sa Légion (Voir Les Légions Chaotiques). Il gagne le second don au niveau 8.

Récompenses Chaotiques : Au niveau 3, 6 et 9, le Sorcier du Chaos gagne une mutation à déterminer au hasard dans la liste des mutations de son Dieu.

Tableau 5-10 Le Sorcier du Chaos

Niveau	Bonus à l'attaque de base	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Pouvoir Psy	Bonus Déf.	Rép.
1	+0	+0	+2	+2	Don Supplémentaire	+1 niveau d'utilisateur	+1
2	+1	+0	+3	+3	Don de légion	+1 niveau d'utilisateur	+1
3	+2	+1	+3	+3	Récompense chaotique	+1 niveau d'utilisateur	+0
4	+3	+1	+4	+4	Don Supplémentaire	+1 niveau d'utilisateur	+1
5	+3	+1	+4	+4		+1 niveau d'utilisateur	+1
6	+4	+2	+5	+5	Récompense chaotique	+1 niveau d'utilisateur	+0
7	+5	+2	+5	+5	Don Supplémentaire	+1 niveau d'utilisateur	+1
8	+6	+2	+6	+6	Don de légion	+1 niveau d'utilisateur	+1
9	+6	+3	+6	+6	Récompense chaotique	+1 niveau d'utilisateur	+0
10	+7	+3	+7	+7	Don Supplémentaire	+1 niveau d'utilisateur	+1

LES LEGIONS CHAOTIQUES

LES EMPEROR'S CHILDREN

We're so loud you wanna die

Go forth and amplify

Here come the Noise Marines

Parole de *Noise Marine* issus de l'album *Oblivion* de D-Rok, 1991

Toutes les légions de la première fondation furent créées pour participer aux croisades impériales. Mais ce n'est que soixante ans plus tard que les Emperor's Children entrèrent en action. Un accident durant sa création détruisit la presque totalité du chapitre dès sa naissance. Après qu'il ait été recréé d'après les implants génétiques récupérés, il se montra loyal et très compétent et se distingua dans plusieurs campagnes. Les Emperor's Children furent affectés à la destruction d'Horus et des chapitres rebelles sur Istvaan V. Durant une entrevue, Fulgrim, le primarque de la légion et ses principaux officiers furent corrompus par les distractions décadentes qu'Horus et ses adorateurs du Chaos leur offrirent. Drogés, en pleine extase, ils flanchèrent finalement et acceptèrent d'aider Horus. La contagion se répandit rapidement dans toute la légion, et les Emperor's Children se jetèrent dans les bras du Chaos dans toute son indolente dépravation. Le culte impérial fut vite supplanté par celui plus gratifiant de Slaanesh.

Les Emperor's Children furent une des légions renégates qui envahirent la Terre, mais elle ne prit que très peu part aux combats du Palais Impérial. Les plaisirs simples avaient fait place à des débauches plus savantes. Pendant que leurs alliés se battaient et mouraient, les Emperor's Children massacrèrent plus d'un million de personnes et distillèrent leurs corps pour en faire des drogues et des stimulants. D'innombrables autres moururent pour offrir aux Emperor's Children des distractions immédiates et cruelles. Lorsque l'assaut échoua, les Emperor's Children s'enfuirent dans l'Oeil de la Terreur avec le reste des légions renégates. Ils furent les premiers à effectuer des raids sur des mondes impériaux pour les piller et en ramener des captifs. Leurs excès ne connurent rapidement plus aucune limite et les simples raids devinrent insuffisants pour leur fournir la matière première humaine destinée à leurs orgies et leurs rituels. Les Emperor's Children se tournèrent alors vers les esclaves et les serviteurs des autres légions renégates, ce qui déclencha rapidement une série de guerres au sein de l'Oeil de la Terreur.

Bien que corrompus d'une manière inimaginable, les Emperor's Children sont une terrible force de combat. Comme de nombreux adorateurs de Slaanesh, ils sont devenus ce que l'on appelle les Noise Marines. Ces adorateurs déments du Prince du Plaisir sont maintenant des guerriers dépravés et totalement décadents qui trouvent une joie perverse dans la bataille. Le danger des combats agit sur eux comme un aphrodisiaque permettant d'atteindre de nouveaux extrêmes dans la débauche. Plus le bruit est fort et discordant, plus les émotions provoquées sont intenses, et seuls le vacarme des combats et les hurlements de frayeur des ennemis peuvent encore leur donner l'extase. Pour augmenter encore leurs sensations, les Noise Marines portent un armement étrange provoquant un bruit assourdissant et des attaques pyrotechniques.



Monde d'origine : Chemos (détruit)

Allégeance : Slaanesh

Seigneur : Fulgrim, prince démon

Ennemis Jurés : Les ennemis jurés des Emperor's Children sont les Humains.

Dons de Légion :

Perception accrue : Un Emperor's Children possède un sens auditif incroyablement développé. Il gagne un bonus de +10 en perception auditive.

Délice de la souffrance : Un Emperor's Children ne vit que pour goûter au délice de la souffrance. A chaque fois qu'il fait souffrir une créature, l'Emperor's Children gagne un bonus de +2 à tous ses jets de compétences, de sauvegardes, d'attaques et de caractéristiques pour une durée égale à 10 minutes x le nombre de personnes qu'il a fait souffrir (avec un maximum de 1 heure).



LES IRON WARRIORS

« *Nous sommes arrivés, Seigneur. Le temps de la victoire ne se compte désormais plus en mois, mais en heures.* »
Durkan, Maître de Siège des Iron Warriors

Les Iron Warriors étaient jadis les troupes de siège les plus compétentes de l'Imperium. Ils combattirent aux côtés des Imperial Fists sur une centaine de mondes durant la Grande Croisade, établissant le siège de citadelles extraterrestres et de palais hérétiques niant la divinité de l'Empereur. Le primarque des Iron Warriors, Perturabo, excellait par dessus tout dans les guerres de tranchées et de sièges, et ses traités sur les fortifications et les manières de les détruire sont à la base de plusieurs chapitres du Tactica Imperium.

Les Iron Warriors brisèrent leur serment envers l'Empereur à la suite du massacre, lors du débarquement sur Istvaan V. Conformément aux doctrines de Perturabo, les Iron Warriors avaient rapidement établi fortifications et réseaux de tranchées autour de leur zone d'atterrissage. Les légions loyalistes, qui avaient subi de sérieuses pertes, se repliaient vers les positions des Iron Warriors, poussées par les légions renégates. Au lieu d'offrir un abri aux marines loyalistes, les bunkers et les bastions leur servirent de tombes lorsque les Iron Warriors tirèrent sans merci sur tout ce qui se présentait à portée. Les Iron Warriors

LES NIGHT LORDS

« Et tous craindront la nuit éternelle... »

Behemoth, Champion des Night Lords

s'étaient prononcés en faveur d'Horus à coup de rafales dévastatrices de bolters lourds et de canons laser.

Après Istvaan V, les Iron Warriors se séparèrent pour combattre sur une douzaine d'autres mondes de l'Hérésie. Des contingents d'Iron Warriors menèrent à l'assaut les hordes du Chaos contre le Palais Impérial sur la vieille Terre. Ils combattirent sur Vanaheim, réduisant une à une en ruines ses ruches blindées. Ils combattirent sur Thranx et Avellorn, mondes dont chaque mètre carré de la surface est couvert de plastacier et de rocbéton. Ils attaquèrent des forteresses loyalistes, des temples, des donjons et des palais à travers toute la galaxie et les broyèrent sous les chenilles de leurs engins de siège. Partout où combattaient les Iron Warriors, ils élevaient d'immenses citadelles démoniaques et les tenaient fermement. Ces immenses tours surmontées de terribles armes de destruction dominant les terrains alentour sont autant de monuments en hommage au talent de Perturabo. Des champs de tranchées et des forêts de barbelés acérés protègent les places fortes des Iron Warriors, et font déjà redouter par anticipation les assauts sanglants nécessaires pour les détruire. Après la défaite d'Horus, les Iron Warriors ne furent délogés des mondes de l'Imperium qu'au prix de lourdes pertes.

Les survivants furent repoussés vers l'Oeil de la Terreur. Ils s'y approprièrent un monde et le fortifièrent pour repousser tout envahisseur. Libérées des contraintes de la physique, les constructions des Iron Warriors s'élèvent sur des spirales de plusieurs kilomètres. Leurs oubliettes et leurs souterrains s'enfoncent jusqu'au cœur de la planète ; donjons et bastions se sont multipliés comme des champignons jusqu'à en couvrir toute la surface, créant une structure démente, œuvre d'un architecte fou, où les escaliers tordus partent à angle droit les uns des autres et les murs plongent à l'infini vers le bas. Dans cette forteresse surnaturelle, les innombrables bandes d'Iron Warriors se cachent et conçoivent des plans pour écraser et emprisonner l'univers sous leur domination.



Monde d'origine : Olympia (détruit)

Allégeance : Aucune

Seigneur : Perturabo, prince démon

Ennemis Jurés : Les ennemis jurés des Iron Warriors sont les Space Marines du chapitre des Imperial Fist.

Don de Légion :

Tueur de Chars : Un Iron Warrior augmente le Facteur de pénétration de blindage de ses armes de 10%. Exemple : Un canon laser (FP +5/85) entre les mains d'un Iron Warrior aura un FP de +5/93.

Démolisseur : Lorsqu'il inflige des dommages à un véhicule, un bâtiment, un objet inerte ou une créature artificielle, un Iron Warrior gagne un bonus aux dommages égal à son niveau.



Les Night Lords sont la huitième légion de la première fondation. Leur primarque, Konrad Curze, connu plus tard sous le nom de « Hante la Nuit », grandit sur la planète minière Nostramo, un monde dont le soleil était constamment caché par une immense lune, et qui restait donc continuellement dans la pénombre. Sur Nostramo, les jours, pour autant qu'il y en ait, sont à peine moins obscurs que les nuits, totalement opaques, et les habitants ont une peau d'une pâleur grisâtre. Suicides et dépressions sont courants sur un tel monde et, sans la présence d'immenses gisements d'adamantium, nul doute que personne ne voudrait y vivre.

Les crimes violents étaient quotidiens sur Nostramo, jusqu'à ce que le jeune primarque décide de mener à lui tout seul une guerre contre les seigneurs du crime de la planète, prenant le nom de Hante la Nuit, nom qui sema la terreur dans les cœurs de ses ennemis. Ses méthodes étaient simples, expéditives et directes : si vous ne respectez pas la loi, vous êtes mort. C'était sans appel. Il était à la fois juge, juré et bourreau.

La Grande Croisade atteignit finalement ce monde obscur, et l'Empereur retrouva son primarque au sombre visage. Hante la Nuit fut placé à la tête des Night Lords, qui gagnèrent rapidement une réputation de dureté à l'efficacité extrême et un mépris presque cynique envers la vie humaine. Les méthodes de leur primarque furent adoptées par les Night Lords eux-mêmes, seul comptait le résultat, peu importaient les moyens employés. Des histoires commencèrent rapidement à circuler à propos des massacres et autres atrocités commis par les Night Lords, certains sous la supervision directe de leur primarque, tant et si bien que finalement l'Empereur fut obligé de rappeler Hante la Nuit afin que ce dernier réponde des accusations qui pesaient sur lui et ses hommes.

Mais l'Hérésie d'Horus éclata avant le retour du primarque, et il devint vite évident que toutes les accusations étaient fondées. Hante la Nuit rejoignit Horus sans aucune hésitation, pour combattre contre un homme qu'il commençait à regarder comme un faible et un hypocrite. Opérant à partir d'une planète située au fin fond de la région sauvage appelée le Bras Oriental, il mena les Night Lords dans une campagne de terreur et de génocide rarement égalée, si elle le fut jamais. Même après la défaite d'Horus, les Night Lords poursuivirent leurs attaques contre l'Imperium, sans aucun plan ni motivation autre que le goût du meurtre. Finalement, l'assassin impérial M'Shen parvint à s'infiltrer dans la base de Hante la Nuit et à abattre le primarque. Les Night Lords cessèrent alors d'être une menace organisée contre l'Imperium.

Les survivants partirent vers l'Oeil de la Terreur, d'où ils continuent aujourd'hui à participer à des raids contre l'Imperium. Ils ne semblent adorer aucun des dieux du Chaos et sont devenus des combattants cyniques, endurcis et d'une violence effrayante. Ils combattent pour le plaisir de la guerre et pour les récompenses matérielles qu'elle peut apporter, pas par allégeance envers une divinité. Cette attitude les fait considérer leurs semblables avec mépris, qu'ils soient des Space Marines fanatiques du Chaos comme les Berserks de Khorne, ou des loyalistes comme les Dark Angels ou les Ultramarines.



Monde d'origine : Nostramo (détruit)

Allégeance : Aucune

Ennemi Juré : Un Night Lord est libre de choisir l'ennemi juré qu'il désire.

Don de Légion

Enfant de la nuit : Un Night Lord ne souffre jamais du malus dû à un faible éclairage et voit parfaitement dans le noir, de plus il gagne le don *Combat Aveugle*.

Sans pitié : Les Night Lords sont porteur d'une terrible réputation ; pour représenter cela, un Night Lord peut utiliser l'équivalent du sort *Frayeur*, une fois par jour.



