



WARHAMMER 40,000

Le jeu de rôle

Ordo Praestigiae



Supplement pour Warhammer 40k d20



Guard  Angels

WARHAMMER 40,000

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



Ordo Praestigiae



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 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 Angel

Auteur

Tiamat

Correcteurs

StormWolf, Smeagork

Illustration

J.Curwen

Testeurs

Psycofuite, Sigmarson, Furkhan, Spud, StormWolf, Smeagork, 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.

L'ORDO PRAESTIGIAE

SOMMAIRE

Préface	4	L'Aile de Shrike	27
		Wyrd Pyro	28
		Wyrd Belluaire	29
Sommaire	5		
CHAPITRE 1 Les Classes de Prestige	6	CHAPITRE 2 Les Archétypes	30
L'Ordo Xeno	7	Possédé	31
L'inquisiteur puritain de l'Ordo Xeno	8	Arco-flagellant	32
L'inquisiteur radical de l'Ordo Xeno	9	Daemonifuge	33
La Deathwatch	10	Mutant	34
Le chasseur de prime	11		
Le Garde du corps	12	CHAPITRE 3 Equipement	35
Le chef de gang	13	Equipement Général	36
Le desperado	14	Gagner de l'Argent	37
Le gladiateur	15		
Le rogue trader	16	CHAPITRE 4 Bestiaire	38
Le pilote émérite	17	La Garde Impériale	39
Le navigateur	18	L'Adeptus Arbites	42
Le magus technaugure	19	Le Sous monde	44
Le fanatique/cultiste	20	Le Ministorum	47
Le prêtre	21	L'Adeptus Astartes	51
La sœur dialogus	22		
La sœur hospitaliere	23	La Guard Angels	57
La sœur famulus	24		
Le prêtre sanguinien	25		
Le garde d'honneur Blood Angels	26		



CHAPITRE I CLASSES DE PRESTIGE

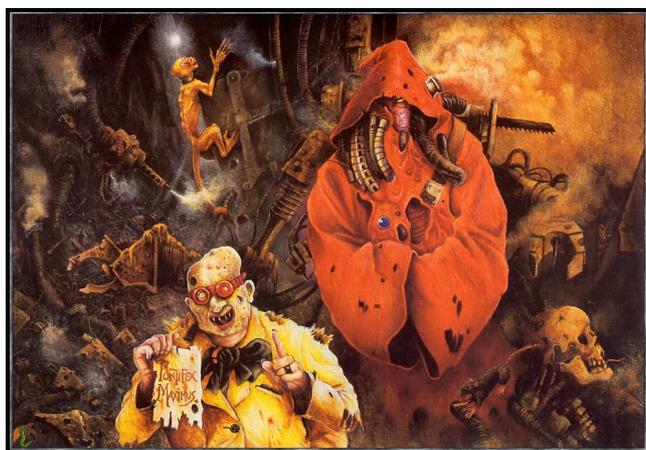


L'ORDO XENOS

« Méfiez vous du Xeno »

L'ORDO XENOS

L'Inquisition, ou le Très Saint Ordre Impérial de l'Inquisition, pour lui donner son nom complet, est l'organisation la plus puissante de l'Imperium. Ses agents, les Inquisiteurs, sont les défenseurs ultimes de l'Empereur et de l'Humanité. Ils sont la plus haute autorité, juste derrière celle de l'Empereur lui-même, et nul ne peut leur échapper. Il existe au sein de l'Inquisition des ordres, ou Ordos, spécialisés dans différents types de menaces : les chasseurs de démons de l'Ordo Malleus, les traqueurs d'hérétiques, nombreux au sein de l'Administratum, de l'Ordo Hereticus et les experts en extraterrestres de l'Ordo Xenos.



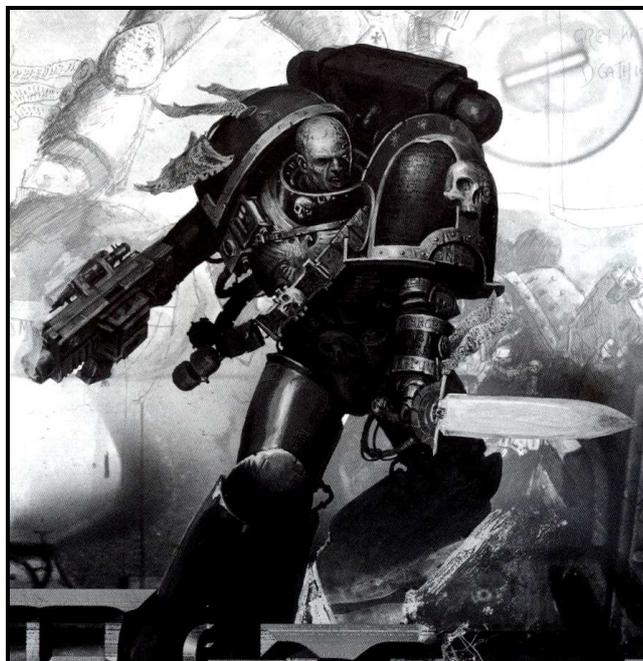
L'Ordo Xenos est la branche de l'ordre enquêtant sur les affaires concernant les extraterrestres et leurs agissements. La lutte contre les Tyranides et la découverte des artefacts extraterrestres sont pour eux des missions communes. Leur devoir est de parcourir l'Imperium à la recherche de toute menace extérieure, et ils ont le droit d'agir comme bon leur semble pour combattre leurs ennemis, en employant la plupart du temps une politique d'extermination de la menace avant même son apparition officielle.

Leurs missions sont aussi d'étudier le Xeno pour mieux le combattre, pour cela toute découverte extra terrestre doit être signalé à l'Ordo qui envoie aussitôt un Inquisiteur sur place où étudier l'artefact. La plupart d'entre eux utilisent notamment des armes et objets extraterrestres pour les aider à mieux comprendre la race qu'ils combattent.

Comme tous les Ordos de l'Inquisition, l'Ordo Hereticus est agité par des dissensions internes et des divergences d'opinions sur la façon dont la Volonté de l'Empereur doit être appliquée. Certains définissent ces disparités en termes de Puritains et de Radicaux, bien qu'il s'agisse là d'une simplification.

LA DEATHWATCH

Tout comme l'Ordo Malleus possède les Chevalier Gris et l'Ordo Hereticus emploie la chambre militante de l'Adeptas Sororitas, l'Ordo Xenos a son propre Chapitre Space Marine : la Deathwatch. Tout autour de la galaxie se trouvent d'anciennes civilisations qui menacent l'Humanité. De nombreuses races sont terriblement puissantes, comme les C'tan qui ont presque éradiqué toute forme de vie de notre galaxie 60 millions d'années avant l'Imperium, ou les Cyranax dont les armes bactériologiques peuvent éradiquer la vie d'une planète en quelques secondes. La tâche sacrée de la Deathwatch est de poster des sentinelles pour surveiller ces races préhistoriques dans la crainte que ces démons du passé ne se relèvent de leur sommeil. La Deathwatch forme la première, et souvent, la dernière ligne de défense contre ces abominations.



Les Space Marines de la Deathwatch proviennent de nombreux Chapitre différents. Ces Chapitres prêtent serment, il y a cela des millénaires, de toujours maintenir des forces spécialement entraînées pour traquer les extraterrestres et prêtes à répondre à l'appel aux armes.

Les escouades de la Deathwatch sont formées de Space Marines issus de différents Chapitres, chacun apporte ainsi l'expérience et les connaissances de son Chapitre respectif. L'armure de la Deathwatch est entièrement grise et chaque Space Marine porte l'insigne de son Chapitre sur l'épaulette droite.

INQUISITEUR PURITAIN DE L'ORDO XENOS

« Méfier vous du Xeno, ses paroles sont toujours pleine de promesses mais seule la voix de l'Empereur se doit d'être écoutée »

Inquisiteur Silicius



Pré requis

Race : Humain

Alignement : Loyal

Bonus à l'attaque de base : +5

Compétences : Commandement 4 rangs, Intimidation 5 rangs, 2 Connaissance (Xeno) 4 rangs.

Don : Volonté de fer

Spécial : Le personnage doit être reconnu comme Inquisiteur par l'ordre Puritain de l'Ordo Xenos.

Compétences de classe : Bluff, Commandement, Conduite, Connaissance (religion), Connaissance (administration), Connaissance (Imperium), Connaissance (Xeno), Décryptage, Déguisement, Détection, Diplomatie, Estimation, Fouille, Intimidation, Perception auditive, Pilotage, Profession, Premiers secours, Psychologie, Renseignements, Sécurité.

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

Dés de vie : d10

Armes et Amures : Un Inquisiteur gagne le don de Maniement des armes simples, Maniement des armes à feu, Maniement des armes de guerres, Port d'armure légère et Intermédiaire.

Sceau de l'Inquisition : L'Inquisiteur possède un médaillon qui l'identifie clairement comme tel. Grâce à celui-ci, il peut obtenir de nombreux services ou soutiens de la part des autorités locales.

Prestige : L'Inquisiteur réussit automatiquement ses jets de réputation pour recruter des suivants (voir Chapitre 2 La

Réputation). Il peut, dès à présent, avoir une suite si il le désire.

Faveur de l'Empereur : Au second niveau, un Inquisiteur ajoute son modificateur Charisme à tous ses jets de sauvegarde.

Ennemi juré (Xeno) : Au niveau 2, l'Inquisiteur gagne le don ennemi juré (Xeno) et gagne un bonus de +2 aux tests de bluff, détection, perception auditive, psychologie et survie lorsqu'il l'utilise contre le Xeno qu'il aura choisi. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux dommages d'armes contre le Xeno. Au niveau 5, ces bonus passent à +4 et l'Inquisiteur peut choisir un second ennemi juré Xeno où il aura un bonus de +2. Au niveau 8 ces bonus augmentent de +2 (pour un total de +6 et +4) et l'Inquisiteur peut choisir un 3ième ennemi juré Xeno où il aura un bonus de +2.

Châtiment des Xeno : Au niveau 3, l'Inquisiteur peut, une fois par jour, invoquer la puissance de l'Empereur dans son bras pour châtier les Aliens ou les créatures non humaines. Lorsqu'il utilise cette capacité au cours d'une action d'attaque au corps à corps, l'Inquisiteur gagne un bonus au toucher égal à son modificateur de Charisme, et d'un bonus aux dégâts égal à son niveau d'Inquisiteur. Cette capacité ne marche que contre l'un de ses ennemis jurés.

Pouvoir d'Inquisiteur I : L'Inquisiteur choisit une capacité parmi les suivantes :

- Attaque sournoise +1D6 ;
- *Injonction* 1 fois / jour (DD = 10 + ½ niveau de personnage + modificateur de Charisme) ;
- *Protection contre le Mal* 1 fois / jour (la durée est d'un round par niveau d'Inquisiteur) ;
 - *Bénédictio d'arme* 1 fois / jour (la durée est d'un round par niveau d'Inquisiteur).