LES WORLD EATERS

The enemy is now approaching

With bloodlust in their eyes

Intense fear is overcoming

For now death - you will defy

Parole de *World Eaters* issus de l'album *Realm of Chaos* de Bolt Thrower, 1989

Les World Eaters furent créés durant la première fondation, qu'ils considèrent toujours comme étant la seule véritable : ce sont les fondations suivantes, effectuées sous le règne du faux Empereur, qui ont quitté la voie de la vérité et sont décadentes. Avant même l'Hérésie, les World Eaters étaient renommés pour leur sauvagerie. Ils furent sanctionnés par l'Empereur pour leur utilisation de la psychochirurgie sur les nouvelles recrues pour les rendre folles furieuses. Mais durant la Grande Croisade, les World Eaters s'avèrent être des troupes d'élite, toujours à la pointe des combats. Ce fut un jeu d'enfant pour Horus de pervertir les rituels de la légion sanguinaire des World Eaters. Sous son influence corruptrice, ils prêtèrent rapidement allégeance à Khorne, dieu du sang.

Jadis réputé pour sa loyauté sans faille envers l'Empereur, le chapitre des World Eaters devint synonyme de carnage et de terreur, toujours à l'avant-garde des légions renégates. Leurs archives précisent que ce sont eux et non les Sons of Horus qui ouvrirent les premières brèches dans les murs du Palais Impérial. Ils ne quittèrent la Terre qu'à contrecœur et se frayèrent un chemin sanglant jusqu'à l'Oeil de la Terreur. Les World Eaters développèrent leurs traditions sanguinaires dans leur exil, se rapprochant davantage de Khome et de ses démons. Les haches tronçonneuses et les épées du même type devinrent leurs instruments favoris pour faire couler le sang. Au combat, les escouades des World Eaters chargent directement au contact, hurlant leurs prières à Khorne en se jetant en avant. A mesure que de plus en plus d'officiers de la légion devenaient champions de Khorne à part entière ou étaient possédés par des démons, toute discipline s'envola. Finalement, à la fin de la terrible campagne de Skalathrax, un personnage du nom de Kharn le Félon, champion berserk de Khorne Exalté, se distingua. Complètement

dément, il se jeta sur ses camarades avec une telle fureur que toute la légion sombra dans un affrontement gigantesque durant plusieurs jours et plusieurs nuits. Lorsque la poussière des combats se dissipa, la légion avait éclaté en une douzaine de bandes de déments, qui parcourent encore aujourd'hui l'Oeil de la Terreur, combattant et versant le sang.

Certaines de ces bandes sont fortes de plus d'une centaine d'hommes, d'autres ne sont constituées de rien d'autre qu'un champion menant sa poignée de berserks dans une quête de carnages. Ces factions rejoindront n'importe quel Seigneur du Chaos rassemblant ses forces pour ses conquêtes, ne demandant rien de plus que de verser du sang et ramasser des crânes pour Khome, leur dieu. Cependant, même les seigneurs du Chaos doivent faire attention à ce que leurs propres têtes ne s'ajoutent pas au tribut des World Eaters.

Avant la campagne de Skalathrax, les World Eaters avaient encore un semblant de discipline. Ils utilisaient encore un armement équilibré (notamment des escouades tactiques et devastators). Seule la "Compagnie des Elus" était uniquement composée de berserks. Cette légion accorde une grande importance à ses techmarines car ils sont capables de construire des machines meurtrières pour la gloire du dieu du sang. Les Apothicaires existent aussi : ils ont pour seule tâche de récupérer les glandes Progénéoïdes. Les Archivistes n'ont pas de pouvoirs psychiques mais comptent le nombre de crânes offerts à Khorne pendant les batailles.



Monde d'origine : Non archivé

Allégeance : Khorne

Seigneur : Kharn le Félon

Ennemi Juré : Les ennemis jurés des World Eaters sont les psykers (Archiviste, grand prophète etc).

Don de Légion

Rage de Khorne : Un World Eater gagne une utilisation de rage supplémentaire par jour.

Grande rage de Khorne : Un World Eater gagne une utilisation de rage supplémentaire par jour. De plus ses rages comptent comme étant des rages de grand berserker (voir la classe de Barbare du *Manuel du joueur 3.5*).



LA DEATH GUARD

Contamination - spreads throughout the world

Contagious evil - now that chaos takes its hold

Paroles de *Plague Bearer* issues de l'album *Realm of Chaos* de Bolt Thrower, 1989

Dans la troisième année de l'Hérésie d'Horus, le chapitre rebelle de la Death Guard fut bloqué dans le warp alors

qu'il effectuait un long saut jusqu'à Terra. Les mois passèrent pendant que les Navigateurs de la flotte essayaient de trouver un nœud warp qui les ramènerait dans l'univers matériel. C'est alors qu'une mystérieuse maladie se répandit de vaisseau en vaisseau. Cette peste malodorante faisait gonfler les intestins et pourrir ses victimes de l'intérieur.

Finalement, lorsque Mortarion, primarque de la légion fut contaminé, il invoqua dans son délire les puissances du Chaos pour qu'elles viennent en aide aux Space Marines. Nurgle répondit aux divagations enfiévrés de Mortarion qui devint dès lors son champion. La planète de la peste sur laquelle règne Mortarion est située en plein cœur de l'Oeil de la Terreur. De cet endroit sombre et gluant, Mortarion lance ses flottes dans le Warp pour répandre la contagion à travers la galaxie. Elles transportent des champions du Chaos et leurs suites ainsi que des combattants de l'antique Death Guard, les terribles Marines de la Peste de Nurgle.

La Death Guard fut une des vingt premières légions de Space Marines fondées par l'Empereur. Durant l'Hérésie d'Horus, elle rejoignit le Maître de Guerre rebelle et prit part à de nombreuses batailles contre les forces de l'Imperium. Mortarion devint ouvertement un adorateur de Nurgle lorsque le Chapitre entier fut prisonnier du warp et ravagé par la peste. Il mena par la suite ses Space Marines dans une orgie de destruction sur nombre de planètes. Alors que la maladie commençait à les défigurer, l'apparence de ses combattants évoluait vers les monstres écœurants qu'ils sont aujourd'hui. C'est ainsi que les Space Marines de la Death Guard, à l'allure jadis si noble, devinrent les Marines de la Peste de Nurgle. Leur chair palpète de tumeurs, leurs entrailles sortent par les blessures béantes de leur peau putréfiée et leur corps secrète une bave poisseuse.

Après la mort d'Horus et la fin effective de l'Hérésie, Mortarion s'enfuit avec les restes de son chapitre dans l'Oeil de la Terreur où il reçut la récompense suprême et devint le Prince-Démon Mortarion. Il règne sur la Planète de la Peste où la maladie et la peste sont la norme, où des nuages de miasmes portent contagion et mort et où les contaminés implorent Nurgle de les délivrer de leur éternelle souffrance. Certains attirent sur eux l'attention du maître et deviennent ses champions, puis combattent entre eux pour le pouvoir et la chance de devenir prince démon. Les Marines de la Peste interviennent rarement dans les affrontements entre champions. En fait, les habitants les voient rarement, sauf lorsque les nouveaux champions sont sélectionnés et intègrent les rangs de la Death Guard. Ils passent la plupart de leur temps à suivre Mortarion pour satisfaire ses moindres désirs, à répandre d'autres maladies et voyager sur d'autres mondes pour transmettre la peste de Nurgle à de nouvelles victimes.



Monde d'origine : Barbarus (Détruit)

Allégeance : Nurgle

Seigneur : Mortarion, prince démon

Ennemi Juré : Un membre de la Death Guard est libre de choisir l'ennemi juré qu'il désire.

Don de Légion

Vigueur de Nurgle : Un membre de la Death Guard gagne un bonus de +2 en Constitution et est immunisé à toutes les formes de maladies et de poisons.

Porteur de peste : Un membre de la Death Guard est porteur de la Pourriture de Nurgle, la maladie dégénérative qui transforme les êtres vivants en Porte-peste. Il peut transmettre la Pourriture à ses ennemis en corps à corps, et lui-même ne souffre pas de ses effets. Toutes les personnes subissant des dommages venant d'une attaque au corps à corps d'un membre de la Death Guard doit immédiatement faire un JS de Vigueur de DD 10 + ½ niveau ou attraper la pourriture de Nurgle et mourir dans d'affreuses souffrances en moins d'une heure. Une fois morte, la victime se transforme en Porte-peste.



LES THOUSAND SONS

« *Tout n'est que poussière...* »

Amekrateph, Sorcier des Thousand Sons

Le nom des Thousand Sons, les Mille Fils, vient de la série initiale d'implants génétiques tirés des tissus de leur primarque, Magnus le Rouge. Magnus était un rouquin de grande taille avec un oeil unique au milieu du front. Il était à cause de cela parfois appelé Magnus le Cyclope ou le Cyclope Rouge. En réalité, son âme avait déjà été touchée par le Chaos, et Tzeentch avait insinué dans son esprit une fascination envers les forces occultes du Warp et leurs secrets. Un millier de Space Marines furent créés à partir de cette empreinte, les Thousand Sons de Magnus. Une légion entière de plusieurs milliers d'autres fut ensuite levée pour participer à la Grande Croisade, mais la légion garda le nom de Thousand Sons.

Le chemin de la damnation fut le plus long de tous pour la légion des Thousand Sons. Bien avant l'Hérésie, Magnus mena ses fils dans l'étude des arcanes de la sorcellerie, sans tenir compte des avertissements de l'Empereur de ne pas s'occuper de ces choses. Cependant, ils restèrent loyaux à l'Empereur et à l'humanité malgré leur intérêt grandissant envers la magie.

Lorsqu'Horus monta ses troupes contre l'Imperium, les Thousand Sons tentèrent d'abord d'alerter l'Empereur en utilisant leurs pouvoirs occultes mais, n'ayant aucune confiance en la magie, fille du Chaos, l'Empereur les déclara hérétiques et dépêcha Lemman Russ et les Space Wolves pour mettre à sac Prospero, leur monde d'origine. Les Thousand Sons entrèrent alors en guerre contre l'Empereur et durent se battre aux côtés du Chaos pour leur survie et la sauvegarde de leur savoir. Ils sollicitèrent la protection de Tzeentch, Architecte du Changement, et maître de la magie. Tzeentch répondit à leurs attentes et, au lendemain de l'Hérésie, les Thousand Sons s'échappèrent vers l'Oeil de la Terreur pour s'établir sur le monde démon promis. Ce monde fut appelé par la suite Planète des Sorciers et les Thousand Sons y vivent toujours sous le règne de Magnus le Rouge.

Le primarque des Thousand Sons fut élevé au rang de prince démon de Tzeentch, et établit sa cour dans une forteresse située au sommet d'un volcan, la Tour du

Cyclope. Tout comme son maître, la tour la plus haute de cette forteresse possède un œil unique qui regarde les étendues alentour, surveillant le peuple du seigneur, gardien éternel et chien de garde du souverain sorcier. Sous le regard du cyclope, les Thousand Sons continuèrent à étudier la magie et nombre d'entre eux devinrent ces redoutables seigneurs sorcier de Tzeentch.

Mais, le temps passant, beaucoup de Thousand Sons mutèrent et sombrèrent dans la folie sous l'influence de Tzeentch. Les sorciers devinrent de plus en plus perturbés par les dégénérescences de leurs semblables jusqu'à ce qu'une cabale menée par Ahriman, le plus grand d'entre eux, provoque la colère du primarque démon en invoquant un sort puissant, l'Effacement d'Ahriman, pour purifier les Thousand Sons. Un schisme divisa la légion lorsque les comploteurs furent bannis par le primarque furieux et fuirent pour rejoindre différentes légions renégates dans tout l'Oeil de la Terreur.



Monde d'origine : Prospero (Détruit)

Allégeance : Tzeentch

Seigneur : Magnus le rouge, prince démon

Ennemi Juré : Les ennemis jurés des Thousand Sons sont les Space Wolves.

Don de Légion

Lent et méthodique : Un Thousand Sons avance implacablement vers l'ennemi, se moquant de la mort et de sa propre destruction. Lorsqu'il effectue une simple action de mouvement, la Défense du Thousand Sons augmente de +2. Il perd ce bonus si il vient à courir, est engagé en corps à corps ou si il reste immobile.

Résistance à la magie : La résistance à la magie offerte par la marque de Tzeentch augmente de 5 (pour un total de 15 + niveau).

L'effacement d'Ahriman

Depuis le grand effacement lancé par le sorcier Ahriman, les Thousand Sons ne sont plus que des spectres enfermés dans leurs antiques armures. Pour représenter ceci, les Thousand Sons adoptent les modifications suivantes :

- Pas de valeur de Constitution
- Dés de vie 1d12. Tous ses anciens dés de vie sont annulés et le Thousand Son retire immédiatement ses points de vie normalement (notez qu'un Thousand Son n'as pas de modificateur constitution)
- Un Thousand Son à une Réduction de dommage naturelle de 5/-. Cette réduction est particulière car elle s'ajoute à de celle offerte par une armure. Un Thousand son en armure énergétique aura donc une première Réduction de dommage de 15/+4 et une deuxième à 5/-.
- Ne peut soigner les dégâts autrement qu'avec une récupération naturelle.

- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises, le poison, les effets de sommeil, l'étourdissement et la maladie.
- Immunité contre la mort par dégât excessifs (voir la page 145 du *Manuel du Joueur 3.5*). Destruction immédiate lorsque ses points de vie chutent à 0 ou moins.
- Un Thousand Sons ne mange pas et ne respire pas.



LA BLACK LEGION

Mort au faux empereur !

Crie de guerre de la Black Legion

La Black Legion est la seule légion renégate à avoir changé son nom en dix mille ans d'exil. La légion fut créée lors de la première fondation sous le nom de Lunar Wolves. L'Empereur lui donna par la suite un nouveau nom, en remerciement du rôle joué lors de la croisade d'Ullanor et en l'honneur de son primarque, la légion s'appela des lors les Sons of Horus. C'est sous ce nom que la légion combattit lors de l'Hérésie d'Horus, lui servant de garde prétorienne durant toute la campagne. Ses combattants furent les premiers à arracher les symboles de l'aigle de leurs armures et de leurs bannières pour les remplacer par l'œil d'Horus, symbole qui devint par la suite synonyme de malheur pour l'Imperium. Ils combattirent avec orgueil et une incroyable férocité, conscients qu'ils constituaient l'élite du nouvel ordre voulu par le Maître de Guerre. Lorsqu' Horus fut battu par l'Empereur, le moral de la légion fut brisé ; leur chef, leur père n'était plus.

Certains, parmi les légions renégates, reprochèrent plus tard aux Sons of Horus d'avoir déclenché la retraite en se repliant, emportant le corps du Maître de Guerre, laissant derrière eux et sans commandement le reste de la horde. Mais la bataille pour la Terre était perdue avec la mort d'Horus, et aucun pouvoir dans l'univers n'aurait donné la victoire aux forces du Chaos. Dans l'Oeil de la Terreur, les Sons of Horus livrèrent de terribles batailles contre les autres légions pour des mondes et des ressources clés, luttant pour s'imposer comme la première légion. Les Sons of Horus vénéraient les puissances du Chaos l'une après l'autre et chaque fois, un nombre plus important d'entre eux se retrouvaient possédés par des démons. Au cours des siècles leurs effectifs furent saignés à blanc par les conflits successifs contre les autres légions du Chaos. Ces conflits internes connurent leur point culminant avec la destruction de l'ultime forteresse des Sons of Horus par une force combinée des autres légions renégates. Comme dernière insulte, le corps d'Horus fut dérobé et cloné, ce qui déclencha la fureur des rescapés. Oubliant leur Maître de Guerre, ils prêtèrent alors serment d'allégeance à Abaddon, capitaine de la première compagnie, qui devint leur nouveau maître et l'objet de leur dévotion sans borne.

Les premiers décrets d'Abaddon rejetèrent le nom d'Horus et l'ancien nom de la légion. Il ordonna aux Space Marines survivants de repeindre leurs armures en noir, pour représenter la noirceur de la honte éternelle qui était la leur. Puis, il les conduisit dans des raids éclairs qui détruisirent le corps d'Horus et ceux de ses clones. La toute dernière barge de bataille de la légion disparut dans une gigantesque nébuleuse de poussière en bordure de l'Oeil de la Terreur qui sert encore de base secrète à

Abaddon et sa Black Legion. Depuis, la Black Legion effectue des raids dirigés à la fois contre l'Imperium et contre l'Oeil de la Terreur. Leur barge de bataille a été aperçue à différents endroits de la galaxie pour disparaître aussi mystérieusement qu'elle était arrivée, après avoir semé mort et destruction. Abaddon s'était battu pour restaurer la fierté et la réputation de la Black Légion, conduisant toujours personnellement ses troupes dans les conflits les plus dangereux et s'illustrant par des coups de main audacieux ou des faits héroïques. Abaddon gagna tout d'abord le respect forcé des autres légions renégates, puis ses actions intrépides lui permirent d'obtenir leur coopération et leur alliance. Ses discours enflammés ont ravivé la haine qui couvait dans les légions renégates envers l'Imperium, et des combattants de toutes les légions ont depuis combattu sous sa bannière.

Abaddon a choisi ses forces avec précautions et il est maintenant à la tête de capitaines loyaux envers lui et issus des autres légions renégates. Ceux qui se dressent contre lui sont écrasés, ceux qui le rejoignent ajoutent leurs forces à la plus formidable armée jamais regroupée dans l'Oeil de la Terreur. Un jour, l'Imperium dévoilera une faiblesse, une faille dans son armure. Ce jour là, Abaddon lancera sa Black Légion et ses hordes de maudits et de damnés dans l'univers matériel pour l'assaut décisif.



Monde d'origine : Cthonia (Détruit)

Allégeance : Aucune

Seigneur : Abaddon le Fleau

Ennemi Juré : Les ennemis jurés de la Black Legion sont tous les Space Marines (aussi bien loyalistes que chaotiques).

Don de Légion

Beni du Chaos : Un marine de la Black Legion ajoute son modificateur Charisme à tous ses jets de sauvegardes.

Pour le maître de guerre ! : Lorsqu'il combat l'un de ses ennemis jurés, un marine de la Black Legion augmente les chances de faire un coup critique de +1.



LES WORLD BEARER

Nous continueront la guerre éternelle jusqu'à l'anéantissement total de l'Imperium et lorsqu'il n'y aura plus d'ennemis, il faudra en inventer.

Pretorbaro, Chapelain Noir des World Bearer.

Lorgar, primarque des Word Bearers, fut de tous temps un des adeptes les plus orthodoxes du culte impérial. Il était persuadé que son comportement irréprochable durant la Grande Croisade, au cours de laquelle il convertit des planètes entières avec un zèle fanatique, attirerait sur lui la reconnaissance éternelle de l'Empereur et le placerait dans une position prédominante vis-à-vis des autres primarques.

Il tomba de haut lorsque l'Empereur lui reprocha son retard dans la poursuite des objectifs principaux de la Grande Croisade. La place des marines était au combat, ils ne devaient pas perdre leur temps dans des rituels pointilleux et la construction de monuments.

Lorgar dit plus tard que ceci lui ouvrit les yeux, et qu'il vit alors l'Empereur pour ce qu'il était réellement : pas un dieu, mais un homme irrévérencieux qui n'avait pas compris que l'humanité avait besoin d'un guide religieux qui donnerait un sens à une existence qui sans cela n'aurait aucune signification. L'adoration de Lorgar envers l'Empereur n'existait plus, mais il lui trouva rapidement un palliatif dans les dieux du Chaos. Eux étaient vraiment des êtres divins qui exigeaient qu'on leur rendit grâce et qui aspiraient toujours à des démonstrations de dévotion et d'adoration.

Ainsi, bien avant qu'Horus ne soit corrompu, Lorgar adorait déjà les dieux du Chaos. Il honorait les différents aspects de chacune des divinités du Chaos, sans en privilégier aucune. Il se tourna vers le Chaos dans son entier, un Chaos indivisible, et il entraîna rapidement les Word Bearers sur la même voie. Le zèle dont les Word Bearers avaient fait preuve dans leur adoration de l'Empereur fut rapidement et facilement remplacé par une égale dévotion envers le Chaos. Les Word Bearers furent d'abord obligés de cacher leurs activités. Des sectes secrètes furent établies sur les planètes que les Word Bearers avaient sous leur contrôle, ces sectes développèrent insidieusement des cultes dédiés au Chaos.

Lorsque débuta l'Hérésie d'Horus, la vraie nature des Word Bearers se révéla au grand jour et, sur des milliers de mondes, les sectes du Chaos qu'ils avaient fondées entrèrent en rébellion. Lorgar et les Word Bearers, libérés de l'obligation de garder le secret, se vouèrent corps et âmes aux dieux du Chaos.

Après la défaite d'Horus, les Word Bearers se replièrent dans l'Oeil de la Terreur: De là, ils continuent à répandre le nom du Chaos. Sur les mondes qu'ils attaquent, ils élèvent d'immenses monuments à leurs sombres divinités, et de vastes cathédrales sont érigées là où les chants et les prières des fidèles se mélangent aux hurlements et aux plaintes des victimes sacrifiées sur les autels sanglants des puissances du Chaos.

Les Word Bearers demeurent la seule légion de Space Marines du Chaos à toujours posséder des chapelains, qui s'assurent que leurs frères observent d'une manière stricte leur religion. Chaque marine doit passer une partie considérable de sa journée en sacrifices rituels, en cérémonies dépravées ou en études occultes. Au combat, les Word Bearers marchent derrière d'immenses bannières dédiées au Chaos sous toutes ses formes, récitant des psaumes en plein milieu des combats, et abattant l'ennemi qui refuse de suivre la seule voie véritable.



Monde d'origine : Colchis (Détruit)

Allégeance : Aucune

Seigneur : Lorgar, prince démon

Ennemi Juré : Un World Bearer est libre de choisir l'ennemi juré qu'il désire.

Don de Légion

Loué soit le Chaos : Un World Bearer ayant passé 1 heure à prier, sacrifier et honorer au nom des Dieux du Chaos, gagne un bonus de +1 à tous ses jets de compétences, sauvegarde, attaques et caractéristiques durant 1 journée.

Démagogue : Tous les adorateurs du Chaos se trouvant dans un rayon de 9m autour du World Bearer gagne un bonus de +2 à tous leurs JS.



L'ALPHA LEGION

« *Que brûle la galaxie* »

Capitaine Typhon de l'Alpha Legion

L'Alpha Légion fut la vingtième et dernière légion de la première fondation. Tout au long de la Grande Croisade, l'Alpha Légion fut, sous le regard critique de son primarque, un véritable exemple de discipline et d'organisation, Bien qu'étant la plus jeune, elle chercha à surpasser ses semblables dans tous les domaines comme pour prouver quelque chose aux autres. Ses combattants adoptèrent le symbole de l'hydre, un dragon à plusieurs têtes issue d'une ancienne mythologie rappelant aux membres de l'Alpha Légion leur unité absolue de corps et d'esprit. Sur le champ de bataille, une coordination terrifiante était la marque de l'Alpha Légion, ses attaques maintenaient l'ennemi sous une pression constante tout en recherchant les points faibles de ses défenses.

Lorsque Horus pactisa avec le Chaos, la fierté martiale de l'Alpha Légion provoqua sa propre perte. Le Maître de Guerre était lui-même un terrible combattant, il commandait des armées et des flottes et se tenait à la pointe des combats. En comparaison, l'Empereur lointain de Terra ressemblait à un individu faible et peureux. Le Maître de Guerre était un chef respecté, l'Empereur semblait n'être là que pour s'approprier les conquêtes d'Horus et jeter ensuite les humains libérés sous sa domination écrasante. Ainsi le mensonge s'insinua-t-il dans les cœurs et les esprits de l'Alpha Légion, et lorsqu'un mensonge est répété très souvent, il commence à être accepté puis, une fois accepté, il devient réalité.

L'Alpha Légion se heurta de bon cœur aux Space Marine loyalistes sur Istvaan V et tout au long de la campagne qui suivit. Enfin, ses combattants tenaient un adversaire à leur hauteur, aussi résistant, entraîné et féroce qu'eux-mêmes ! Les frères de l'hydre infligèrent une cuisante défaite aux loyalistes sur Tallarn, Yarant et des dizaines de petits postes avancés avant de se diriger sur l'Ultima Segmentum tel une comète détruisant tout sur son passage. L'Alpha Légion fut totalement isolée des forces d'Horus mais continua de ravager tous les mondes sur lesquels elle

tombait. A la fin de l'Hérésie, elle ne s'occupait plus du tout de ses alliés mais s'inventait des objectifs et des missions propres pour satisfaire son amour de la guerre, dans une sorte de jeu démoniaque.

Même après l'échec de l'Hérésie, l'Alpha Légion poursuivit une guerre de harcèlement contre l'Imperium. De petites unités établirent des bases secrètes dans des champs d'astéroïdes, des space hulks et des systèmes sauvages partout dans la galaxie, alors que le gros de la légion se repliait vers l'Oeil de la Terreur. Depuis, des bandes partent de ces repaires afin de surprendre les défenseurs de l'humanité, sabotant leurs bases, attaquant leurs vaisseaux, terrorisant les colonies et détruisant les postes avancés avec une redoutable efficacité.

Nettement plus insidieuse et dangereuse sont ses relations avec les adorateurs du Chaos sur les mondes dirigés par l'Imperium. L'Alpha Légion coordonne et dirige les activités des adorateurs à travers des secteurs entiers pour fomenteur des insurrections massives contre le gouvernement impérial. Ces révoltes sont souvent utilisées comme couverture pour des raids de Space Marines du Chaos ou en préparation d'une invasion à grande échelle venue de l'Oeil de la Terreur. L'Inquisition a une dent toute particulière contre l'Alpha Légion pour la part prise dans la propagation de ces cultes démoniaques et parce qu'elle attise le feu de l'hérésie dans les brasiers gigantesques des rebellions ouvertes.



Monde d'origine : Non archivé

Allégeance : Aucune

Seigneur : Aucun

Ennemi Juré : Les ennemis jurés de l'Alpha Legion sont les Inquisiteurs.

Don de Légion

Coordination : Un membre de l'Alpha Legion combattant dans un rayon de 1.5m d'un autre space marine possédant également le don *Coordination* gagne un bonus de +1 à ses jets de toucher, de sauvegarde et à sa Défense.