Pouvoir d'Inquisiteur II : L'Inquisiteur peut choisir une nouvelle capacité dans la liste des pouvoirs d'Inquisiteur I ou peut sinon acquérir un des pouvoirs suivants :

- *Aide* 1 fois / jour (la durée est d'une minute par niveau d'Inquisiteur) ;
- *Alignement indétectable* 1 fois / jour ;
- *Cercle de protection contre le Mal* 1 fois / jour (la durée est de 10 minutes par niveau d'Inquisiteur, et l'Inquisiteur doit déjà être capable de jeter *Protection contre le Mal*) ;
- *Zone de vérité* 1 fois / jour (DD = 10 + ½ niveau de personnage + modificateur de Charisme, la durée est d'une minute par niveau d'Inquisiteur).

Pouvoir d'Inquisiteur III : L'Inquisiteur peut choisir une nouvelle capacité dans la liste des pouvoirs d'Inquisiteur I et II ou peut sinon acquérir un des pouvoirs suivants :

- *Prière* 1 fois / jour (la durée est d'un round par niveau d'Inquisiteur) ;
- *Châtiment sacré* 1 fois / jour (le niveau de jeteur de sort est égal au niveau d'Inquisiteur du personnage, et celui-ci doit déjà être capable de jeter *Cercle de protection contre le Mal*).

Tableau 1-1 L'Inquisiteur Puritain de l'Ordo Xenos

Niveau	Bonus à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Rép.
1	+1	+0	+1	+2	Sceau de l'Inquisition, Prestige	+1	+1
2	+2	+0	+2	+3	Faveur de l'Empereur, Ennemi juré (Xeno) +2	+2	+1
3	+3	+1	+2	+3	Pouvoir d'Inquisiteur I, Châtiment des Xeno 1/jour	+2	+0
4	+4	+1	+2	+4		+2	+1
5	+5	+1	+3	+4	Immunité aux charmes, Ennemi juré (Xeno) +4	+3	+1
6	+6	+2	+3	+5	Pouvoir d'Inquisiteur II, Châtiment des Xeno 2/jour	+3	+0
7	+7	+2	+4	+5		+4	+1
8	+8	+2	+4	+6	Ennemi juré (Xeno) +6	+4	+1
9	+9	+3	+4	+6	Pouvoir d'inquisiteur III, Châtiment des Xeno 3/jour	+4	+0
10	+10	+3	+5	+7		+5	+1

INQUISITEUR RADICAL DE L'ORDO XENOS

«Le Xeno doit impérativement être étudié pour mieux être annihilé de notre galaxie »
Inquisitrice Prométhée



Pré requis

Race : Humain

Alignement : Loyal

Bonus à l'attaque de base : +4

Compétences : Connaissance (Xeno) 10 rangs,
Connaissance (Warp) 8 rangs.

Pouvoirs psychiques : Le personnage doit pouvoir manifester au moins deux pouvoirs psy du 2^{ème} niveau.

Spécial : le personnage doit être reconnu comme Inquisiteur par l'ordre Radical de l'Ordo Xenos.

Compétences de classe : Artisanat, Art Psy, Commandement, Concentration, Conduite, Connaissance (administration), Connaissance (imperium), Connaissances (mystère), Connaissance (Xeno), Connaissance (Warp), Connaissance (religion), Décryptage, Détection, Diplomatie, Estimation, Fouille, Perception auditive, Pilotage, Premiers secours, Profession, Psychologie, Renseignements.

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

Dés de vie : d8

Armes et Amures : Un Inquisiteur gagne le don de Maniement des armes simples, à feu, de guerre et Port d'armure légère et Intermédiaire.

Sceau de l'Inquisition : L'Inquisiteur possède un médaillon qui l'identifie clairement comme tel. Grâce à celui-ci, il peut obtenir de nombreux services ou soutiens de la part des autorités locales.

Prestige : Au premier niveau, l'Inquisiteur réussit automatiquement ses jets de réputation pour recruter des suivants (voir Chapitre 2 La Réputation). Il peut, dès à présent, avoir une suite s'il le désire.

Savoir Interdit : Aux niveaux 2, 4, 6, 8 et 10, l'Inquisiteur gagne un don à choisir dans la liste des dons de Psyker.

Ennemi juré (Xeno) : Au niveau 2, l'Inquisiteur gagne le don ennemi juré (Xeno) et gagne un bonus de +2 aux tests de bluff, détection, perception auditive, psychologie et survie lorsqu'il l'utilise contre le Xeno qu'il aura choisi. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux dommages d'armes contre le Xeno. Au niveau 5, ces bonus passent à +4 et l'Inquisiteur peut choisir un second ennemi juré Xeno où il aura un bonus de +2. Au niveau 8 ces bonus augmentent de +2 (pour un total de +6 et +4) et l'Inquisiteur peut choisir un 3^{ème} ennemi juré Xeno où il aura un bonus de +2.

Tableau 1-2 L'Inquisiteur Radical de l'Ordo Xenos

Niveau	Bonus à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Pouvoirs Psy	Bonus de Déf.	Rép.
1	+0	+0	+1	+2	Sceau de l'Inquisition, Prestige	+1 niveau d'utilisateur	+1	+0
2	+1	+0	+2	+3	Savoir interdit, Ennemi juré (Xeno) +2	-	+2	+1
3	+2	+1	+2	+3		+1 niveau d'utilisateur	+2	+0
4	+3	+1	+2	+4	Savoir interdit	-	+2	+1
5	+3	+1	+3	+4	Ennemi juré (Xeno) +4	+1 niveau d'utilisateur	+3	+0
6	+4	+2	+3	+5	Savoir interdit	-	+3	+1
7	+5	+2	+4	+5		+1 niveau d'utilisateur	+4	+0
8	+6	+2	+4	+6	Savoir interdit, Ennemi juré (Xeno) +6	-	+4	+1
9	+6	+3	+4	+6		+1 niveau d'utilisateur	+4	+0
10	+7	+3	+5	+7	Savoir interdit	-	+5	+1

DEATHWATCH

« Xenos repérés, processus d'élimination en cours.....
Menace effacée, la zone est désormais pacifiée »
 Sergent Varhius de la Deathwatch



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 Bolt), Tir Automatique

Spécial : L'Aspirant doit également remplir les Pré-requis de son Chapitre recruteur (Voir Les Chapitres dans le livre de règles)

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Administration), 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 ne gagne aucun don supplémentaire.

Ennemi juré (Xeno) : Au premier niveau, le Space Marine gagne le don ennemi juré (Xeno) et gagne un bonus de +2 aux tests de bluff, détection, perception auditive, psychologie et survie lorsqu'il l'utilise contre le Xeno qu'il aura choisi. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux dommages d'armes contre le Xeno en question. Au niveau 5, ces bonus passent à +4 et le Space Marine peut choisir un second ennemi juré Xeno où il aura un bonus de +2. Au niveau 9 ces bonus augmentent de +2 (pour un total de +6 et +4) et le Space Marine peut choisir un 3ième ennemi juré Xeno où il aura un bonus de +2.

Carapace Noire : Au 1^{er} niveau, le Space Marine se fait greffer le 19^e 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 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).

« ... Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur » : Le Space Marine est soumis à une discipline stricte et à un programme de psycho-conditionnement efficace. Allié à leur grande foi en l'Empereur, cet entraînement a pour effet de réduire l'effet de la peur et du découragement sur un Space Marine.

Lorsqu'un Space Marine est la cible d'un pouvoir, d'un sort ou d'un quelconque effet provoquant la peur, il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de sauvegarde. De plus, un Space Marine sous l'emprise d'un tel effet n'agit JAMAIS de façon incohérente. Si un Space Marine est forcé de fuir sous l'emprise d'un effet provoquant la peur, il peut agir librement tant qu'il consacre au moins une action de mouvement par round pour s'éloigner de la source. Dès qu'il arrive hors de vue de la source, le Space Marine a droit à un second jet de sauvegarde, avec un bonus de +4 non cumulatif.

Don supplémentaire : Aux niveau 2, 5 et 8, le Space Marine gagne un don à choisir dans la liste des dons de combat.

Don de Chapitre : Au niveau 3, le Space Marine gagne le premier don offert par son Chapitre (Voir Les Chapitres). Il gagne le second don au niveau 7.

Rang (Sergent): Au niveau 6 le Space Marine devient un Sergent et se voit donner le commandement d'une escouade de la Deathwatch. Commandement devient une compétence de classe. Voir la classe de Dirigeant pour les bonus offerts par le don Rang.

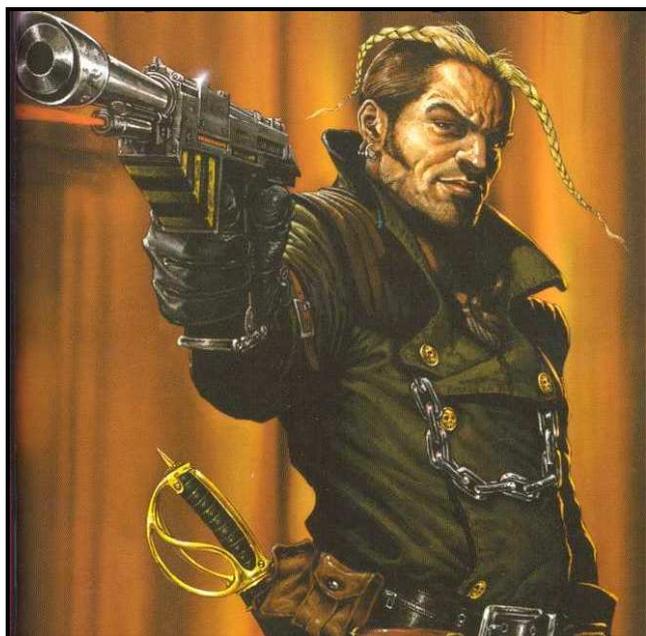
Tableau 1-3 Le membre de la Deathwatch

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 (Xeno) +2 ; Carapace Noire ; « ...Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur »	+1	+0
2	+2	+2	+3	+2	Don supplémentaire	+2	+1
3	+3	+2	+3	+2	Don de Chapitre	+2	+0
4	+4	+2	+4	+2		+2	+1
5	+5	+3	+4	+3	Ennemi juré (Xeno) +4, Don supplémentaire	+3	+0
6	+6	+3	+5	+3	Rang (sergent)	+3	+1
7	+7	+4	+5	+4	Don de Chapitre	+4	+0
8	+8	+4	+6	+4	Don supplémentaire	+4	+1
9	+9	+4	+6	+4	Ennemi juré (Xeno) +6	+4	+0
10	+10	+5	+7	+5		+5	+1

CHASSEUR DE PRIMES

« Désolé Krugger, n'y voie rien de personnel mais la prime indique mort ou vif et j'ai pas les moyens de payer la taxe passager »

Kal Jeriko.