De l'Alpha à l'Omega : Un membre de l'Alpha Legion ne lâche jamais prise tant que le combat n'est pas fini, exerçant sans cesse une pression sur ses adversaires du début jusqu'à la fin. Pour représenter ceci, les adversaires d'un membre de la légion Alpha subissent un malus de -2 à leur jets de compétences, d'attaque et de sauvegarde.

Textes tirés du Codex du Chaos

BESTIAIRE SPACE MARINE DU CHAOS

CULTISTE DU CHAOS

Humanoïde de taille moyenne

Classe : Rou 1

Dés de vie : 1d6+1 (7)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (+4 de classe, +1 Dex)

Armure : aucune

Attaque de base / Lutte : +0/+1

Attaque : Pistolet laser +1, Couteau +1

Domages : Pistolet laser 2d8, Couteau 1d4+1

JS : Ref +3, Vig +1, Vol +0

Carac: For 12, Con 12, Dex 12, Int 10, Sag 12, Cha 10

Organisation : escouade 5-20

Compétences : Perception auditive +4, Détection +4, Discrétion +4, Mouvement silencieux +4.

Don : Science de l'initiative.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)
5-6 DV Leader



Combat

Attaque sournoise : Un Cultiste du Chaos bénéficie d'une attaque sournoise à +1d6.

SPACE MARINE DU CHAOS

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM2

Dés de vie : 8d10+56 (104)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +8/+13

Attaque : Bolter +14/+9, Couteau de combat +13/+8

Domages : Bolter 2d8+4, Couteau de combat 1d6+5

JS : Ref +10, Vig +14, Vol +6

Carac: For 20, Con 20, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +13, Perception auditive +14, Détection +14, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection Bolter, Arme de spécialisation Bolter, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Tir d'expert,

Attaque puissante, Endurance, Guérison accélérée, Marque du Chaos Universel.

Facteur de puissance : 11

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9-12 DV (taille moyenne)

Les space marines du chaos sont de terribles combattants combinant le talent et les améliorations génétiques d'un space marine avec la cruauté et la sauvagerie du chaos. Ils mènent une guerre sans fin contre les fidèles de l'Empereur qu'ils considèrent comme un usurpateur indigne de guider l'humanité.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Spécialisation : Certain space marines du chaos peuvent porter des armes lourdes ou exotiques en plus de leurs bolters, le don spécialisation Bolter et alors remplacé par le don d'arme exotique approprié.

Ennemi juré : Un Space marine du Chaos a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

RAPACE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM2

Dés de vie : 8d10+56 (104)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +8/+13

Attaque : Pistolet Bolter +13/+8, Hache tronçonneuse +14/+9

Dommages : Pistolet Bolter 2d8+2, Hache tronçonneuse 1d10+9

JS : Ref +10, Vig +14, Vol +6

Carac : For 20, Con 20, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 14

Organisation : Escouade 5-10

Compétences : Intimidation +13, Perception auditive +14, Détection +14, Discrétion +6, Mouvement silencieux +6, Saut +10 (+40).

Dons : Arme Exotique (arme à bolts), Arme de prédilection hache tronçonneuse, Arme de spécialisation hache tronçonneuse, Attaque puissante, Tir à bout portant, Tir rapide, Attaque puissante, Enchaînement, Endurance, Guérison accéléré, Marque du Chaos Universel.

Facteur de puissance : 11

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9-12 DV (taille moyenne)

Les rapaces sont des space marines du chaos spécialisés dans le corps à corps. Pour arriver plus rapidement au contact de l'ennemi, ils utilisent des réacteurs dorsaux. La vision de ces terribles guerriers volants a paniqué plus d'une escouade d'infanterie.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Ennemi juré : Un Space marine du Chaos a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

Réacteur dorsal : Les rapaces sont équipés de réacteurs dorsaux, offrant un bonus de +30 en saut.

BERSERKER DE KHORNE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM3

Dés de vie : 9d10+63 (117)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +9/+15

Attaque : Pistolet bolter +13/+8, Epée tronçonneuse +16/+11

Dommages : Pistolet bolter 2d8+2, Epée tronçonneuse 1d10+11

JS : Ref +8, Vig +13, Vol +4

Carac : For 22, Con 20, Dex 18, Int 12, Sag 11, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +13, Perception auditive +14, Détection +14.

Dons : Arme Exotique (arme à bolts), Arme de prédilection Epée tronçonneuse, Arme de spécialisation Epée tronçonneuse, Attaque puissante, Enchaînement, Science de la destruction, Tir à bout portant, Tir rapide, Endurance, Guérison accéléré, Marque de Khorne.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 10-13 DV (taille moyenne)

Les berserkers sont des space marines dévoués au dieu du chaos Khorne. Les plus célèbres de tous les berserkers sont les World Eaters, mais ils comptent dans leurs rangs des adeptes du dieu du sang issus d'autres légions. Les massacres sanglants apportent tant de plaisir à ces adorateurs de Khorne qu'ils sont devenus totalement incontrôlables, sur le champ de bataille ou ailleurs.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Rage : Les Berserkers de Khorne peuvent rentrer en rage, comme le permet la classe de barbare, 2 fois par jour.

Ennemi juré : Un Space marine du Chaos a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

MARINE DE LA PESTE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM3

Dés de vie : 9d10+99 (153)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +9/+14

Attaque : Bolter +14/+9, Couteau de combat +14/+9

Dommages : Bolter 2d8+4, Couteau de combat 1d6+5

JS : Ref +8, Vig +17, Vol +5

Carac : For 20, Con 24, Dex 18, Int 13, Sag 12, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +13, Perception auditive +14, Détection +14.

Dons : Arme Exotique (arme à bolts), Arme de prédilection Bolter, Tir à bout portant, Tir automatique, Robustesse, Vigueur surhumaine, Résistance de squat, Endurance, Dur à cuire, Guérison accélérée, Marque de Nurgle.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 10-13 DV (taille moyenne)

Les space marines qui ont juré allégeance à Nurgle, le dieu du chaos de la peste, sont des marines de la peste. Leurs corps en décomposition puent la pourriture et leurs armes et leurs armures sont souillées et rouillées par les liquides putrides qui suintent de leurs plaies. Cependant, ils restent de redoutable adversaires : leurs cerveaux putréfiés sont devenus sourds à la souffrance de leurs corps malades et ils ressentent à peine les blessures qui leur sont infligées.



Combat

Vision thermique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Spécialisation : Certains space marines du chaos peuvent porter des armes lourdes ou exotiques en plus de leurs bolters, le don spécialisation Bolter et alors remplacé par le don d'arme exotique approprié.

Ennemi juré : Un Space marine du Chaos a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

Immunité : Un marine de la peste est immunisé aux poisons et à la maladie.

NOISE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM3

Dés de vie : 9d10+63 (117)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +9/+13

Attaque : Eclateur sonique +16/+11, Couteau de combat +13/+8

Dommages : Eclateur sonique 2d8+6, Couteau de combat 1d6+4

JS : Ref +9, Vig +13, Vol +5

Carac : For 18, Con 20, Dex 22, Int 13, Sag 12, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +13, Perception auditive +27, Détection +14.

Dons : Arme Exotique (sonique), Arme de prédilection Eclateur sonique, Arme de spécialisation (Eclateur sonique), Tir à bout portant, Tir rapide, Tir Automatique, Talent (perception auditive), Science de l'initiative, Endurance, Guérison accélérée, Marque de Slaanesh.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 10-13 DV (taille moyenne)

Les noise marines sont des space marines du chaos voués au dieu Slaanesh, le prince des plaisirs sensuels. Leur ouïe est mille fois plus fine que celle d'une personne normale. Tout son affecte leur cerveau et provoque une extase rendant tout autre plaisir pâle et fade en comparaison. Plus le bruit est fort et discordant, plus la jouissance est extrême, si bien que seules les clameurs de la guerre et les cris d'agonie de l'ennemi peuvent désormais provoquer une réaction émotionnelle chez les noise marines.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Ouïe surdéveloppée : Les Noise Marine ont une ouïe extraordinaire, ils peuvent entendre un cœur battre à 10 mètres, ils gagnent un bonus racial de +10 en perception auditive.

Spécialisation : Certain space marines du chaos peuvent porter des armes lourdes ou exotiques en plus de leurs bolters, le don spécialisation Bolter et alors remplacé par le don d'arme exotique approprié.

Ennemi juré : Un Space marine du Chaos a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

THOUSAND SONS

Mort-Vivant de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM3

Dés de vie : 9d12 (64)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 15/+4, Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +9/+13

Attaque : Bolter +15/+10, Couteau de combat +13/+8

Domages : Bolter 2d8+4, Couteau de combat 1d6+5

JS : Ref +8, Vig +8, Vol +7

Carac : For 20, Con -, Dex 20, Int 14, Sag 16, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +13, Perception auditive +14, Détection +14.

Dons : Arme Exotique (arme à bolts), Arme de prédilection Bolter, Arme de spécialisation Bolter, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir rapide, Tir précis, Tir d'expert, Marque de Tzeentch.

Facteur de puissance : 11

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 10-13 DV (taille moyenne)

Les space marines de la légion des thousand Sons ont été damnés pour l'éternité lorsque l'effacement d'Arhiman a été lancé sur eux. Ce sort à la puissance immense scella leurs armures et réduisit leurs corps à l'état de poussière en emprisonnant leurs âmes dans leurs armures pour toujours. Ces esprits désincarnés sont presque impossibles à détruire : seul le démantèlement total de leur armure énergétique peut libérer les esprits qui y sont prisonniers.



Combat

Champion de Tzeentch : Un Thousand Son possède une résistance à la magie de 19.

Spectre : Les Thousand Sons sont immunisés contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises, le poison, les effets de sommeil, l'étourdissement, la mort par dommages massifs et la maladie.

Ennemi juré : Un Thousand Sons a ennemi juré (Space Wolves) à +2.

Nous ne sommes que poussière : Ils est très difficile de tuer un marine de la légion des Thousand Sons, leurs corps n'existent plus, seules leurs armures sont encore présentes sur le plan matériel. Pour représenter cela, les Thousand Sons possèdent une Réduction de dommages de 5/-. Cette réduction est particulière car elle s'ajoute à celle offerte par l'armure énergétique. Un Thousand son aura donc une première Réduction de dommages de 15/+4 et une deuxième à 5/-.

TERMINATOR DU CHAOS

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM5

Dés de vie : 11d10+77 (142)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+7 de classe, +1 Dex)

Armure : Terminator 15/+5 et 7/-

Attaque de base / Lutte : +11/+17

Attaque : Bolters jumelés +18/+13/+8, Epée énergétique ou gantelet énergétique +19/+14/+9

Domages : Bolters jumelés 2d8+4, Epée énergétique 1d10+7, Gantelet énergétique 1d12+14

JS : Ref +11, Vig +15, Vol +7

Carac : For 24, Con 20, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 16

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +17, Perception auditive +17, Détection +17.

Dons : Arme Exotique (arme à Bolts), Arme de prédilection Bolters jumelés, Arme de spécialisation Bolters jumelés, Arme de prédilection épée ou gantelet, Arme de spécialisation épée ou gantelet, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir rapide, Attaque puissante,

Port d'armure lourde, Endurance, Guérison accélérée, Marque du Chaos universel.

Facteur de puissance : 14

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 12-14 DV (taille moyenne)

Les space marines du chaos les plus sauvages et les plus talentueux atteignent des positions dominantes. Certains peuvent s'octroyer une armure terminator, devenant ainsi des guerriers encore plus formidables. Equipé d'armes diverses et destructrices, les terminators du chaos ont la mort de très nombreux ennemis à leur actif.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Spécialisation : Certains terminators space marines du chaos peuvent porter des armes exotiques comme l'autocanon, le lance-flammes lourd, une arme combinée, gantelet énergétique, griffe énergétique ou poing tronçonneur. Le don spécialisation Bolters jumelés et alors remplacé par le don d'arme exotique approprié.

Terminator cultiste : Les cultes chaotiques possèdent aussi leurs terminators. Ce sont des spaces marines de niveaux 12 avec des dons et des armes spécifiques à leur culte.

Armure Terminator : Cette armure est complètement étanche offrant une protection totale contre les lance-flammes, les radiations, les virus et les gaz de plus elle possède un filtre à air, un système de visée laser (+1 au toucher avec une arme de tir), un système de communication intégré, une vision infrarouge, un scanner, un analyseur d'atmosphère ainsi qu'une réserve d'air pur d'une autonomie de plus de 4 Jours. Les servo-moteurs de l'armure Terminator offrent également un bonus de +2 en Force au porteur. Tous les bonus sont déjà comptés dans le profil.

Ennemi juré : Un Terminator du Chaos a ennemi juré à +2. La nature de cette ennemi dépend de sa légion.

OBLITERATOR DU CHAOS

Créature artificielle de taille moyenne

Dés de vie : 8d10+20 (68)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15

Armure : Armure démon 15/+5 ou 7/-

Attaque de base / Lutte : +6/+13

Attaque : Arme de tir +8/+3, Arme de corps a corps +13/+8

Dommages : Divers, gantelet énergétique 1d12+14

JS : Ref +3, Vig +2, Vol +2

Carac : For 24, Con -, Dex 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : escouade 1-3

Dons : Arme Exotique (arme à bolts, Arme à plasma, Arme à fusion, lourde, Gantelet).

Facteur de puissance : 8

Alignement : Chaotique

Les obliterator comptent parmi les plus énigmatiques de tous les cultes de space marines du chaos. Ils semblent être capables de manipuler la mécanique et la matière pour créer leurs propres armes et armures à la puissance terrifiante. L'alliage dont est faite leur armure extraordinaire semble obéir aux moindre caprice des obliterator, prenant de nouvelles formes et se dotant de nouvelles fonctions à volonté. Nul ne sait comment ni pourquoi ils parviennent à accomplir ceci, car jamais un obliterator n'a communiqué avec une autre créature vivante, et aucun n'a jamais été pris vivant.



Combat

Vision améliorée : Un Obliterator à une vision dans le noir sur 18 mètres, une vision nocturne et un système de visée ajoutant +1 au jets d'attaques à distance.

Immunité mentale: Immunité contre les effets mentaux (charmes, mirages et effets de moral), le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies.

Immunité physique: Immunité contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Armement multiple : Le corps d'un obliterator du chaos n'est qu'un système complexe de câbles d'alimentation, d'essieux et de canons permettant de créer des armes de tout type. Au prix d'une action de mouvement, l'obliterator peut créer avec son corps l'une des armes suivantes : Canon laser, autocanon, lance-missile (fragmentation seulement), bolter lourd, lance-plasma jumelés, fuseur jumelé, lances-flammes ou gantelet énergétique.

DREADNOUGHT DU CHAOS

Créature artificielle de grande taille

Dés de vie : 14d10+30 (111)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 14 (Dreadnought)

Armure : Naturelle 20/+5 ou 10/-

Attaque de base / Lutte : +10/+23

Attaque : Bolters jumelés +13/+8, Arme lourde +11, Arme de corps à corps Dreadnought +19/+14

Dommages : Bolters jumelés 2d8+2, Arme de corps à corps Dreadnought 1d12+18

JS : Ref +5, Vig +4, Vol +5

Carac : For 28, Con -, Dex 12, Int 14, Sag 12, Cha 16

Organisation : Solitaire

Dons : arme exotique gantelet énergétique, arme exotique (l'arme de tir), arme de prédilection gantelet énergétique, Attaque puissante, Enchaînement.

Facteur de puissance : 14

Alignement : Chaotique

Le dreadnought du chaos est une terrifiante machine de combat blindée contenant la carcasse presque morte d'un champion du chaos. Cette incarcération rend ce dernier fou de colère et de désespoir, faisant du dreadnought du chaos l'un des ennemis de l'Imperium les plus meurtriers et les plus dangereux.



Combat

Vision améliorée : Un dreadnought du chaos a une vision dans le noir sur 18 mètres, une vision nocturne et un système de visée ajoutant +1 aux jets d'attaques à distance.

Immunité mentale: Immunité contre les effets mentaux (charmes, mirages et effets de moral), le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies.

Immunité physique: Immunité contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Armement : Le bras gauche d'un dreadnought est équipé d'une arme de corps à corps énergétique (type gantelet énergétique), alors que son bras droit peut être équipé d'un Lance-plasma lourd, autocanons jumelés, canons lasers jumelés, bolters lourds jumelés ou d'un multi fuseur. Tous les dreadnoughts sont équipés de Bolters jumelés.

Fou Furieux : Les dreadnoughts du chaos se délectent des combats et peuvent entrer dans une rage sanguinaire lorsqu'ils se trouvent au cœur de la bataille. Pour représenter ceci, lorsqu'un dreadnought du chaos a perdu la moitié de ses points de vie, il doit faire un JS de Volonté DD 12. Si il le rate, il passe immédiatement en rage (comme décrit dans la classe de barbare du Manuel du Joueur 3.5). Cette rage ne s'arrête qu'une fois le combat terminé et le dreadnought du chaos ne subit pas les effets de la fatigue.

DEFILER DU CHAOS

Créature artificielle de très grande taille

Dés de vie : 12d10+40 (111)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 13 (Defiler)

Armure : Naturelle 20/+5 ou 10/-

Attaque de base / Lutte : +9/+28

Attaque : Obusier +9, Arme lourde +9, Lance flamme lourd +9, 2 Pince +17/+17/+14

Dommages : Obusier 10d12, Lance flamme lourd 4d10, Pince 1d10+11

JS : Ref +4, Vig +4, Vol +5

Carac : For 32, Con -, Dex 10, Int 14, Sag 12, Cha 14

Organisation : Solitaire

Dons : arme exotique artillerie, arme exotique arme lourde, arme de prédilection obusier, Tir à bout portant, Tir de loin.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Chaotique

Un Defiler est une machine très étrange dotée de six membres hérissés de pointes et d'une paire d'énormes pinces. Enveloppé de fumées toxiques, son moteur émet des grondements bestiaux tandis que le Defiler massacre tout ce qu'il croise en pilonnant les défenses ennemies avec son obusier.

Combat

Vision améliorée : Un Defiler à une vision dans le noir sur 18 mètres, une vision nocturne et un système de visée ajoutant +1 aux jets d'attaques à distance.

Immunité mentale: Immunité contre les effets mentaux (charmes, mirages et effets de moral), le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies.

Immunité physique: Immunité contre les coups critiques, les dégâts non létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristiques, la fatigue, les attaques sournoises, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Armement : L'arme lourde du Defiler peut être un Autocanon faucheur, un bolter lourd jumelé ou un canon laser jumelé (le bonus d'armes jumelées est déjà pris en compte dans le profil). Les pinces du Defiler ont un Facteur de pénétration de +2/30.

SORCIER DU CHAOS

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol4 Psy4 SM1 Sor1

Dés de vie : 5d10+1d8+4d6+70 (117)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+7 de classe, +3 Dex)

Armure : Énergétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +7/+11

Attaque : Pistolet Bolter +13/+8, Epée énergétique +13/+8

Dommage : Pistolet Bolter 2d8+2, Epée énergétique 1d10+7

JS : Ref +8, Vig +13, Vol +10

Carac : For 20, Con 20, Dex 20, Int 18, Sag 15, Cha 16

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +16, Perception auditive +17, Détection +17, Concentration 18, Art Psy 17.

Dons : Arme Exotique (arme à bolts), Arme de prédilection Pistolet Bolter, Arme de prédilection épée, Tir à bout portant, Tir automatique, Attaque puissante, Pouvoir renforcé, Arme psionique, Tir psionique, Expertise de combat, Endurance, Guérison accélérée, Marque du Chaos (suivant le dieu).

Facteur de puissance : 13

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 10- 18 DV (taille moyenne)

Les space marines du chaos dotés de pouvoirs psychiques sont appelés sorciers du chaos. Les plus puissants et les plus redoutés d'entre eux sont de loin ceux de la légion des Thousand Sons, les favoris de Tzeentch le maître des arcanes.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Ennemi Juré : Un Sorcier du Chaos a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

Psy Latent : Un Sorcier du Chaos peut utiliser un pouvoir niveau 0 (issu de sa liste de pouvoirs) à volonté.

Pouvoir Psy : Un sorcier du Chaos a 4 pouvoirs de niveau 1, 3 de niveau 2 et 2 de niveau 3. Niveau 5 de lanceur de pouvoir. Les DD sont liés à la Force (Tzeentch), la Constitution (Nurgle) ou la Dexterité (Slaanesh).

Points de pouvoir psy : 10

CHAMPION DU CHAOS

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM7

Dés de vie : 13d10+104 (180)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 21 (+8 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +13/+19

Attaque : Pistolet Bolter +19/+14/+9, Hache énergétique +20/+15/+10

Dommmages : Pistolet Bolter 2d8+4, Hache énergétique 1d8+1d6+7

JS : Ref +11, Vig +16, Vol +7

Carac : For 22, Con 22, Dex 20, Int 14, Sag 13, Cha 16

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +19, Perception auditive +17, Détection +17

Dons : Arme Exotique (arme à bolts), Arme de prédilection Pistolet Bolter et Hache énergétique, Arme de spécialisation Pistolet Bolter et Hache énergétique, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir rapide, Attaque puissante, Esquive, Enchaînement, Port d'armure lourde, Endurance, Guérison accélérée, Marque du Chaos (suivant le dieu).

Facteur de puissance : 16

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 14-15 DV (taille moyenne)

Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Ennemi Juré : Un Champion du Chaos a 1 ennemi juré à +4. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

Don de Légion : Un Champion du Chaos possède les 2 dons de la légion auquel il est affilié.

SEIGNEUR DU CHAOS

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 SM10

Dés de vie : 16d10+128 (220)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 22 (+9 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +16/+23

Attaque : Pistolet Plasma +22/+17/+12/+7, Arme démon +23/+18/+13/+8 (+bonus d'arme)

Dommmages : Pistolet Plasma 2d8+4, Arme démon (variable)

JS : Ref +13, Vig +18, Vol +9

Carac : For 23, Con 22, Dex 20, Int 14, Sag 14, Cha 18

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +19, Perception auditive +17, Détection +17

Dons : Arme Exotique (arme à bolts et à plasma), Arme de prédilection Pistolet à Plasma et Arme démon, Arme de spécialisation Pistolet à Plasma et Arme démon, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir rapide, Attaque puissante, Esquive, Enchaînement, Réflexe de combat, Port d'armure lourde, Endurance, Guérison accélérée, Marque du Chaos (suivant le dieu).

Facteur de puissance : 19

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 17-18 DV (taille moyenne)

Les seigneurs du chaos dont les innombrables méfaits ont été récompensés par leurs dieux, sont les plus puissants

des space marines du chaos. Leurs carnages visent à attirer davantage de faveur de la part de leurs ignobles maîtres et à mener à bien leurs plans de domination, de vengeance et de conquêtes.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur etc.) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Ennemi juré : Un Seigneur du Chaos a 1 ennemi juré à +4. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

Don de Légion : Un Seigneur du Chaos possède les 2 dons de la légion auquel il est affilié.

PRINCE DEMON

Humanoïde de grande taille

Classes : Sol 6 SM10 Extérieur 2

Dés de vie : 16d10+2d8+176 (277)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 20 (+10 de classe, +1 Dex, -1 Taille)

Armure : Armure démon 15/+5 ou 5/-

Attaque de base / Lutte : +18/+30

Attaque : Arme démon +26/+21/+16/+11 (+bonus d'arme)

Domages : Arme démon (variable)

JS : Ref +13, Vig +18, Vol +9

Carac : For 27, Con 26, Dex 18, Int 14, Sag 13, Cha 18

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +29, Perception auditive +22, Détection +22

Dons : Arme Exotique (arme à bolts), Arme de prédilection Arme démon, Arme de spécialisation Arme démon, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir rapide, Attaque puissante, Esquive, Enchaînement, Succession

d'enchaînements, Destruction d'arme, Réflexe de combat, Port d'armure lourde, Endurance, Guérison accélérée, Marque du Chaos (suivant le dieu).

Facteur de puissance : 21

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 19-20 DV (taille moyenne)

Les Princes démons sont les seigneurs des planètes ravagées qui se trouvent dans l'Oeil de la Terreur. Ce sont également les favoris des Dieux du Chaos.



Combat

Vision thermographique : Les space marines du chaos voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines du chaos gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines du chaos gagne un bonus de +2 à JS Vigueur contre le poison et les éléments naturels (froid, chaleur tec) et un bonus de +4 contre les radiations.

Module cataleptique : Les space marines du chaos peuvent rester des journées entières sans se reposer, ils peuvent dormir 1 heure toutes les 24 heures et garder un cycle normal.

Salive acide : La salive des space marines du chaos est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Ennemi juré : Un Prince Démon a 1 ennemi juré à +4. La nature de cet ennemi dépend de sa légion.

Don de Légion : Un Prince Démon possède les 2 dons de la légion auquel il est affilié.

BESTIAIRE DEMONIAQUE

Règles Communes à tous les démons

Combat

Immunité : Les démons sont immunisés aux poisons et aux maladies.

Télépathie : Ils peuvent communiquer par télépathie dans un rayon de 30 mètres avec toutes les autres créatures parlant quelque langue que ce soit.

Résistance : Les démons ont une résistance au feu, à l'électricité, au froid et à l'acide de 10. Les démons de Khorne ont une résistance au feu de 20. Les démons de Slaanesh ont une résistance au froid de 20. Les démons de Nurgle ont une résistance à l'acide de 20. Les démons de Tzeench ont une résistance au feu de 20.

LES DEMONS DE KHORNE

« Du sang pour le dieu du sang, des crânes pour le trône de Khorne ! »

SANGUINAIRE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 8d8+24 (63)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+4 de classe, +2 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +8/+13

Attaque : Lame d'Enfer +15/+10

Dommages : Lame d'Enfer 2d6+9

Particularités : régénération (2)

JS : Ref +4, Vig +9, Vol +3

Carac : For 20, Con 16, Dex 14, Int 11, Sag 12, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +10, Perception auditive +5, Détection +6, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6.