Dans l'univers violent du 41^e millénaire, les criminels sont légion et malgré les efforts de l'Adeptus Arbites, beaucoup de bandits et de pirates réussissent à passer entre les mailles des Arbitrators. La galaxie est vaste et l'influence des autorités se limite parfois à une seule planète, il est donc facile pour un criminel de continuer ses méfaits sur un autre monde, là où il n'est pas recherché. Les chasseurs de primes sont souvent des hommes solitaires et d'expérience. Leur grande mobilité et leur détachement du système Impérial leur permettent de traquer les criminels plus facilement. Ils sont également appréciés des

Inquisiteurs car ils sont une source de renseignements fiables.

Pré requis

Bonus à l'attaque de base : + 3

Compétences : Connaissances (administration) 2 rangs, connaissance (imperium) 6 rangs, Intimidation 4 rangs, renseignement 4 rangs

Don : Marchandage.

Compétences de classe : Bluff, Conduite, Connaissance (administration), Connaissance (Imperium), Contrefaçon, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Estimation, Fouille, Intimidation, Natation, Perception auditive, Pilotage, Psychologie, Saut, Sécurité, Survie.

Nombre de points de compétence par niveau : 6 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d8

Armes et Armures : Un chasseur de primes gagne le don de maniement des armes de guerre et le port d'armure légère.

Cible : Au premier niveau, Le chasseur de prime apprend à se focaliser sur une personne en particulier. Il gagne un bonus de +1 au toucher et au jets de Bluff, Perception auditive, Psychologie, Fouille et Détection ainsi qu'à tous ses jets de pistage contre la cible qu'il a choisi. Le chasseur de primes doit choisir sa cible au début de la séance de jeu et le bonus peut s'appliquer à une seule créature (ex : le chef des pirates rouges) ou à un groupe ne dépassant pas son niveau de chasseur de primes (les pirates rouges). Le bonus augmente tous les deux niveaux.

Pistage : Au niveau 1, le chasseur de primes gagne le don Pistage.

Attaque sournoise : Au niveau 2, 5 et 7, le chasseur de primes gagne une attaque sournoise. Pour les détails sur l'attaque sournoise, reportez vous au *Manuel du Joueur* 3.5 page 57.

Tableau 1-4 Le chasseur de prime

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+1	+1	+1	Cible +1, Pistage	+1	+1
2	+1	+2	+2	+2	Attaque sournoise +1d6	+2	+1
3	+2	+2	+2	+2	Cible +2	+2	+0
4	+3	+2	+2	+2		+2	+1
5	+3	+3	+3	+3	Cible +3, Attaque sournoise +1d6	+3	+1
6	+4	+3	+3	+3		+3	+0
7	+5	+4	+4	+4	Cible +4	+4	+1
8	+6	+4	+4	+4	Attaque sournoise +1d6	+4	+1
9	+6	+4	+4	+4	Cible +5	+4	+0
10	+7	+5	+5	+5		+5	+1

GARDE DU CORPS

« Laissez moi passer devant monsieur, il y a quelque chose qui cloche avec ce vaisseau »

Houston Flint

Les gardes du corps sont des individus dont le devoir est de protéger leur employeur ou leur supérieur. Les marchands, les gouverneurs, les officiers et les hommes d'influences en général, sont souvent victimes de lame d'assassin ou balle de sniper, les gardes du corps sont là pour assurer leur protection. Certains d'entre eux sont dévoués corps et âme à leur employeur et n'hésiteront pas à se prendre une balle à leur place.

Pré requis

Bonus à l'attaque de base : + 4

Compétences : Fouille 4 rangs, Détection 4 rangs, Psychologie 4 rangs.

Don : Vigilance, Arme de prédilection (au choix).

Compétences de classe : Conduite, Connaissance (administration), Connaissance (Imperium), Détection, Escalade, Fouille, Intimidation, Natation, Perception auditive, Pilotage, Psychologie, Saut, Sécurité.

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

Armes et Armures : Un garde du corps gagne le don de maniement des armes de guerre et le port d'armure légère.

Dés de Vie : d10

Elan Protecteur : Au 1^{er} niveau, le garde du corps 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 garde du corps peut échanger sa place contre celle de sa charge et recevoir une attaque normalement destinée à celle-ci.

Bonus Défense : Au niveau 1, le garde du corps peut faire bénéficier d'un bonus de +1 à la Défense de sa Charge. Pour cela il doit se trouver à 1,5 m d'elle. Ce bonus augmente de +1 tous les deux niveaux.

Détourner les attaques : Au niveau 2, lorsqu'il est à côté de sa charge, un garde du corps peut tenter de parer une attaque qui l'aurait normalement blessée. Pour cela, il doit être équipé d'une arme de corps à corps, effectuer un jet d'attaque, et le compare à celui obtenu par l'attaquant. Si son jet est le plus important, sa parade est réussie, et sa charge ne subit aucun dommages. Sinon, les dégâts sont normalement appliqués aux points de vie de sa charge. Le garde du corps ne peut tenter de détourner qu'une seule attaque par round.

Attaque défensive : Au niveau 4, grâce à cette capacité, le garde du corps 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 grâce à sa faculté *Détourner les attaques*.

Esquive instinctive : Au niveau 6, le garde du corps gagne le don *Esquive Instinctive*.

Toujours sur ses garde : Au niveau 8, le garde du corps est constamment en alerte. Lorsqu'il est surpris, il peut tout de même effectuer une action simple à la fin du round de surprise.

Tableau 1-5 Le garde du corps

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+1	+1	+2	+0	Elan protecteur, Bonus Défense +1	+1	+0
2	+2	+2	+3	+0	Détourner les attaques	+2	+1
3	+3	+2	+3	+1	Bonus Défense +2	+2	+0
4	+4	+2	+4	+1	Attaque défensive	+2	+1
5	+5	+3	+4	+1	Bonus Défense +3	+3	+0
6	+6	+3	+5	+2	Esquive Instinctive	+3	+1
7	+7	+4	+5	+2	Bonus Défense +4	+4	+0
8	+8	+4	+6	+2	Toujours sur ses gardes	+4	+1
9	+9	+4	+6	+3	Bonus Défense +5	+4	+0
10	+10	+5	+7	+3		+5	+1

CHEF DE GANG

« Dit moi ce que je veux entendre ! Je veux que tu me dises où se trouve Kumbalay et ses Goliath et vite !! Sinon tu va me mettre en colère et crois moi ... après cela tu me supplieras de te t'achever »

Black Vyper, chef Esher



Les gangers sont généralement originaires du Sous Monde. Ils descendent de colons ou font partis de l'une des nombreuses Maisons de ruchiens qui n'ont pas le luxe de vivre dans les niveaux supérieurs de la Cité Ruche. Les chefs de ces gangs sont des combattants aguerris qui connaissent bien les dangers du Sous Monde. Parfois un exilé venu de la Cité Ruche mettra sur pied son propre gang, mais seuls les gangers les plus inexpérimentés se joindront à lui. Le but d'un gang est de devenir riche et d'aller habiter au sommet des spires de la cité, voire parfois plus dans la Pointe. Pour beaucoup ce rêve reste inaccessible, mais certains gangs très puissants parviennent à obtenir, grâce à l'argent amassé, un pouvoir

que les habitants de la Cité Ruche auraient du mal à imaginer.

Pré requis

Bonus à l'attaque de base : + 5

Compétences : Commandement 6 rangs, Intimidation 6 rangs.

Don : 2 dons de combats, Inspiration.

Réputation : 6+

Compétences de classe : Conduite, Commandement, Diplomatie, Escalade, Estimation, Intimidation, Natation, Renseignement, Saut.

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

Dés de Vie : d10

Armes et Armures : Un chef de gang gagne le don de maniement des armes de guerre et le port d'armure légère.

Gang : Au premier niveau, un chef de gang est à la tête d'un petit groupe de gangers, issu du sous-monde. Ces hommes et femmes appartiennent à la Maison du chef et ils l'assistent dans ses actions au cœur du Sous Monde. Un chef de gang peut immédiatement faire un test de Réputation pour faire venir à lui des suivants, même si il n'est pas niveau 10. De plus il peut rajouter son niveau de Chef de Gang à sa Réputation pour calculer le nombre de suivant dont il à droit.

Faire la loi : Au second niveau, un chef de gang gagne un bonus de +2 à ses tests de Commandement et d'Intimidation. Ce bonus passe à +4 au niveau 5 et à +6 au niveau 8.

Don supplémentaire : Au niveau 3 et 7 le chef de gang gagne un don à choisir dans la liste des dons de combats.

Inspiration : Au niveau 4, le chef de gang gagne un bonus de +1 aux effets du don Inspiration. Voir la classe de Dirigeant. Au niveau 9, le bonus augmente de +2.

Tableau 1-6 Le chef de gang

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+1	+1	+1	+1	Gang	+1	+1
2	+2	+2	+2	+2	Faire la loi +2	+2	+1
3	+3	+2	+2	+2	Don supplémentaire	+2	+0
4	+4	+2	+2	+2	Inspiration +1	+2	+1
5	+5	+3	+3	+3	Faire la loi +4	+3	+1
6	+6	+3	+3	+3		+3	+0
7	+7	+4	+4	+4	Don supplémentaire	+4	+1
8	+8	+4	+4	+4	Faire la loi +6	+4	+1
9	+9	+4	+4	+4	Inspiration +2	+4	+0
10	+10	+5	+5	+5		+5	+1

DESPERADOS

« Cette ruche est trop petite pour nous deux gringo ... »

Rolan Vol



Séduisants, aventuriers, ou tueurs sans scrupules, les Desperados sont des hommes qui vivent en bordure de la société. Leur vie est souvent associée à la violence, aussi lorsque la température s'élève et que les mots deviennent plus imagés, ils sont toujours prêts à dégainer. Les Desperados sont le plus souvent des solitaires endurcis mais ils ne refuseront pas le contact des autres si cela peut leur rapporter quelque chose. Ce sont des individus égoïstes qui ne sont intéressés que par leur propre intérêt. Il peut s'agir d'autre chose que de l'argent car voir ses

talents employés par l'Inquisition par exemple est un gage de succès à venir.

Pré requis

Bonus à l'attaque de base : + 4

Compétences : Intimidation 5 rangs

Dons : Tir à bout portant, Combat à deux armes.

Compétences de classe : Acrobatie, Bluff, Conduite, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Fouille, Intimidation, Natation, Perception auditive, Pilotage, Saut.

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

Dés de Vie : d8

Armes et Armures : Un Desperado gagne le don de maniement des armes de guerre et le port d'armure légère.

Pistolero : Au premier niveau, un Desperado ne subit pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il utilise un pistolet en corps à corps.

Arme de prédilection : Au second niveau, un Desperado gagne le don arme de prédilection (pistolet). Le Desperado est libre de choisir le type de pistolet qu'il désire (automatique, revolver, à plasma etc)

Don supplémentaire : Au niveau 3, 6 et 9 le Desperado gagne un don à choisir dans la liste suivante : Arme en main, Science du combat à deux arme (maîtrise du combat à deux arme), Esquive (souplesse du serpent), Tir de précision, Tir en mouvement, Œil mortel et Tir d'expert.

Défense acrobatique : Au niveau 4, un Desperado peut attaquer tout en faisant des sauts pour se mettre à couvert ou pour éviter les tirs ennemis. Cette faculté fonctionne exactement comme le don *Expertise de combat*, à la différence près qu'il ne peut servir que pour éviter des attaques à distances et seulement si le Desperado utilise lui aussi une arme à feu.

Arme de prédilection supérieure : Au 7ième niveau, un Desperado gagne le don arme de prédilection supérieure avec l'arme de prédilection qu'il a choisi au niveau 2.

Tableau 1-7 Le desperado

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+1	+2	+1	+0	Pistolero	+1	+0
2	+2	+3	+2	+0	Arme de prédilection	+2	+1
3	+3	+3	+2	+1	Don supplémentaire	+2	+0
4	+4	+4	+2	+1	Défense acrobatique	+2	+1
5	+5	+4	+3	+1		+3	+0
6	+6	+5	+3	+2	Don supplémentaire	+3	+1
7	+7	+5	+4	+2	Arme de prédilection supérieure	+4	+0
8	+8	+6	+4	+2		+4	+1
9	+9	+6	+4	+3	Don supplémentaire	+4	+0
10	+10	+7	+5	+3		+5	+1

GLADIATEUR

« ROOOAAAAARRRRRRRR!!!!!! »

Gorr, Champion d'Ichar Secundus



Les combats de Gladiateurs sont fréquents dans les sous-mondes des cités ruches. Les Gladiateurs sont le plus souvent des esclaves cybernétisés appartenants à de riches marchands qui ont souvent l'habitude de résoudre leurs différends dans l'arène par champion interposé. Un puissant Gladiateur fera les beaux jours de son propriétaire, aussi un marchand a tout intérêt à voir son poulain gagner les combats qui l'oppose au champion d'un rival. C'est pour cela que la plupart des Gladiateurs ont des membres mécaniques et pourvus d'armes de corps à corps en tous genres.

Pré requis

Bonus à l'attaque de base : + 5

Compétences : Intimidation 6 rangs

Don : 2 dons issus de la liste des dons de combat.

Compétences de classe : Acrobatie, Bluff, Escalade, Intimidation, Natation, Représentation, Saut.

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

Dés de Vie : d10

Armes et Armures : Un Gladiateur gagne le don de port d'armure légère.

Implant cybernétique : Au premier niveau, un Gladiateur reçoit un implant cybernétique. Il s'agit le plus souvent d'un bras mécanique pourvu d'une arme de corps à corps. C'est un implant de qualité moyenne (de remplacement). La greffe est automatiquement une réussite (voir page 59 du livre de règles). Un Gladiateur gagne un second implant au niveau 7.

Science de la feinte : Au second niveau, un Gladiateur gagne le don *Science de la Feinte*.

Les cris de la foule : Au niveau 3, un Gladiateur est galvanisé par les cris de la foule qui scande son nom. Il peut, au prix d'une action complexe, faire un jet de Représentation de DD15 pour forcer le public à hurler son nom. Si il réussit son test, le Gladiateur gagne un bonus de moral de +1 à tous ses jets de toucher, de dommages et de sauvegardes. L'effet dure jusqu'à la fin du combat.

Don supplémentaire : Au niveau 3, 6 et 9 le Gladiateur gagne un don à choisir dans cette liste : Combat à deux armes, science du combat à deux arme, maîtrise du combat à deux arme, attaque puissante, science de la destruction, science du renversement, science de la bousculade, enchaînement, successions d'enchaînement, esquive, souplesse du serpent, attaque éclair, science du combat à main nues, science de la lutte et art martial.

Implant cybernétique supérieur : Au niveau 4 et 10, un Gladiateur reçoit un implant cybernétique majeur. Il s'agit d'un implant de qualité supérieure. La greffe est automatiquement une réussite et le gladiateur ne perd pas les 500 points d'expériences dus à la greffe d'un implant de qualité supérieure.

La foule en délire : Au niveau 8, les bonus de la capacité Les cris de la foule passe à +2.

Tableau 1-8 Le Gladiateur

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+1	+1	+2	+0	Implant cybernétique	+1	+0
2	+2	+2	+3	+0	Science de la feinte	+2	+1
3	+3	+2	+3	+1	Les cris de la foule, Don supplémentaire	+2	+0
4	+4	+2	+4	+1	Implant cybernétique supérieur	+2	+1
5	+5	+3	+4	+1		+3	+0
6	+6	+3	+5	+2	Don supplémentaire	+3	+1
7	+7	+4	+5	+2	Implant cybernétique	+4	+0
8	+8	+4	+6	+2	La foule en délire	+4	+1
9	+9	+4	+6	+3	Don supplémentaire	+4	+0
10	+10	+5	+7	+3	Implant cybernétique supérieur	+5	+1

ROGUE TRADER

« Je connais ce secteur comme ma poche, d'ailleurs il y a un ami qui me doit un service... »

Capitaine James Harlock



Afin de limiter la corruption morale causée par le contact avec des cultures xeno ou simplement non impériales, l'Adeptus Terra interdit formellement le commerce au-delà des frontières de l'Imperium. Seuls des individus portant une Lettre de Commerce ont le droit d'explorer des planètes qui échappent au contrôle impérial, de rencontrer des civilisations extraterrestres ou encore de conquérir de nouveaux mondes riches en minéraux et ressources. De tels hommes sont appelés Trafiquants ou Rogue Trader. Ils opèrent sans le contrôle des autorités impériales, ils sont et font leur propre loi. Certains d'entre eux sont des individus très pieux, apportant avec eux la lumière de l'Empereur, d'autres ne sont rien de plus que des pirates et des chercheurs de trésors. Rares sont ceux à être de vrais Trafiquants, car les Lettres de Commerce sont vieilles de plusieurs siècles. Elles sont généralement transmises de génération en génération, mais sont aussi parfois mises au jeu, ou volées des mains de leur propriétaire légitime pour atterrir entre celles de personnes voulant profiter et abuser des pouvoirs qu'elle confèrent.

Pré requis

Compétences : Connaissance (Imperium) 8 rangs

Don : Marchandage ou Troc Illégal.

Spécial : Doit posséder une Lettre de Commerce

Compétences de classe : Artisanat, Bluff, Commandement, Conduite, Connaissance (Administration), Connaissance (Imperium), Connaissance (Xeno), Détection, Décryptage, Diplomatie, Estimation, Fouille, Natation, Perception auditive, Pilotage, Psychologie, Renseignement, Saut, Survie, Utilisation d'objet technologique.

Nombre de points de compétence par niveau : 6 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d8

Armes et Armures : Un Rogue Trader gagne le don de maniement des armes de guerre et le port d'armure légère.

Ressource : Au premier niveau, un Rogue Trader a accès à de nombreuses ressources, il y a toujours quelqu'un qui lui doit de l'argent ou a toujours une babiole à vendre pour se faire de l'argent. Il peut, une fois par session de jeu, faire un jet de charisme pour gagner quelques crédits. La valeur de cette ressource est égale à 50 fois le résultat du test de charisme multiplié par le niveau de Rogue Trader.

Exemple : Un Rogue Trader niveau 4 faisant 17 à son test de Charisme gagne (17 x 4 x 50) 3400 crédits.

Réputation : La réputation des Rogue Trader n'est plus à faire, à partir du premier niveau, un Rogue Trader peut ajouter son niveau dans la classe de Rogue Trader à tous ses tests de Réputation (voir page 36 du livre de règles).

Suivant : Au niveau 2, un Rogue Trader peut immédiatement faire un test de Réputation pour faire venir à lui des suivants, même si il n'est pas niveau 10. De plus il peut rajouter son niveau de Rogue Trader à sa Réputation pour calculer le nombre de suivant.

Faveur : Un Rogue Trader a beaucoup voyagé et connaît beaucoup de monde. A partir du niveau 3 il peut, une fois par session de jeu, demander une faveur à une personne qu'il connaît. Cette faveur sera toujours un service en nature, pas sous la forme de crédits. Il peut s'agir par exemple d'un marchand qui peut lui fournir un équipement particulier, un chasseur de prime qui lui donnera un tuyau sur un criminel, un pilote qui le conduira là où il le désire.

Connaissance de l'Imperium : Au niveau 2, le Rogue Trader choisit un Segmentum où il a beaucoup voyagé. Lorsqu'il est amené à faire un test de Connaissance (Imperium) en rapport avec ce Segmentum, il peut choisir de faire 10. Le Rogue Trader peut choisir un Segmentum supplémentaire aux niveaux 5 et 8.

Explorateur : Au niveau 3, le Rogue Trader gagne un bonus de +2 en connaissance (Imperium) et Survie.

Cohorte : Au niveau 6, un Rogue Trader double son score de Réputation pour calculer le nombre de suivants.

Faveur majeure : Au niveau 9, le Rogue Trader peut utiliser sa faculté « Faveur » pour faire appel à une personnalité importante comme un gouverneur, un haut membre de l'Éclésiarchie ou un Inquisiteur. Les faveurs accordées par de telles personnes sont généralement redevables.

Tableau 1-9 Le rogue trader

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+1	+1	+2	Ressource, Réputation	+1	+1
2	+1	+2	+2	+3	Suivant, Connaissance de l'Imperium	+2	+1
3	+2	+2	+2	+3	Explorateur, Faveur	+2	+0
4	+3	+2	+2	+4		+2	+1
5	+3	+3	+3	+4	Connaissance de l'Imperium	+3	+1
6	+4	+3	+3	+5	Cohorte	+3	+0
7	+5	+4	+4	+5		+4	+1
8	+6	+4	+4	+6	Connaissance de l'Imperium	+4	+1
9	+6	+4	+4	+6	Faveur majeure	+4	+0
10	+7	+5	+5	+7		+5	+1

PILOTE EMERITE

« Cible verrouillée, missiles à fusion armés ... en attente de vos instructions mon colonel »

Lieutenant Constance « Iceman » Krousenkov



Les Pilotes émérites sont au combat aérien ce que les troupes de chocs sont au combat au corps à corps. De telles personnes sont capables de redresser un appareil en piqué, de se dégager d'un ennemi dans ses 6 heures ou de détruire une colonne de blindé avec le nombre juste de missiles. La plupart sont issus des rangs de la Navy Impériale, mais certains se retrouvent aux commandes d'un vaisseau pirate de l'espace ou dans la suite personnelle d'un Inquisiteur.

Pré requis

Compétences : Pilotage 8 rangs

Don : Combat aérien, Arme exotique (arme lourde).

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Imperium), Détection, Pilotage et Réparation.

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

Dés de Vie : d6

Armes et Armures : Un Pilote émérite ne gagne aucun don supplémentaire.

Intuition : Au premier niveau, le Pilote émérite gagne une remarquable intuition durant les batailles, qui peut l'aider à protéger son appareil. Si durant un combat, il se trouve aux commandes d'un appareil aérien, sa Défense augmente de +1. Au niveau 5 ce bonus passe à +2 et à +3 au niveau 10.

Appareil de prédilection : Au niveau 2, le Pilote émérite choisit un type d'appareil qui deviendra son véhicule de prédilection. Chaque fois qu'il prend les commandes d'un tel appareil, il gagne un bonus de +1 à tous ses jets de Pilotage, de Réparation et d'Attaque. Ce bonus augmente de +1 tous les 2 niveaux.