Dons : Attaque puissante, Enchaînement, Science de l'initiative.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9-10 DV (taille moyenne)

Ces démons particulièrement sauvages et féroces foncent sur leur adversaires en hordes massives, rendus fous par l'odeur du sang, hurlant avec fureur en se jetant sur leurs ennemis. Leur peau est rouge et écailleuse et leurs bras longs et musculeux se terminent par des serres effilées qui peuvent déchiqueter un adversaire avec une facilité déconcertante. Ils portent les Lames d'Enfer qui brillent d'énergie et dont on dit qu'elle peuvent aspirer l'âme d'un homme.

Combat

Créature effrayante : Les sanguinaires de Khorne provoquent la peur, le DD pour résister est de 16.

Lame d'Enfer : Les épées des sanguinaires sont des épées à deux mains anarchiques sanglantes +2 avec un FP de +4/20

JUGGERNAUT

Extérieur de grande taille

Dés de vie : 8d8+40 (79)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 13 (+4 de classe, -1 Taille)

Armure : Naturelle 7/-

Attaque de base / Lutte : +8/+18

Attaque : Choc +14/+9, Piétinement

Dommages : Choc 1d6+9

Particularités : Régénération (3)

JS : Ref +2, Vig +11, Vol +2

Carac : For 22, Con 20, Dex 11, Int 11, Sag 11, Cha 11

Organisation : escouade 3-5 ou monture

Compétences : Intimidation +10, Perception auditive +10, Détection +8.

Dons : Attaque puissante, Science du renversement, Endurance.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9 DV (grande taille)

Un juggernaut n'est ni une bête, ni une machine mais un amalgame démoniaque des deux, une créature de métal vivant dont la chair est de bronze et le sang de lave. Leurs têtes massives sont comme des béliers capables d'enfoncer un bâtiment ou de réduire l'adversaire même le plus lourdement blindé en une bouillie sanguinolente.

Combat

Créature effrayante : Les juggernauts provoquent la peur, le DD pour résister est de 14.

Piétinement : Un juggernaut peut piétiner des créatures de taille M ou moins, ce qui lui permet de causer automatiquement 2d6+12 PdD. Si l'adversaire pris pour cible tente de s'écarter (sacrifiant du même coup l'attaque d'opportunité à laquelle il avait droit), un jet de réflexe réussi (DD20) lui permet de réduire les dégâts de moitié.



CHIEN DE KHORNE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 4d8+12 (33)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 16 (+3 de classe, +3 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +4/+6

Attaque : Croc +6, 2Griffe +4/+4

Dommages : Croc 1d6+1, Griffes 1d8+2

Particularités : Régénération (2)

JS : Ref +4, Vig +7, Vol +1

Carac : For 15, Con 16, Dex 17, Int 11, Sag 10, Cha 11

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +8, Perception auditive +5, Détection +5, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6.

Dons : Esquive, Science de l'initiative.

Facteur de puissance : 2

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 5-7 DV (taille moyenne)

Les malheureux qui se sont trouvés exposés aux horreurs du Warp font parfois allusion, au milieu de leur délire, aux chiens rouge de Khorne, dont les aboiements rageurs hantent leur sommeil et dont le souvenir les traque jour et nuit.



Combat

Bond : Si un chien de Khorne bondit lors du premier tour de combat, il peut attaquer à outrance (action complexe) même si il vient d'effectuer une action de mouvement.

Etreinte : Pour utiliser cette capacité, le chien de Khorne doit commencer par saisir sa proie entre ses mâchoires. S'il parvient à immobiliser sa victime, il peut ensuite la lacérer avec ses griffes.

Créature effrayante : Les chiens de Khorne provoquent la peur, le DD pour résister est de 12.

Collier de Khorne : Le collier que portent tous les chiens de Khorne autour de leur cou leur offre une Résistance à la magie de 20.

BUVEUR DE SANG

Extérieur de très grande taille

Dés de vie : 18d8+162 (246)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m, 20m en vol (moyenne)

Défense : 19 (+8 de classe, +3 Dex, -2 Taille)

Armure : Naturelle 10/+5 ou 7/-

Attaque de base / Lutte : +18/+38

Attaque : Hache de Khorne +31/+23/+21/+16, Fouet de feu +28/+23

Dommages : Hache de Khorne 3d6+17, Fouet de feu 1d8+1d6(feux)+8

Particularités : Régénération (5), Résistance à la magie 15

JS : Ref +8, Vig +20, Vol +8

Carac : For 34, Con 28, Dex 15, Int 16, Sag 14, Cha 18

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +25, Perception auditive +18, Détection +18.

Dons : Attaque puissante, Enchaînement, Succession d'Enchaînement, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Science de l'initiative, Esquive.

Facteur de puissance : 17

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 19-20 DV (très grande taille)

Le buveur de sang est le plus puissant de tous les démons du chaos et le plus terrifiant des guerriers du dieu du sang. Il est impossible de décrire l'horreur absolue de ces démons, car leur apparence est suffisante pour pousser un homme sain d'esprit au bord de la folie. Leur présence irradie la terreur, leur corps exsude une odeur de mort et leurs yeux lancent des promesses de mort abominables.



Combat

Créature effrayante : Un buveur de sang provoque la terreur, le DD pour résister est de 23.

Hache de Khorne : La Hache de Khorne est le bien le plus précieux que puisse obtenir un adorateur de Khorne, le dieu du sang. La Hache de Khorne est une *hache à deux mains acérée* +5 *buveuse de sang* (Chaque blessure infligée redonne 1d6 points de vie au Buveur de sang) avec un FP de +5/25

Fouet de feu : Les fouets que manient les buveurs de sang sont des *fouets anarchiques de feu* +2 avec un FP de +4/20

Convocation de démon : Une fois par jour, un buveur de sang peut invoquer 1d6 sanguinaires, 1d3 juggernauts ou 1d6 chiens de Khorne.

LES DEMONS DE SLAANESH

« Ouvrez moi votre âme et devenez à jamais les esclaves des ténèbres »

DEMONETTE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 6d8+12 (42)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 17 (+4 de classe, +3 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +6/+8

Attaque : Pincés +8/+3

Dommages : Pince 1d8+2

Particularités : Régénération (2),

JS : Ref +9, Vig +4, Vol +4

Carac : For 15, Con 14, Dex 18, Int 16, Sag 14, Cha 18

Organisation : escouade 5-10 ou solitaire

Compétences : Bluff +13, Perception auditive +11, Détection +11, Discrétion +13, Mouvement silencieux +13, Déguisement +13.

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Facteur de puissance : 5

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 7-10 DV (taille moyenne)

Tous ceux qui ont été confrontés aux enfants de Slaanesh ne pourront jamais oublier la vague sensuelle, les mouvements lancinants et la caresse des griffes tranchantes comme des rasoirs contre la peau frissonnante. Cette beauté fait apparaître un nœud au creux de l'estomac. En apparence, ces créatures sont presque femelles et exercent, en dépit de leurs membres atroces et difformes, une attraction déroutante et complètement démoniaque.



Combat

Créature effrayante : Sous leur véritable forme, les démonettes provoquent la peur, le DD pour résister est de 17.

Pouvoirs magiques : 4 pouvoirs de niveau 1, 3 pouvoirs de niveau 2 et 2 pouvoirs de niveau 3. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un psyker de niveau 6 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). Les démonettes choisissent leurs pouvoirs dans la liste des pouvoirs de Slaanesh.

Point de pouvoir psy : 15

Pincés : Les pincés acérées d'une démonette ont un FP de +2/5 et infligent des coups critiques sur 19x2.

Transformation : Une démonette peut se transformer à volonté en n'importe quel humanoïde de taille P à G

(action simple). Ce pouvoir est identique au sort *métamorphose*.

Absorption d'énergie : Une démonette absorbe l'énergie des mortels en cas d'union charnelle, ou tout simplement en les embrassant. Si sa victime refuse d'être embrassée, la démonette doit se saisir d'elle, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité. Le baiser ou l'étreinte de la démonette inflige un niveau négatif au personnage, lequel doit réussir un jet de sagesse (DD 15) pour se rendre compte de ce qui lui arrive. Le jet de vigueur joué 24 heures plus tard pour faire disparaître le niveau négatif s'accompagne d'un DD de 18.

BETE DE SLAANESH

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 8d8+24 (63)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m

Défense : 17 (+4 de classe, +3 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +8/+12

Attaque : 2 Pincés +12/+7, Queue de scorpion +7

Dommages : Pince 1d8+4, Queue de scorpion 1d6+2

Particularités : Régénération (2)

JS : Ref +8, Vig +5, Vol +4

Carac : For 18, Con 17, Dex 15, Int 12, Sag 14, Cha 14

Organisation : escouade 2-10

Compétences : Perception auditive +6, Détection +8, Discrétion +5, Mouvement silencieux+6.

Dons : Science de l'initiative, Attaque multiple, Esquive.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9-12 DV (taille moyenne)



Combat

Créature effrayante : Les bêtes de Slaanesh provoquent la peur, le DD pour résister est de 17.

Queue de scorpion : La queue de scorpion d'une bête de Slaanesh est remplie de venin 1d6/1d4 For DD16.

Muse soporifique : La bête exhale une fragrance capiteuse qui endort l'esprit par des vagues de plaisir soporifique. Tous les ennemis en corps à corps avec une bête de Slaanesh subissent un malus de -2 à tous leur jets d'attaque.

MONTURE DE SLAANESH

Extérieur de grande taille

Dés de vie : 4d8+12 (33)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m

Défense : 14 (+3 de classe, +2 Dex, -1 Taille)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +4/+7

Attaque : Morsure +6, Langue +6

Dommages : Morsure 1d6+4

Particularités : Régénération (1)

JS : Ref +6, Vig +4, Vol +2

Carac: For 16, Con 16, Dex 15, Int 12, Sag 13, Cha 8

Organisation : monture

Compétences : Perception auditive +8, Détection +8.

Dons : Vigilance, Endurance.

Facteur de puissance : 2

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 5-6 DV (grande taille)

Un gémissement de plaisir suraigu et une langue frémissante aussi longue que le démon lui-même sont les impressions dominantes que laisse une monture de Slaanesh. Leur langue, semblable à un fouet, est l'arme la plus redoutable de ce démon, car il peut piéger et immobiliser un ennemi pendant que son cavalier assène le coup fatal.



Combat

Créature effrayante : Les montures de Slaanesh provoquent la peur, le DD pour résister est de 11.

Langue : La langue d'une monture de Slaanesh s'enroule autour de ses adversaires et peut être utilisée comme un filet. Elle peut frapper à 3 mètres. Si la langue touche, la monture et sa cible effectuent un jet de force opposé. Si le démon l'emporte, il attire sa victime au contact de son cavalier et celle-ci devient une cible sans défense (perte de la dex à la CA). Pour se libérer, la victime doit, en action simple réussir un jet de force contre la monture de Slaanesh.

GARDIEN DES SECRETS

Extérieur de très grande taille

Dés de vie : 18d8+128 (200)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 15 m

Défense : 21 (+8 de classe, +5 Dex, -2 Taille)

Armure : Naturelle 8/+5 ou 5/-

Attaque de base / Lutte : +18/+36

Attaque : 2 Griffes + 26, 2 Pincés +26/+21/+16/+11

Dommages : Griffes 1d8+5, Pince 2d6+10

Particularités : Régénération (5), Résistance à la magie 20

JS : Ref +16, Vig +14, Vol +9

Carac: For 31, Con 26, Dex 20, Int 18, Sag 16, Cha 22

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +20, Bluff +25, Perception auditive +17, Détection +17.

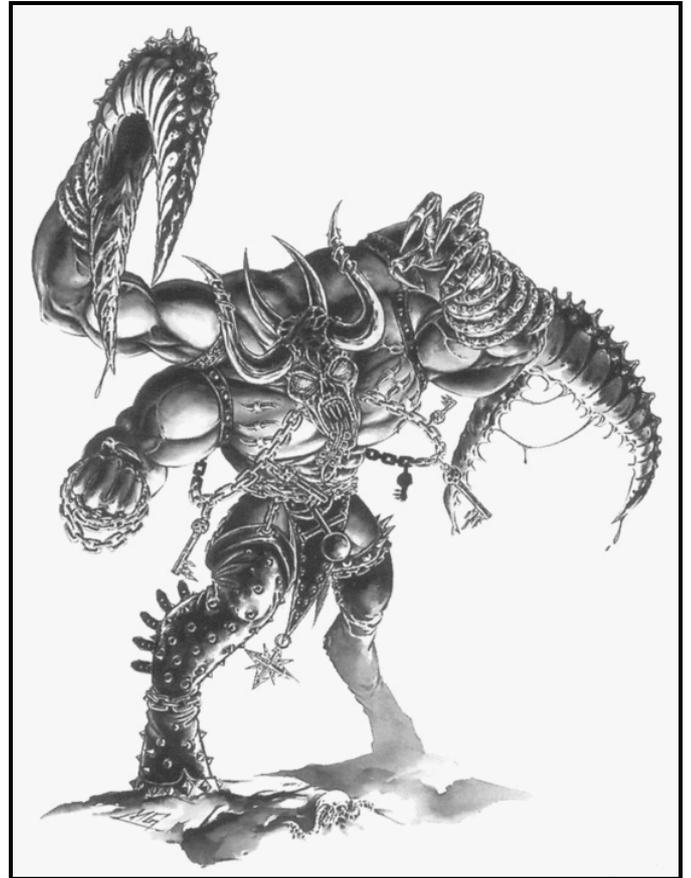
Dons : Attaque puissante, Attaque multiple, Science de l'initiative, Esquive, Expertise, Souplesse du serpent, Attaque éclair.