Evasion : Au niveau 3, le Pilote émérite peut, une fois par jour, éviter un tir direct qui endommagerait sérieusement son appareil. Pour cela il doit faire un test de Pilotage dont le DD est égal aux dommages bruts infligés par l'attaque (sans prendre en compte le Blindage de l'appareil). Si le jet est réussi, le Pilote émérite parvient à éviter de justesse l'attaque et celle-ci n'inflige que la moitié des dommages.

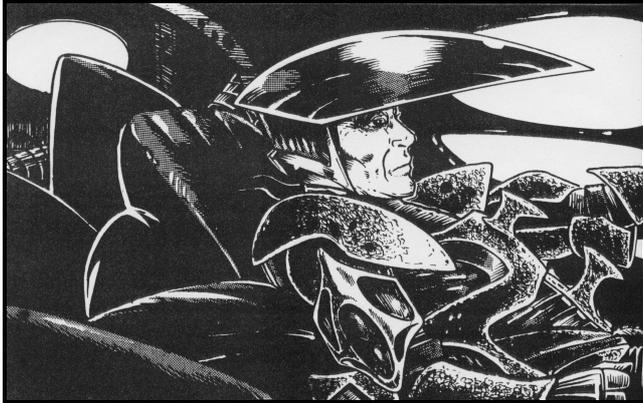
Tableau 1-10 Le pilote émérite

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+2	+1	+1	Intuition +1	+1	+0
2	+1	+3	+2	+2	Appareil de prédilection +1	+2	+1
3	+2	+3	+2	+2	Evasion 1 / jour	+2	+0
4	+3	+4	+2	+2	Appareil de prédilection +2	+2	+1
5	+3	+4	+3	+3	Intuition +2	+3	+0
6	+4	+5	+3	+3	Appareil de prédilection +3	+3	+1
7	+5	+5	+4	+4	Evasion 2 / jour	+4	+0
8	+6	+6	+4	+4	Appareil de prédilection +4	+4	+1
9	+6	+6	+4	+4		+4	+0
10	+7	+7	+5	+5	Appareil de prédilection +5, Intuition +3	+5	+1

NAVIGATEUR

« Si je connais le chemin ? Vous plaisantez Maître Inquisiteur. J'ai voyagé là ou nul homme sain d'esprit n'aurait souhaité aller »

Obswolf Navigateur



Les Navigateurs sont des mutants d'un genre très spécial, et bien que leur apparence puisse grandement varier, ils ont tous le pouvoir de voyager à travers l'espace Warp. Bien que ce soit une capacité psychique, les navigateurs ne sont pas plus vulnérables aux créatures du Warp que les humains normaux. L'origine des navigateurs date du Moyen Âge Technologique, une époque d'expérimentation génétique où de nombreux types de mutants furent élaborés pour remplir les rôles envisagés par leurs créateurs. Que les Navigateurs furent créés volontairement ou par accident n'a que peu d'importance dans l'Âge de l'Imperium, ils sont une réalité et une ressource vitale au jour d'aujourd'hui.

Pré requis

Compétences : Connaissance (Warp) 8 rangs, Pilotage (Vaisseau) 4 rangs

Dons : Combat Aérien, Psy Latent (Œil Warp), Rang.

Compétences de classe : Art Psy, Commandement, Concentration, Connaissance (Administration), Connaissance (Imperium), Connaissance (Technologie), Connaissance (Warp), Détection, Diplomatie, Pilotage, Psychologie.

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

Dés de Vie : d8

Armes et Armures : Un Navigateur gagne les dons Maniement des armes simples, Maniement des armes à feu et le Port de l'armure légère.

Vision Warp : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de percevoir les réalités et entités derrière le voile du Warp. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort Détection de l'Invisibilité (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision Mentale : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de voir les pensées des créatures environnantes. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort Détection des Pensées (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision Psy : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de sentir les émanations caractéristiques des pouvoirs psy. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort Vision Magique (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision de l'Empereur : Il permet au Navigateur de communier avec le psyché de l'Empereur un bref instant afin d'y puiser des réponses. Mais attention, l'écrasante Lumière de l'Empereur peut être dévastatrice de même que les démons tentant de vous tromper ! Permet 1 fois par jour l'utilisation du sort Contact avec les Plans (cf. *Manuel du Joueur*).

Vision Véritable : Il permet à l'œil Warp du Navigateur de percer le voile entre les réalités et de ne plus se laisser abuser par les apparences. Toute utilisation du pouvoir Psy Latent (Œil Warp) est doublée des effets du sort Vision Lucide (cf. *Manuel du Joueur*).

Tableau 1-11 Le navigateur

Niv	Bonus base attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép	PPP	Pouvoirs connus			
									1	2	3	4
1	+0	+0	+0	+2	Vision Warp	+1	+1	2	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		+2	+1	3	0	-	-	-
3	+2	+1	+1	+3	Vision Mentale	+2	+0	4	1	-	-	-
4	+3	+1	+1	+4		+2	+1	5	2	0	-	-
5	+3	+1	+1	+4	Vision Psy	+3	+1	8	3	1	-	-
6	+4	+2	+2	+5		+3	+0	11	3	2	0	-
7	+5	+2	+2	+5	Vision de l'Empereur	+4	+1	16	3	2	1	-
8	+6	+2	+2	+6		+4	+1	21	3	3	1	-
9	+6	+3	+3	+6	Vision Véritable	+4	+0	26	3	3	2	0
10	+7	+3	+3	+7		+5	+1	33	3	3	2	1

Nouveau Don

Psy Latent (Œil Warp)

Le Psyker possède un 3ième œil au centre du front. Il lui permet de se localiser partout dans la galaxie et dans le Warp par rapport au « Phare de l'Empereur » et la Chambre de l'Astronome. Beaucoup de Psykers cachent leur 3ième œil sous un bandeau ou un casque pour éviter les foudres de la masse ignorante qui pourrait facilement les confondre avec les mutants. Néanmoins, à chaque fois qu'il fait appel aux pouvoirs de vision de l'Œil Warp, le Psyker doit se découvrir le front et ouvrir son 3ième œil, il ne peut donc pas utiliser ses pouvoirs en dissimulant sa mutation.

MAGUS TECHNAUGURE

« Je sens l'esprit de la machine ... il me parle »
Magus Mallius Kran.



Le Culte Mechanicus possède un monopole total sur toutes les technologies, les mystérieux rituels rendant toute compréhension impossible au citoyen impérial moyen. Bien qu'ils soient souvent comparés à de vastes usines, les mondes forges sont généralement divisés en deux parties, l'une d'entre elles servant d'entrepôt géant pour toutes les connaissances techniques de l'Adeptus Mechanicus. Cette immense bibliothèque et ces bases de données sont le domaine des Magus Technaures.

Ces érudits sont chargés de protéger et de conserver les savoirs technologiques du Culte Machine, ils ont aussi la difficile charge de chercher à travers les galaxies, les vestiges perdus de l'âge d'or du Moyen Âge Technologique. Ce sont également eux qui président les rituels de nomination et d'éveil des machines de la Garde Impériale, de l'Adepta Sororitas et de l'Adeptus Astartes.

Pré requis

Compétences : Artisanat (Mécanique) 10 rangs, Artisanat (Électronique) 10 rangs, Artisanat (Énergie) 10 rangs, Connaissance (Technologie) 12 rangs.

Don : Création de relique.

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Science), Connaissance (Technologie), Connaissance (Imperium), Contrefaçon, Décryptage, Désamorçage / Démolition, Estimation, Fouille, Pilotage,

Tableau 1-12 Le magus technaure

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+0	+1	+2	Archéologue, Préservation de la machine	+1	+0
2	+1	+0	+2	+3	Communication avec l'esprit de la machine	+2	+1
3	+1	+1	+2	+3	Communion avec la machine	+2	+0
4	+2	+1	+2	+4		+2	+1
5	+2	+1	+3	+4	Réveil de la Machine	+3	+0

Premiers secours, Réparation, Sécurité, Utilisation d'objets technologiques.

Nombre de points de compétence par niveau : 8 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d6

Armes et Armures : Un Magus Technaure ne gagne aucun don supplémentaire.

Archéologue : L'une des missions des Magus Technaure est de retrouver les savoirs perdus et oubliés de l'âge d'or du Moyen Âge Technologique. Ces ouvrages techniques sont appelés Matrice de Construction Standard ou MCS et représentent la somme des connaissances humaines. Retrouver un tel Artéfact est une chose rare qui apporte gloire et reconnaissance au sein de l'Adeptus Mechanicus. Si un Magus Technaure trouve et rapporte en lieu sur un MCS, il gagne immédiatement 1000 points d'Expérience et 1 point de Réputation (sans à avoir à faire un test de Charisme).

Préservation de la machine : Au premier niveau, tous les objets (technologiques ou pas) construits par le Magus Technaure ne tomberont jamais en panne, ne rouilleront jamais etc. Les armes auront 50% de chance d'éviter de s'enrayer. Tous les tests d'artisanat effectués sur ces machines reçoivent un bonus de +2.

Noter que ce don n'empêche pas le dysfonctionnement d'un moteur qui a été saboté ou bien qu'une armure énergétique ne cesse de protéger le porteur si les réserves d'énergie tombent à zéro.

Communication avec l'esprit de la machine : Au niveau 2, le Magus Technaure peut entrer en communication avec un appareil, un véhicule ou un objet habité par l'esprit de la machine. Ce don permet de au Magus Technaure de poser 1 question par niveau de Magus Technaure à la machine. Celle-ci ne sera pas plus amicale qu'elle ne le serait en temps normal, les machines prudentes sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus anciennes auront tendance à parler avec sagesse.

Communion avec la machine : Au niveau 3, le Magus Technaure peut rentrer en communion avec l'esprit de la machine. Ceci lui prend 10 minutes de concentration totale. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a savoir sur l'histoire de la machine, sur son mode de fonctionnement, son état actuel ainsi que le nombre et le type des créatures qu'elle abrite (dans le cas d'un véhicule).

Réveil de la machine : Au niveau 2, le Magus Technaure peut, lors du rituel de création d'un objet technologique ou d'un véhicule, donner la bénédiction de Deus Machina. L'appareil est alors habité par l'esprit de la machine.

Un objet habité par l'esprit de la machine offre un bonus de +2 lors de son utilisation. De plus, celui-ci possède réellement une conscience propre et peut, le cas échéant, agir par lui-même de façon sommaire. Un tank continuera à rouler même si ses passagers sont morts, un avion pourra effectuer un atterrissage en catastrophe etc. Un appareil ne peut pas prendre d'initiative personnelle (comme se mettre en marche par exemple), ni même effectuer une tâche pour laquelle il n'a pas été conçu.

FANATIQUE

« Le bûcher des hérétiques éclaire mon chemin telle une flamme purificatrice »

Le Rédempteur.