Facteur de puissance : 18

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 19-20 DV (très grande taille)

Le Gardien des Secrets est particulièrement abhorré par l'inquisition du fait des tentations sensuelles que sa présence inspire et provoque. Ceux qui ont rencontré ce démon ne parviennent même pas à décrire la honte de leur désirs, ni la soif de sang qui prend possession de leur âme. Le Gardien des Secrets porte des pincés chitineuses à la fois mortelles et délicates, gracieuses et destructrices. La tête du démon est grossière et bestiale, et ses cornes et ses crocs forment un contraste pervers avec l'aura de séduction qu'il dégage.



Combat

Créature effrayante : Un gardien des secrets provoque la terreur, le DD pour résister est de 25.

Pouvoirs magiques : 6 pouvoirs de niveau 1, 5 pouvoirs de niveau 2, 5 pouvoirs de niveau 3, 4 pouvoirs de niveau 4, 3 pouvoirs de niveau 5 et 2 pouvoirs de niveau 6. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un psyker de niveau 12 (DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). Un Gardien des Secrets choisit ses pouvoirs dans la liste des pouvoirs de Slaanesh.

Point de pouvoir psy : 63

Convocation de démon : Une fois par jour, un gardien des secrets peut invoquer 1d6 démonettes, 1d4 montures de Slaanesh ou 1d3 bêtes de Slaanesh.

LES DEMONS DE NURGLE

« Blottissez-vous contre votre empereur vous qui avez peur, mais sachez qu'il ne vous sauvera point car seule la mort est éternelle... »

PORTEPESTE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 6d8+39 (69)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (+4 de classe, +1 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +6/+9

Attaque : Epée pestilentielle +10/+5

Dommages : Epée pestilentielle 1d8+5

Particularités : Régénération (3)

JS : Ref +3, Vig +13, Vol +3

Carac : For 17, Con 20, Dex 13, Int 12, Sag 13, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +8, Perception auditive +7, Détection +7.

Dons : Robustesse, résistance de squat, vigueur surhumaine.

Facteur de puissance : 5

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 7-10 DV (taille moyenne)

Le corps d'un portepeste est contagieux au plus au point, ses entrailles pendent par les plaies béantes de ses chairs putrides. Il n'a qu'un œil malveillant et une longue corne qui lui sort de la tête. Dans ses mains aux longues griffes, le démon porte une épée pestilentielle dont le coups sèment la maladie et la mort.



Combat

Créature effrayante : Les portepestes provoquent la peur, le DD pour résister est de 15.

Epée pestilentielle : Les épées pestilentielles sont des épées longues +1 avec un FP de +3/15. De plus à chaque fois qu'un portepeste inflige une blessure avec, la victime doit réussir un test de vigueur DD 16 ou prendre 1d4/1d3 en Con.

Nuage de mouches : Les portepestes sont entourés par un nuage de mouches qui se nourrissent de sa chair putride. Lorsque les portepestes combattent, les mouches aveuglent et étouffent leurs ennemis ; pour représenter ceci, chaque adversaire au corps à corps avec un portepeste reçoit un malus de 1 à tous ses jets d'attaque.

Pouvoirs magiques : 4 pouvoirs de niveau 1, 3 pouvoirs de niveau 2 et 2 pouvoirs de niveau 3. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un psyker de niveau 6 (DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). Les portepestes choisissent leurs pouvoirs dans la liste des pouvoirs de Nurgle.

Point de pouvoir psy : 15

BETE DE NURGLE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 8d8+57 (96)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m

Défense : 14 (+4 de classe)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +8/+12

Attaque : 6 Tentacules +12

Dommages : Tentacules 1d6+4

Particularités : Régénération (3)

JS : Ref +2, Vig +12, Vol +3

Carac : For 18, Con 23, Dex 11, Int 10, Sag 13, Cha 13

Organisation : escouade 2 – 4 ou solitaire

Compétence : Perception auditive +10.

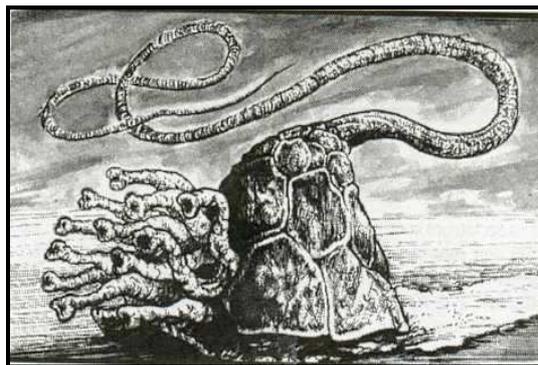
Dons : Robustesse, résistance de squat, attaque multiple.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9-11 DV (taille moyenne)

La tête de cette énorme créature, ressemblant à une limace, est surmonté de tentacules d'où ruisselle une bave paralysante. Une créature atteinte par cette substance sera récupérée après la bataille pour nourrir la progéniture de Nurgle



Combat

Créature effrayante : Les bêtes de Nurgle provoquent la peur, le DD pour résister est de 15.

Tentacules : Les tentacules d'une bête de Nurgle secrètent un puissant poison paralysant ; toute personne blessée par une bête de Nurgle doit réussir un test de Vigueur DD 15 ou être paralysée pour le tour suivant.

Etreinte : Si une bête de Nurgle a touché avec 4 de ses tentacules un adversaire, celui ci doit réussir un test de Lutte opposé avec la créature (la bête de Nurgle gagne un bonus de 2 par tentacule accroché à sa victime) pour ne pas être agrippé par la bête.

Engloutissement : Une bête de Nurgle peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'elle a agrippé le tour

précédant. Chaque round, la victime avalée subit 2d8+4 points de dommage, plus 6 points de dommage d'acide. Il est possible de se libérer en infligeant un total de 20 points de dommage à l'aide d'une arme tranchante de petite taille ou d'une arme de poing. (Défense 14).

NURGLING

Extérieur de très petite taille

Dés de vie : 1/2d8+1 (5)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m

Défense : 14 (+2 de classe, +2 Taille)

Armure : Naturelle 2/-

Attaque de base / Lutte : +1/-7

Attaque : Morsure +1

Dommages : Morsure 1d4-2

Particularités : Régénération (3)

JS : Ref +4, Vig +5, Vol +2

Carac : For 6, Con 12, Dex 10, Int 8, Sag 10, Cha 9

Organisation : nuée 50-500

Compétences : Intimidation +3, Perception auditive +4, Détection +4.

Don : Attaque en finesse.

Facteur de puissance : 1/2

Alignement : Chaotique

Les répugnants démons de Nurgle se répandent à travers le monde montés sur de véritables tapis mobiles constitués de nuées de minuscules démons. Ces petites bestioles sont les Nurglings, maléfiques créatures qui se nourrissent de pourriture. Bien que tout petits, ils sont aussi hideux que leur maître, en tout point identique à Nurgle, boursoufflés de pourriture et de maladie. Ils se massent autour des démons majeurs, grouillant sur leurs plaies en se nourrissant de leurs humeurs et se réfugiant dans leur entrailles.



Combat

Créature effrayante : Les nurglings provoquent la peur, le DD pour résister est de 8.

GRAND IMMONDE

Extérieur de très grande taille

Dés de vie : 18d8+234 (310)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m

Défense : 16 (+8 de classe, -2 Taille)

Armure : Naturelle 9/+5 ou 7/-

Attaque de base / Lutte : +18/+36

Attaque : Epée pestilentielle géante +29/+24/+19/+14

Dommages : Epée pestilentielle géante 2d8+17

Particularités : Régénération (10), Résistance à la Magie 20.

JS : Ref +10, Vig +24, Vol +13

Carac : For 30, Con 34, Dex 10, Int 16, Sag 17, Cha 18

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +23, Perception auditive +16, Détection +16.

Dons : Attaque puissante, Enchaînement, Robustesse, Résistance de squat, Résistance d'Ogryn, Vigueur surhumaine, Dur à cuire.

Facteur de puissance : 18

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 19-20 DV (très grande taille)

Même le plus endurci des membres de l'Ordo Malleus redoute ces créatures, plus maléfiques qu'aucune autre. Les grands immondes sont à l'image de Nurgle lui-même, immenses, verdâtres et boursoufflés. Du pus et des humeurs visqueuses s'écroulent de leurs furoncles. Des organes internes en putréfaction pendent par les plaies béantes de leur chair lépreuse. De leur gueule dégouline un flot bouillonnant de vomissures, de sang, d'asticots et d'autre immondices.



Combat

Créature effrayante : Un grand immonde provoque la terreur, le DD pour résister est de 23.

Epée pestilentielle géante : Les épées pestilentielles géantes sont des épées à deux mains +3 de plus à chaque fois qu'un grand immonde inflige une blessure avec, la victime doit réussir un test de vigueur DD 20 ou prendre 1d6/1d4 en Con.

Flot de corruption : 1 fois tous les 3 tours, un grand immonde peut vomir son flot de corruption sur ses ennemis. Le flot est traité comme un tir de lance-flammes avec un bonus pour toucher de +16 et infligeant 4d6 plus 10 pts dus à l'acide.

Pouvoirs magiques : 6 pouvoirs de niveau 1, 5 pouvoirs de niveau 2, 5 pouvoirs de niveau 3, 4 pouvoirs de niveau 4, 3 pouvoirs de niveau 5 et 2 pouvoirs de niveau 6. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un psyker de niveau 12 (DD du jet de sauvegarde égal à 22 + niveau du sort). Un Grand Immonde choisit ses pouvoirs dans la liste des pouvoirs de Nurgle.

Point de pouvoir psy : 63

Convocation de démon : Une fois par jour, un grand immonde peut invoquer 1d6 portepestes, 1d3 bêtes de Nurgle ou 1d100 nurglings.

LES DEMONS DE TZEENTCH

« La toile du destin a été tissée depuis bien longtemps, et j'en suis l'architecte »

HORREUR ROSE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 6d8+18 (48)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+4 de classe, +2 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +6/+9

Attaque : 2 Griffes +7/+7/+2

Domages : Griffes 1d8+3

Particularités : Régénération (2), Résistance à la Magie 18

JS : Ref +4, Vig +5, Vol +9

Carac : For 16, Con 17, Dex 14, Int 14, Sag 14, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Concentration 12, Perception auditive +8, Détection +7, Mouvement silencieux +5, Discrétion +5.

Dons : Science de l'initiative, magie de guerre, volonté de fer.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 7-10 DV (taille moyenne)

Les survivants des attaques de démons sont rarement retrouvés sains d'esprit. Il est n'est donc pas surprenant qu'il y ait peu de descriptions de ces créatures appelées Horreurs de Tzeentch. Les récits incohérents des survivants font état de créatures roses et bleus qui tournent, dansent caquettent et ricanent furieusement tout en distribuant des coups mortels avec leur bras démesurés. Pendant qu'elles virevoltent, les Horreurs jettent des reflets roses et, lorsqu'elles sont touchées, se divisent en deux entités bleues qui continuent à se battre avec la même fureur.

Combat

Créature effrayante : Les horreurs roses provoquent la peur, le DD pour résister est de 15.

Dédoublement : Lorsqu'une Horreur rose est tuée, elle se dédouble en deux horreurs bleues.

Pouvoirs magiques : 4 pouvoirs de niveau 1, 3 pouvoirs de niveau 2 et 2 pouvoirs de niveau 3. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un psyker de niveau 6 (DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). Les horreurs roses choisissent leurs pouvoirs dans la liste des pouvoirs de Tzeentch.

Point de pouvoir psy : 15

HORREUR BLEUE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 3d8+3 (20)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (+3 de classe, +2 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +3/+4

Attaque : 2 Griffes +4

Domages : Griffes 1d6+1

Particularités : Régénération (2), Résistance à la Magie 15

JS : Ref +3, Vig +2, Vol +5

Carac : For 13, Con 13, Dex 15, Int 14, Sag 14, Cha 12

Compétences : Perception auditive +5, Détection +4, Mouvement silencieux +5, Discrétion +5.

Don : Science de l'initiative.

Alignement : Chaotique

Combat

Créature effrayante : Les horreurs bleues provoquent la peur, le DD pour résister est de 13.

INCENDIAIRE

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 8d8+32 (71)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m

Défense : 17 (+4 de classe, +3 Dex)

Armure : Naturelle 5/-

Attaque de base / Lutte : +8/+12

Attaque : Jet de flammes +11/+6

Domage : Jet de flammes 4d8

Particularités : Régénération (2), Résistance à la Magie 18

JS : Ref +5, Vig +6, Vol +10

Carac : For 18, Con 18, Dex 16, Int 14, Sag 14, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Perception auditive +10, Détection +10, Saut +20.

Dons : Tir à bout portant, Esquive, Volonté de fer

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9-11 DV (taille moyenne)

Les incendiaires sont parmi les plus étranges et les plus déroutants de tous les démons. La partie inférieure de leur corps ressemble à un champignon renversé dont le pied aurait été transformé en un corps musculeux.. Des bras flexibles sortent de ce corps étrange. Des flammes roses ne cessent de jaillir des orifices qui se trouvent aux extrémités de ces bras, luisant comme des chalumeaux lorsque la créature attaque. Le démon ne possède pas de tête mais ses yeux et sa gueule béante se trouvent entre ses bras. En dépit de son apparence, l'incendiaire est une créature agile. Son puissant corps fongoïde peut bondir avec une grande force, lui permettant de progresser sur le champ de bataille en faisant de grand bonds.