Les enseignements de l'Éclésiarchie ne sont pas composés d'amour et de pardon. L'Humanité doit adorer l'Empereur pour qu'il lui donne la force de combattre les rebelles, les extraterrestres et les forces des ténèbres qui menacent en permanence notre société. Il existe un nombre incalculable de factions au sein de l'Éclésiarchie, chacune délivrant un message différent, certaines sont plus connues que d'autres, et dans les âges sombres du 41^e Millénaire, les courants les plus apocalyptiques comptent de nombreux sympathisants.

Ces doctrines sont extrêmes xénophobes et violentes, et leurs membres ont jurés de purger la galaxie de tous les péchés par le feu et le fer. La haine de certains cultes est limitée aux mutants, aux sorcières ou aux extraterrestres. Pour d'autres, comme les Redemptionnistes, qui voient le péché dans toutes les créatures, la purge finale ne peut venir que dans la mort.

Bien qu'étant ouvertement pro-impériaux, ces cultes peuvent parfois poser plus de problèmes que les hérétiques. Leur capacité à exhorter la population pour la transformer en une horde de frénétiques aveuglée par le besoin de brûler et de détruire toute trace d'hérésie peut provoquer de graves conflits avec les autorités gouvernementales.

Pré requis

Bonus à l'attaque de base : +5

Compétences : Connaissance (religion) 4 rangs

Compétences de classe : Connaissance (religion), Connaissance (administration), Connaissance (Imperium), Escalade, Intimidation, Natation, Saut.

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

Dés de Vie : d10

Armes et Armures : Un Fanatique ne gagne aucun don supplémentaire.

Fureur sacrée : Au premier niveau, Le Fanatique gagne une Rage Sacrée. Cette rage fonctionne exactement comme la rage décrite dans la classe de Barbare du *Manuel du Joueur 3.5*. Le fanatique gagne 1 utilisation journalière supplémentaire aux niveaux 4, 7 et 10.

Volonté de fer : Au niveau 2, le Fanatique gagne le don *Volonté de fer*.

Arme exotique (lance flammes) : Au niveau 3, le Fanatique apprend à utiliser l'arme purificatrice par excellence, le lance flamme. Il gagne le don *Arme exotique (Lance flammes)*.

Ton esprit est ton pire ennemi : Au niveau 6, le Fanatique est complètement dévoué à sa cause, lorsqu'il réussit un JS de Volonté ou de Vigueur qui devrait normalement réduire les effets d'un pouvoir, ils les annulent totalement. Ces pouvoirs sont généralement marqués « Volonté partielle » ou « Vigueur partielle ».

Tableau 1-13 Le fanatique

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+0	+2	+1	Fureur sacrée 1/jour	+1	+0
2	+1	+0	+3	+2	Volonté de fer	+2	+1
3	+2	+1	+3	+2	Arme exotique (lance flammes)	+2	+0
4	+3	+1	+4	+2	Fureur sacrée 2/jour	+2	+1
5	+3	+1	+4	+3		+3	+0
6	+4	+2	+5	+3	Ton esprit est ton pire ennemi	+3	+1
7	+5	+2	+5	+4	Fureur sacrée 3/jour	+4	+0
8	+6	+2	+6	+4		+4	+1
9	+6	+3	+6	+4		+4	+0
10	+7	+3	+7	+5	Fureur sacrée 4/jour	+5	+1

PRETRE

« Tuez les tous, l'Empereur reconnaîtra les siens ! »

Confesseur Jusius à la Bataille de Carcassonne.



L'Éclésiarchie est une vaste organisation qui prêche l'adoration de l'Empereur. Une de ses nombreuses divisions est la Scola Progenium, responsable de l'éducation et de l'entraînement des orphelins de ceux qui sont morts pour l'Imperium. Ces enfants sont connus sous le nom de Progena, et nombre d'entre eux finiront au Ministorum ou à l'Adeptus Terra. Les Prêtres sont réputés pour leur entêtement et leur ténacité, ajouté à une inébranlable foi en l'Empereur.

Pré requis

Compétences : Connaissance (religion) 8 rangs, connaissance (administration) 4 rangs

Don : Volonté de fer, Inspiration, ordre.

Tableau 1-14 Le prêtre

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+0	+2	+2	Icône de la foi, Rang (prêcher), ennemi juré +2 (hérétique)	+1	+1
2	+1	+0	+3	+3	Prestige	+2	+1
3	+2	+1	+3	+3	Inspiration +1 Parole de l'Empereur 1 / jour	+2	+0
4	+3	+1	+4	+4	Rang (missionnaire),	+2	+1
5	+3	+1	+4	+4		+3	+1
6	+4	+2	+5	+5	Ennemi juré +4 (hérétique), Parole de l'Empereur 2 / jour	+3	+0
7	+5	+2	+5	+5	Inspiration +2	+4	+1
8	+6	+2	+6	+6	Rang (confesseur)	+4	+1
9	+6	+3	+6	+6	Parole de l'Empereur 3 / jour	+4	+0
10	+7	+3	+7	+7	Parole suprême de l'Empereur	+5	+1

Compétences de classe : Commandement, Connaissance (religion), Connaissance (administration), Connaissance (Imperium), Diplomatie, Intimidation, Psychologie, Renseignement.

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

Dés de Vie : d8

Armes et Armures : Un prêtre ne gagne aucun don supplémentaire.

Icône de la foi : Au premier niveau, Le Prêtre possède un icône qui l'identifie clairement comme appartenant au culte impérial. Grâce à celui-ci, il peut obtenir de nombreux services ou soutiens de la part des autorités religieuses locales.

Ennemi juré (hérétiques) : Au niveau 1, le Prêtre gagne le don ennemi juré (hérétiques) et gagne un bonus de +2 aux tests de bluff, détection, perception auditive, psychologie et survie lorsqu'il l'utilise contre des hérétiques. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux dommages d'armes contre des hérétiques. Au niveau 6, ces bonus passe à +4.

Rang (prêcher) : Au niveau 1, le Prêtre à le titre de prêcheur. Voir la classe de Dirigeant pour les bonus offert par le don Rang.

Prestige : Au second niveau, le Prêtre réussit automatiquement ses jets de réputation pour recruter des suivants (voir Chapitre 2 La Réputation). Il peut, dès à présent, avoir une suite si il le désire. Ces suivants sont des fanatiques religieux du culte Impérial.

Inspiration +1 : Au niveau 3, le Prêtre gagne un bonus de +1 aux effets du don Inspiration. Voir la classe de Dirigeant. Au niveau 7, le bonus augmente de +2.

Rang (missionnaire) : Au niveau 4, le Prêtre gagne le titre de missionnaire.

Parole de l'Empereur : Au niveau 4, le Prêtre peut forcer des personnes à agir pour l'Empereur. Il gagne l'équivalent du sort *Injonction* qu'il peut utiliser une fois par jour. Le Prêtre applique sa caractéristique de Charisme au DD du pouvoir.

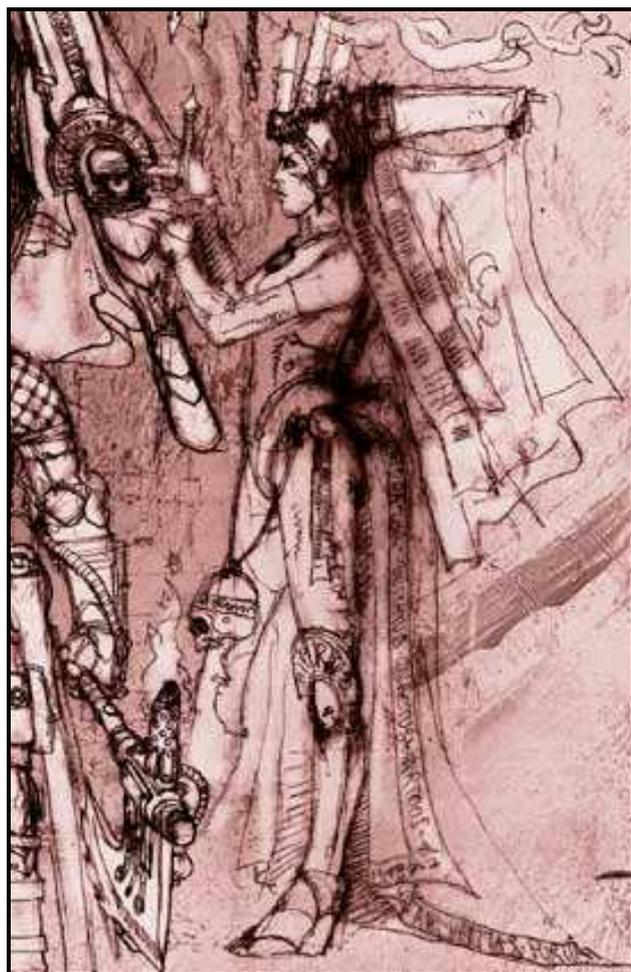
Rang (confesseur) : Au niveau 4, le Prêtre gagne le titre de confesseur.

Parole suprême de l'Empereur : Au niveau 10, le Prêtre devient l'un des plus grand représentant du Culte Impérial. L'utilisation du don Parole de l'Empereur est l'équivalent du sort *Injonction Suprême*.

SŒUR DIALOGUS

« Laissez moi parler, nous gagneront du temps »

Sœur Miranda de l'Ordre de la Plume.



Les sœurs des Ordres Dialogus sont des érudits et des conseillères, expertes dans la traduction de textes humains ou non, sacrés ou blasphématoires. Leurs services sont avidement recherchés par les Inquisiteurs, car elles peuvent déchiffrer les codes les plus obscurs et retrouver les références les mieux dissimulées pour compromettre un suspect. Il est dit que ce sont les membres les plus éminents de cet ordre qui sont chargées de surveiller les anciens textes conservés dans la ténébreuse bibliothèque de la Salle des Origines, loin sous le Palais de

l'Éclésiarchie sur Terra. Seuls les membres les plus hauts placés du clergé ont le droit d'accéder à ces saintes archives, car l'on raconte que les plus terribles secrets de l'Age de l'Apostasie y sont conservés.

Pré requis

Compétences : 3 Connaissances (au choix) 6 rangs,

Spécial : Être issu d'un ordre de sœur Dialogus.

Compétences de classe : Connaissance (toutes), Contrefaçon, Décryptage, Diplomatie, Estimation, Fouille, Psychologie, Renseignement.

Nombre de points de compétence par niveau : 8 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d6

Armes et Armures : Une sœur Dialogus ne gagne aucun don supplémentaire.

Linguistique : Au premier niveau, une sœur Dialogus apprend les rudiments du langage universel. A chaque fois qu'elle est confrontée à des créatures ne parlant pas la même langue qu'elle, la sœur peut néanmoins faire un jet d'Intelligence ou de connaissance (le xeno approprié) DD 15 pour faire passer une information simple.

Communication : Au premier niveau, une sœur Dialogus sait trouver les mots justes à employer quelles que soient les circonstances. Elle gagne un bonus de +2 à tous ses tests de diplomatie, commandement, bluff et renseignement. Ce bonus augmente tous les 2 niveaux.