Combat

Créature effrayante : Les incendiaires provoquent la peur, le DD pour résister est de 16.

Jet de flammes : Les jets de flammes sont traités comme des tirs de lance-flammes.

Bond : Les incendiaires gagnent un bonus racial de +5 en saut.

Pouvoirs magiques : 5 pouvoirs de niveau 1, 4 pouvoirs de niveau 2, 4 pouvoirs de niveau 3 et 3 pouvoirs de niveau 4. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un psyker de niveau 8 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). Les horreurs roses choisissent leurs pouvoirs dans la liste des pouvoirs de Tzeentch.

Point de pouvoir psy : 27

DISQUE DE TZEENTCH

Extérieur de taille moyenne

Dés de vie : 2d8+4 (16)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 3 m, 25 m en vol (bonne)

Défense : 14 (+2 de classe, +2 Dex)
Armure : Naturelle 4/-
Attaque de base / Lutte : +2/+4
Attaque : Morsure +4
Domages : Morsure 1d6+3
Particularités : Régénération (2), Résistance à la Magie 15
JS : Ref +2, Vig +2, Vol +6
Carac : For 14, Con 14, Dex 14, Int 12, Sag 11, Cha 11
Organisation : monture
Compétences : Perception auditive +4, Mouvement silencieux +6
Dons : Volonté de fer
Facteur de puissance : 1
Alignement : Chaotique

Puissance possible : 3-4 DV (taille moyenne)
 Les disques sont des créatures originaires du Warp. Ce sont des prédateurs qui chassent les âmes des mortels dans les mers insondables du chaos. Ils prennent la forme de créatures plates, semblables à des assiettes et hérissées d'épines acérées. Ils n'ont pas de membres et se déplacent en planant au-dessus du sol. Un champion de Tzeentch peut monter une de ces créatures au combat.

Combat

Créature effrayante : Les disques de Tzeentch provoquent la peur, le DD pour résister est de 11.

DUK DU CHANGEMENT

Extérieur de très grande taille
Dés de vie : 18d8+144 (228)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 15 m, 48 m en vol (bonne)
Défense : 18 (+8 de classe, +2 Dex, -2 Taille)
Armure : Naturelle 8/+5 ou 5/-
Attaque de base / Lutte : +18/+35
Attaque : 2 Griffes +25/+20/+15/+10, Bec +25
Domages : Griffe 1d10+9, Bec 1d8+4
Particularités : Régénération (5), Résistance à la Magie 25
JS : Ref +8, Vig +14, Vol +19
Carac : For 28, Con 26, Dex 15, Int 22, Sag 20, Cha 18
Organisation : solitaire
Compétences : Intimidation +15, Perception auditive +16, Détection +16, Concentration +33, Art Psy 27.
Dons : Magie de guerre, volonté de fer, Incantation rapide, Quintessence de sort, Pouvoir renforcé, Pouvoir supérieur, Science de l'initiative.
Facteur de puissance : 18
Alignement : Chaotique
Puissance possible : 17-19 DV (très grande taille)

L'apparence de ce démon défie la raison. Une incroyable et envoûtante aura lumineuse émane de cette créature, ses ailes et son corps brillent de multiples couleurs au-delà de toute compréhension. Aucun de ceux confrontés à ce démon massif et terrifiant n'a pu oublier les éclairs multicolores de son plumage et de ses griffes de cristal scintillant. Mais le plus terrible de tous les dangers réside dans son regard qui pénètre au plus profond de l'âme humaine.



Combat

Créature effrayante : Un duk du changement provoque la terreur, le DD pour résister est de 23.

Pouvoirs magiques : 6 pouvoirs de niveau 1, 6 pouvoirs de niveau 2, 6 pouvoirs de niveau 3, 6 pouvoirs de niveau 4, 5 pouvoirs de niveau 5, 5 pouvoirs de niveau 6, 4 pouvoirs de niveau 7, 4 pouvoirs de niveau 8 et 3 pouvoirs de niveau 9. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un psyker de niveau 18 (DD du jet de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort). Un Duk du changement choisit ses pouvoirs dans la liste des pouvoirs de Tzeentch.

Point de pouvoir psy : 147

Convocation de démon : Une fois par jour, un duk du changement peut invoquer 1d10 horreurs roses, 1d4 incendiaires ou 2d6 disques de Tzeentch.

ENFANT DU CHAOS

ENFANT DU CHAOS

Aberration de grande taille
Dé de vie : 8d8+40 (79)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m
Défense : 14 (+4 de classe, +1 Dex, -1 Taille)
Armure : Naturelle 6/+3
Attaques de base / Lutte : +6/+15
Attaques : 2 Griffes ou tentacule +10
Domage : Griffe ou tentacule 1d8+5
Particularités : Régénération (2)
JS : Ref +7, Vig +11, Vol +2
Carac : For 20, Con 20, Dex 12, Int -, Sag 10, Cha 10
Organisation : solitaire

Compétence : Intimidation +11
Dons : Attaque puissante, Enchaînement.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Chaotique

Puissance possible : 9 -12 DV (grande taille)

13 – 14 DV (très grande taille)

Aucun enfant du chaos ne se ressemble, il s'agit en fait de créature difforme aux mutations multiples.

Combat

Créature effrayante : Un enfant du chaos provoque la peur, le DD pour résister est de 14.

Mutation : Un enfant du chaos possède 1d6+4 mutations.

A tirer au hasard dans la table des mutations générale.



La Guard Angels



La Guard Angels est un Chapitre de Space Marines dont le rôle principal est de regrouper et d'archiver tous les documents relatifs à la création du Codex Imperialis. Ses membres sont tous issus du Librarium des différents Chapitres Space Marines et œuvrent pour la plus grande gloire de l'Empereur Immortel à coucher l'histoire de l'Imperium sur papier.



Archiviste Tiamat

Ancien Archiviste Dark Angels, Tiamat est le maître actuel de la Guard Angels après le départ de l'Epistolier Fumble. Responsable de la création des règles, de la rédaction et de la mise en page, son travail fut rythmé au son des albums de Bolt Thrower et des tirs de bolters du jeu Dawn of War.



Epistolier Fumble

L'origine de la Guard Angels date de M20.00 lorsque Fumble, Epistolier du Chapitre des Lion Guards, entra en communion avec l'Empereur sur la planète Hispania IV. De ses visions lui est venue la révélation du Chapitre de la Guard Angels et de son rôle à jouer dans la rédaction d'un Codex. L'Epistolier Fumble est actuellement en mission sur le monde Ruche Avalon.



Bibliothécaire Black Seed

Sur ordre Impérial, la Guard Angels eut accès à la sainte bibliothèque où sont regroupés tous les écrits relatifs à l'Imperium. Le bibliothécaire des lieux, maître Black Seed des Ultramarines, fut immédiatement intégré au cercle intérieur de la Guard Angels tant ses connaissances sur le credo impérial étaient grandes.



Copiste Smeagork

Anciennement connu sous le nom de Copiste 12569, Smeagork mit un zèle tout particulier à corriger le Codex Imperialis. Grand amateur de la cellule de reconditionnement 18, il gagna du temps en continuant son travail de scribe pendant qu'il recevait sa sainte punition des mains du bourreau. Cette force de volonté lui ouvrit la porte du cercle intérieur de la Guard Angels.



Copiste Storm Wolf

Recruté sur la planète Fenris, Frère Storm Wolf étudiait les runes avant de venir rejoindre la Guard Angels sur demande de l'Archiviste Tiamat. Ses compétences de copiste sont telles qu'il obtient généralement le droit de quitter son poste de libraire pour garder la forme en pratiquant des exercices plus physiques tels que Counter Strike ou Dawn of War.



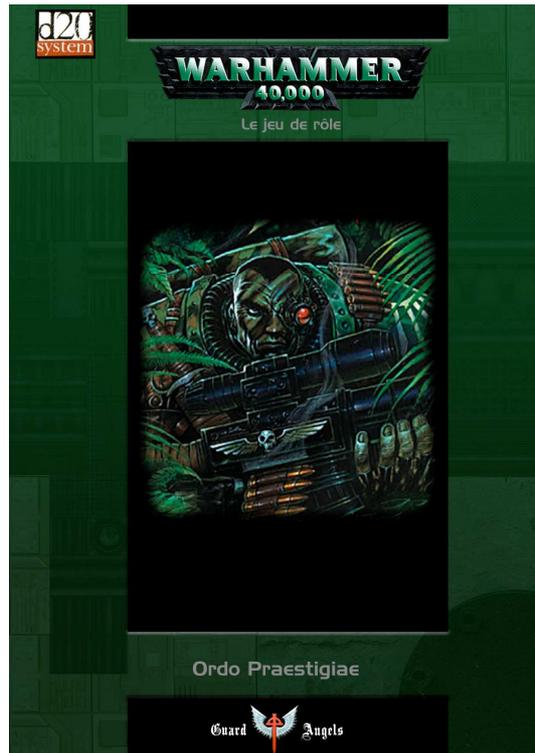
Enlumineur J. Curwen

Frère J. Curwen fut l'unique survivant de son Chapitre, dont le nom fut effacé des archives impériales. Il était le gardien d'un savoir ancien et ses enluminures étaient reconnues par tous. Il rejoint tout naturellement la Guard Angels. L'excellence de son travail font oublier à l'Archiviste Tiamat ses instants de laxisme devant le visionnage abusif d'animes japonais.

PROCHAINEMENT

L'Ordo Praestigiae

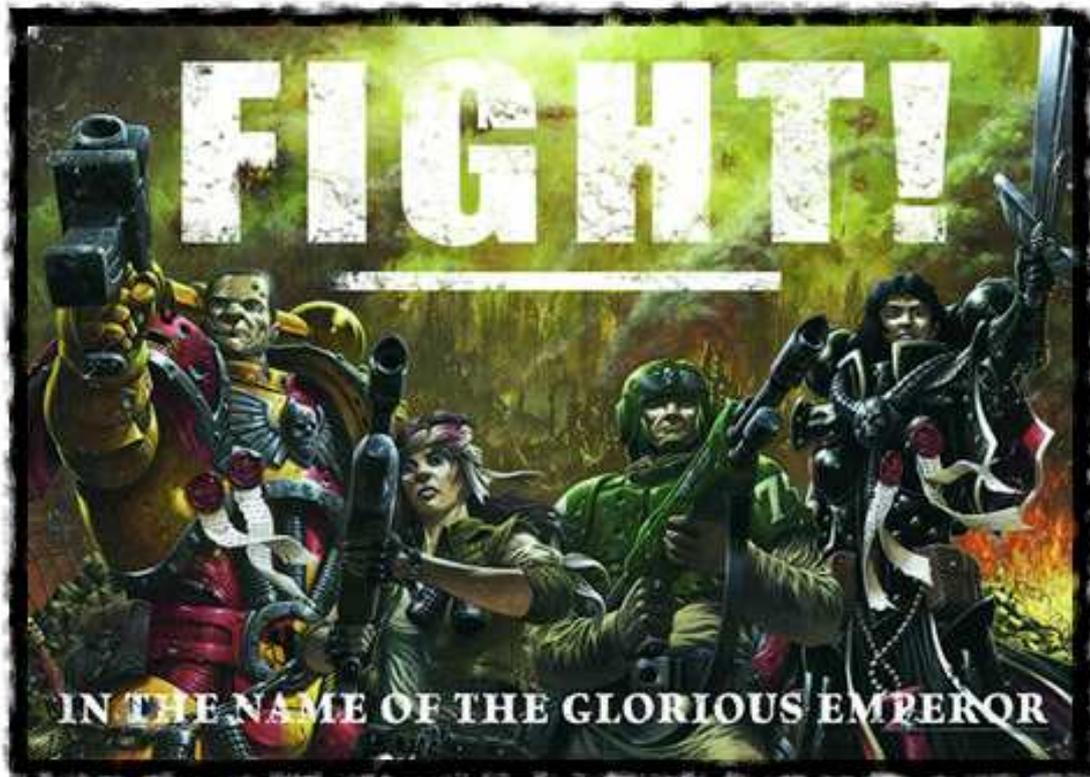
« Je me moque de ce que tu veux démon. Je suis une Séraphine. Je suis une Sororitas ! je suis le Daemonifuge ! »
- Ephrael Stern -



Avril 2005

CONTINUEZ LA LUTTE SUR LA TOILE

WARHAMMER
40,000



JEUX DE RÔLE

[HTTP://40KD20.FREE.FR](http://40kd20.free.fr)



Le site de *Warhammer 40k d20*
News, Forum, Téléchargement etc

LA MENACE XENO

Les Hommes ne sont pas seul dans la galaxies, Leurs planètes tombent une par une entre les mains des peaux vertes. Les Eldars voient leur ancienne empire tomber dans la ruine pendant que la grande Dévoreuse engloutie les mondes de la bordure extérieure. Le jeune empire Tau poursuit sa lutte utopique pour le bien suprême alors que les forces du Chaos se rassemblent sous une même bannière pour une nouvelle croisade noire.



Téléchargement sur www.lantredetiamat.fr.st