Traduction : Au second niveau, une sœur Dialogus peut traduire les ordres d'un officier dans une langue gothique enivrante, utilisant le patois ou la langue natale en vigueur. Les troupes se trouvent alors galvanisées, sous les effets du don *Inspiration* et gagnent un bonus de +1.

Langue supplémentaire : Aux niveaux 2, 4, 6, 8 et 10, la sœur Dialogus apprend une langue supplémentaire de son choix.

Détection des mensonges : Au niveau 4, une sœur Dialogus sait percevoir les différences d'intonation de voix, même les plus légères, elle acquiert un bonus égal à son niveau dans la classe de sœur Dialogus à tous ses jets de Psychologie.

Savoir universel : Au niveau 7, une sœur Dialogus a accumulée beaucoup de connaissances. Elle peut toujours réaliser un test de connaissance, même si elle ne possède aucun rang dans la compétence.

Tableau 1-15 La sœur dialogus

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+0	+0	+2	Linguistique, Communication +2	+1	+0
2	+1	+0	+0	+3	Langue supplémentaire, Traduction	+2	+1
3	+1	+1	+1	+3	Communication +4	+2	+0
4	+2	+1	+1	+4	Langue supplémentaire, Détection des mensonges	+2	+1
5	+2	+1	+1	+4	Communication +6	+3	+0
6	+3	+2	+2	+5	Langue supplémentaire	+3	+1
7	+3	+2	+2	+5	Communication +8, Savoir universel	+4	+0
8	+4	+2	+2	+6	Langue supplémentaire	+4	+1
9	+4	+3	+3	+6	Communication +10	+4	+0
10	+5	+3	+3	+7	Langue supplémentaire	+5	+1

SŒUR HOSPITALIERE

« Ma sœur, j'attire votre attention sur le comportement exemplaire de sœur Patricia à la bataille de Piscina IV. Son dévouement à l'Empereur et son sens du devoir ont permis à nombre de mes soldats de continuer à se battre alors qu'ils étaient pour certains presque déjà morts. Bravant le danger, elle fut un exemple pour mes hommes qui lui dédièrent la victoire. Que son nom soit écrit en lettre d'or au coté des plus célèbres héroïnes de votre Ordre »

Lettre du Colonel Vashislas à la Chanoinesse Kristina de l'Ordre de l'Eau Purificatrice.



Les ordres Hospitaliers fournissent des chirurgiennes, des physiciennes et des infirmières à toutes les branches de l'armée impériale (à l'exception de l'Adeptus Astartes), et celles-ci font preuve d'une grande compassion dans l'exécution de leur devoir. Les soldats confiés à leurs soins les considèrent souvent comme des êtres angéliques, et nombre d'entre elles ont été canonisées, souvent à titre posthume, suite à quelques actes de bravoure face à l'ennemi. Les sœurs hospitalières se retrouvent aux côtés de la plupart des forces militaires impériales, qu'il s'agisse de la Garde Impériale, la suite d'un Inquisiteur ou de l'armée personnelle d'un Franc-Marchand, et leurs talents médicaux sont réputés dans tout l'Imperium. Il arrive aussi qu'elles travaillent en équipe avec les Ordres Famulus, leurs compétences complétant alors à merveille celles des sœur Famulus, leurs compétences complétant alors à merveille celles des sœur Famulus lorsqu'il s'agit de faire des recherches génétiques sur une lignée précise.

Tableau 1-16 La sœur hospitalière

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+0	+1	+2	Soins supérieurs 1/ jours	+1	+0
2	+1	+0	+2	+3	Sens du devoir	+2	+1
3	+1	+1	+2	+3	Soins supérieurs 2/ jours	+2	+0
4	+2	+1	+2	+4	Soins rapides, Guérison	+2	+1
5	+2	+1	+3	+4	Soins supérieur 3/ jours	+3	+0
6	+3	+2	+3	+5	Science des soins supérieurs	+3	+1
7	+3	+2	+4	+5	Tête froide, Soins supérieurs 4/ jours	+4	+0
8	+4	+2	+4	+6	Grâces de l'Empereur	+4	+1
9	+4	+3	+4	+6	Soins supérieurs 5/ jours	+4	+0
10	+5	+3	+5	+7	Maîtrise des soins supérieurs	+5	+1

Pré requis

Compétences : Premier secours 8 rangs.

Don : Chirurgie

Spécial : Etre issu d'un ordre de sœur hospitalière.

Compétences de classe : Connaissance (religion), Connaissance (Imperium), Diplomatie, Premier secours.

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

Dés de Vie : d6

Armes et Armures : Une sœur hospitalière ne gagne aucun don supplémentaire.

Soins supérieurs : Au niveau 1, la sœur Hospitalière peut, si elle dispose d'un équipement médical approprié, utiliser l'équivalent du sort *Soins des blessures légères*. Cette forme de soins peut s'ajouter à celui qu'offre le don Chirurgie.

Sens du devoir : Au niveau 3, la sœur Hospitalière fait vœu de sauver les vies des sujets de l'Empereur, au prix de la sienne. Lorsqu'elle mettra sa vie en jeu (à l'appréciation du maître de jeu) pour stabiliser une personne mourante, la sœur Hospitalière gagne un nombre de points d'expérience égal au niveau de la créature sauvée x 50.

Soins rapides : Au niveau 4, la sœur Hospitalière peut réaliser une action de premier secours au prix d'une action simple (au lieu d'une action complexe).

Guérison : Au niveau 4, la sœur Hospitalière peut soigner une maladie ou un empoisonnement en réussissant un jet de premier secours de DD égal à celui du JS vigueur de la maladie ou du poison.

Science des soins supérieurs : Au niveau 6, l'utilisation de la faculté Soins supérieurs est l'équivalent du sort *Soins des blessures Graves*.

Tête froide : Au niveau 7, la sœur Hospitalière a l'habitude d'opérer en plein milieu de champs de batailles alors que les balles sifflent autour d'elle. Elle peut toujours faire 10 à son jet de premiers secours, même sous une quelconque pression psychologique ou même une blessure importante.

Grâces de l'Empereur : Au niveau 8, la sœur Hospitalière peut, au prix d'une action complexe, soigner un état physique qui handicape une créature (aveuglement, assourdissement, paralysie etc.) en réussissant un jet de premiers secours de DD égal à celui qui a rendu la créature handicapée. La sœur ne peut pas utiliser Grâces de l'Empereur pour effacer les effets de la fatigue (épuisement, fatigue) ou les effets mentaux (confusion etc.)

Maîtrise des soins supérieurs : Au niveau 10, la sœur Hospitalière devient l'une des plus grandes Hospitalière de l'Imperium, son nom sera sans doute sanctifié à sa mort. Ses soins supérieurs sont l'équivalent du sort *Soins des blessures critiques*.

SŒUR FAMULUS

« Si je connais le Seigneur Romulus ? J'ai marié sa fille l'année dernière »

Sœur Mireille de l'Ordre de la Clé.

Les Ordres Famulus sont un réseau de chambellans, de conseillères et de diplomates dont le rôle est de s'assurer que les familles régnantes de la galaxie se consacrent sans faillir au bien-être de l'Humanité. Les membres de l'Ordre se retrouvent dans les croyances des Thoriens, cette faction de l'Inquisition qui pense que l'Empereur agit au travers de ses sujets, ce qui expliquerait les miracles dont sont capables les grands saints. Les Famulus ont accès à la généalogie de millions de citoyens de l'Imperium, et il est peu surprenant que leur influence puisse être sentie avant, pendant et après une manifestation de la Grâce de l'Empereur. Elles peuvent parfois même prévoir la date d'un tel événement avec une précision déroutante.

Pré requis

Compétences : Connaissance (Imperium) 6 rangs, Connaissance (Administration) 6 rangs.

Spécial : Etre issue d'un ordre de sœur Famulus.

Compétences de classe : Commandement, Connaissance (Mystère), Connaissance (Imperium), Connaissance (administration), Connaissance (religion), Diplomatie, Psychologie, Renseignement, Représentation.

Nombre de points de compétence par niveau : 6 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d6

Armes et Armures : Une sœur Famulus ne gagne aucun don supplémentaire.

Diplomate : Au premier niveau, la sœur Famulus gagne un bonus à ses tests qui permettrait d'influencer l'attitude de PNJ égal à son niveau de sœur Famulus. Voir page 74 pour les règles concernant l'emploi de cette faculté.

Il ne peut y avoir de secrets pour la Sororitas : Au second niveau, la sœur Famulus apprend à délier involontairement les langues. Après au moins 1 minute de conversation, la Famulus peut utiliser cette habileté sur une cible unique, la forçant à réaliser un JS Volonté (DD 10 + Niveau de sœur Famulus + mod. Charisme). Si le JS est

raté, la victime révèle une part d'information qu'elle voulait dissimuler. Cette information n'est pas nécessairement celle que la sœur recherchait mais fait obligatoirement référence au sujet de la discussions en cour. La victime révèle automatiquement une information ignorée de la sœur Famulus et est automatiquement véritable, ce n'est pas un mensonge. Si la victime n'a rien à cacher et qu'elle échoue à son Jet de Volonté, la sœur le sait automatiquement.

La victime est consciente qu'on a essayé de lui soutirer des informations, qu'elle ai réussi son jet de Volonté ou non.

Négociation : Au niveau 3, la sœur Famulus gagne le don *Négociation*.

Ami haut placé : Au niveau 4, la sœur Famulus commence à connaître du monde dans la noblesse. Elle peut, 1 fois par scénario faire appel à l'un de ses « amis » pour qu'il lui rende un service. Ces services peuvent être de différentes natures : Voyage à travers le Warp, garde du corps, accès à des archives secrètes etc. Tous les types de services sont possibles tant que cela reste dans la logique et dans la ligne de conduite fixée par le Credo Impérial.

Conduire la discussion (Ex): Au 5ième niveau, la sœur Famulus peut réaliser un jet de Diplomatie (DD 20) lorsqu'elle utilise son *Il ne peut y avoir de secrets*. Si le jet est réussi, elle prononce une phrase discrète composée seulement de quelques mots subtils. Si lors de l'utilisation de *Il ne peut y avoir de secrets*, le JS de Volonté de la cible échoue, la victime donne accidentellement une information sur le sujet de discussion abordé sans qu'elle n'y prête attention ni même ne s'en souviennent.

Historienne : Au niveau 7, une sœur Famulus peut, grâce à ses relations avec les familles et son savoir de l'histoire Impériale, apprendre des choses sur des événements important ou des personnes glorieuses du passé. Cette faculté fonctionne exactement comme le sort *Mythes et Légendes* (voir page 266 du *Manuel du Joueur 3.5*).

Ami très haut placé : Au niveau 9, la sœur Famulus connaît des personnes très influentes. Elle peut, 1 fois par scénario faire appel à l'un de ses « amis » pour qu'il lui rende un important service. Ces services peuvent être de différentes natures : Mobilisation d'un peloton de Garde Impériale, emploi d'un Assassin Impérial, accès à des archives de l'Inquisition etc. Le maître de jeu est le seul juge des actions que peut entreprendre un tel contact.

Tableau 1-17 La sœur famulus

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+0	+0	+2	Diplomate	+1	+1
2	+1	+0	+0	+3	Il ne peut y avoir de secrets pour la Sororitas	+2	+1
3	+1	+1	+1	+3	Négociation	+2	+0
4	+2	+1	+1	+4	Ami haut placé	+2	+1
5	+2	+1	+1	+4	Conduire la discussion	+3	+1
6	+3	+2	+2	+5		+3	+0
7	+3	+2	+2	+5	Historienne	+4	+1
8	+4	+2	+2	+6		+4	+1
9	+4	+3	+3	+6	Ami très haut placé	+4	+0
10	+5	+3	+3	+7		+5	+1

PRÊTRE SANGUINIEN

« Buvez, car ceci est le sang même de Sanguinus »
Sandalphon, Prêtre Sanguinien



A l'origine, les Blood Angels pratiquaient l'Insanguination, il s'agissait d'injecter un peu de sang du Primarque dans le corps des aspirants. Cette pratique prit bien sûr fin à la mort de Sanguinus. Cependant, un peu de son sang fut préservé dans le Graal Rouge. Le sang vivant ne pouvait pas être conservé très longtemps et il fut donc injecté dans les veines des Prêtres Sanguiniens qui devinrent les dépositaires de la puissance de Sanguinus. Boire le mélange d'un peu de sang de tous les Prêtres Sanguiniens dans le Graal Rouge fait partie inhérente du rituel d'intronisation des Prêtres Blood Angels. Les Prêtres Sanguiniens font office d'Apothicaire au sein du Chapitre, ils sont les garants du patrimoine génétique légué par Sanguinus et le sang qui coule dans leurs veines et vieux de plusieurs millénaires.

Pré requis

Race : Space Marine

Chapitre : Blood Angels

Bonus à l'attaque de base : + 7

Compétences : Premiers secours 8 rangs

Dons : Carapace Noire, Chirurgie

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Administration), Connaissance (Chaos), Connaissance (Imperium), Connaissance (Science), Connaissance (Xeno), Connaissance (Religion), Détection, Escalade, Intimidation, Natation, Perception auditive, Pilotage, Premier secours, Saut, Survie.

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

Dés de Vie : d10

Armes et Armures : Un Prêtre Sanguinien ne gagne aucun don supplémentaire.

Sang de Sanguinus : Au premier niveau, le Prêtre Sanguinien reçoit quelques gouttes du sang de Sanguinus. Le Primarque des Blood Angels était probablement le plus vigoureux des fils de l'Empereur. Le Prêtre Sanguinien gagne 1 point de vie supplémentaire à chaque augmentation de niveau, en plus de son modificateur de Constitution. Ceci viens en plus des effets du *Second Cœur* commun à tous les Space Marines, pour un total final de +3.

Etancher la soif : Au niveau 2, un Prêtre Sanguinien gagne deux fois plus de points de vie en buvant le sang de ses victimes. Chaque point de vie enlevé en utilisant la Soif Rouge, fait regagner 2 points de vie au Prêtre Sanguinien. De plus, une telle pratique devient tellement courante qu'un Prêtre Sanguinien gagne un bonus à ses jets de volonté égal à son niveau de Prêtre Sanguinien pour éviter de provoquer des Rages Noires après avoir bu du sang.

Don de Chapitre : Au niveau 3, le Prêtre Sanguinien gagne le premier don offert par son Chapitre (Voir Les Chapitres).

Création de Narthecium : Au niveau 4, le Prêtre Sanguinien peut créer des auto-injecteurs appelés Nartheciums à partir de sang. Les Nartheciums rendent 1d8+5 points de Vie au blessé. Créer des Nartheciums demande un Jet d'Artisanat (chimie) DD 17, le matériel adéquat, et 75 crédits/Narthecium. Le Prêtre Sanguinien perd également 3 points d'Expérience par Narthecium créé.

Bénédiction de sanguinus : Au niveau 5, Un grand Prêtre Sanguinien est supposé bénéficier de la protection de Sanguinus. Tous les Blood Angels à proximité chercheront à se surpasser en faits d'arme et en bravoure. Tous les Blood Angels dans un rayon de 9 mètres autour du Prêtre Sanguinien gagnent un bonus de +1 au toucher et au JS de Volonté.

Tableau 1-18 Le prêtre sanguinien

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+1	+2	+1	Sang de Sanguinus	+1	+0
2	+1	+2	+3	+2	Etancher la soif	+2	+1
3	+2	+2	+3	+2	Don de Chapitre	+2	+0
4	+3	+2	+4	+2	Création de Narthecium	+2	+1
5	+3	+3	+4	+3	Bénédiction de Sanguinus	+3	+0

GARDE D'HONNEUR BLOOD ANGELS

« Pour Sanguinus, l'Empereur et le Chapitre ! Garde d'honneur à l'attaque !! »

Sergent Vétéran Armisaël de la Garde d'Honneur



La Garde d'honneur Blood Angels est composé des plus anciens membres du Chapitre, se sont des Space Marines qui ont survécu à de nombreux conflits et, jusqu'ici, à la soif rouge. Le rôle de la garde d'honneur est d'accompagner leur Capitaine à la bataille et de former sa garde personnelle, ils sont aussi garants de la protection de l'étendard de compagnie ou d'artefacts sacrés. Les membres de la garde sont scrupuleusement choisis parmi les prétendants les plus glorieux du Chapitre et seul ceux réussissant à contrôler leur soif rouge ont l'immense honneur de porter le casque d'or de la garde d'honneur.

Pré requis

Race : Space Marine

Chapitre : Blood Angels

Bonus à l'attaque de base : + 10

Dons : Carapace Noire, Arme de spécialisation (une arme de corps à corps), Rage de l'ange rouge

Spécial : Avoir surmonter la soif rouge.

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Chaos), Connaissance (Imperium),

Connaissance (Xeno), Connaissance (Religion), Détection, Escalade, Intimidation, Natation, Perception auditive, Saut, Survie.

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

Dés de Vie : d10

Armes et Armures : Un garde d'honneur ne gagne aucuns dons supplémentaires.

Sens du devoir : Au premier niveau, lorsqu'il protège une personne ou un artefact important, le Garde d'Honneur gagne un bonus de circonstance de +1 en Défense et à ses JS Volonté.

Contrôler la soif : Au premier niveau, un Garde d'Honneur sait qu'il doit à tous prix surmonter sa soif rouge, pour le bien de ses missions et de son Chapitre. Il gagne un bonus égal à son niveau de Garde d'Honneur à tous ses jets de Volonté pour surmonter la soif rouge.

Charge furieuse : Au second niveau, le Garde d'Honneur peut, lors d'une charge, baisser sa garde pour délivrer une attaque particulièrement dévastatrice. Il gagne la possibilité de réduire sa Défense de un ou plusieurs points (avec un maximum de 5 points) pour augmenter les dommages d'une attaque de corps à corps du double de la valeur choisie. Cette faculté peut être combinée avec le don Attaque puissante et ne marche que lors d'une action de charge.

Don de Chapitre : Au niveau 3, le Garde d'Honneur gagne le don de Chapitre Fureur de Sanguinus.

Don supplémentaire : Au niveau 4, le Garde d'Honneur gagne un don à choisir parmi les dons de combat.

Pour l'honneur du chapitre ! : Au 5ième niveau, un Garde d'Honneur continuera à se battre, même dans la mort, pour l'honneur du Chapitre Blood Angels. Si il vient à mourir alors qu'il est en rage, le garde d'honneur a le droit de réaliser un round complet d'action avant de réellement succomber à ses blessures. Durant ce round, il ne peut bien sûr pas être soigné de quelque façon que ce soit (soif rouge, soins médicaux, nartecium etc).

Note : Un Garde d'Honneur ayant succombé à la rage noire ne peut plus progresser dans la classe de garde d'honneur Blood Angels.

Tableau 1-19 Le garde d'honneur Blood Angels

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+1	+1	+2	+2	Sens du devoir, Contrôler la soif	+1	+0
2	+2	+2	+3	+3	Charge furieuse	+2	+1
3	+3	+2	+3	+3	Don de Chapitre	+2	+0
4	+4	+2	+4	+4	Don supplémentaire	+2	+1
5	+5	+3	+4	+4	Pour l'Honneur du Chapitre !	+3	+0

LES AILES DE SHRIKE

«Depuis les ombres nous frappons, rapides et mortels, et avant que nos ennemis ne puissent réagir... les ténèbres et rien de plus.»

Capitaine Kayvaan Shrike



Les Ailes de Shrike est le nom donné aux Space Marines menés par le Capitaine Kayvaan Shrike. Ce sont des soldats d'élite entraînés à la guérilla et aux attaques éclairs contre des cibles stratégiques. L'unité est née après la campagne de Targus VIII où Shrike et ses Marines furent pris au piège lorsque le Thunderhawk chargé de les extraire fut abattu par la Waaagh des seigneurs Orks de la planète.

Non découragés, ils se dissimulèrent durant deux ans en territoire ennemi avant de rejoindre leur Chapitre. Durant ces deux années, les Ailes de Shrike effectuèrent des actions commando contre les positions de ravitaillement orks. Grâce à l'action de ces Space Marines, la campagne prit fin des dizaines d'années avant la date prévue par les stratèges impériaux.

Shrike fut décoré des Lauriers Impériaux et chacun de ses hommes se vit remettre un honneur de bataille pour l'ensemble des actions effectuées durant la campagne de Targus VIII.

Pré-requis :

Race : Space Marine

Chapitre : Raven Guard

Bonus à l'attaque de base : + 10

Compétences : Discrétion 8 rangs, Déplacement silencieux 8 rangs, Détection 10 rangs, Perception auditive 10 rangs, saut 5 rangs.

Dons : Carapace Noire, Arme de prédilection (griffe énergétique), Eclairer, Frapper depuis les ténèbres.

Compétences de classe : Artisanat, Conduite, Connaissance (Imperium), Connaissance (Religion), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Intimidation, Natation, Perception auditive, Saut, Survie.
Nombre de points de compétence par niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Dés de Vie : d10

Armes et Armures : Une Aile de Shrike ne gagne aucun don supplémentaire.

Voir sans être vu : Au premier niveau, une Aile de Shrike apprend à se dissimuler à la vue de ses ennemis, il peut réduire la pénalité de son armure énergétique de 2 pour tous ses tests de Discrétion et de Déplacement silencieux.

Arme de spécialisation (griffe énergétique) : Au second niveau, l'Aile de Shrike gagne le don Arme de spécialisation (griffe énergétique)

Don de Chapitre : Au niveau 3, l'Aile de Shrike gagne le don de Chapitre *Les serres du corbeau*.

La mort vient du ciel : Au niveau 4, l'Aile de Shrike apprend à faire des attaques éclairs en utilisant son réacteur dorsal. Il gagne le don *Attaque éclair*, même s'il ne remplit pas les conditions normale.

... les ténèbres et rien de plus : Au niveau 5, l'Aile de Shrike annule la pénalité de l'armure énergétique pour tous ses tests de Discrétion et de Déplacement silencieux. De plus il gagne le don *Discret*.

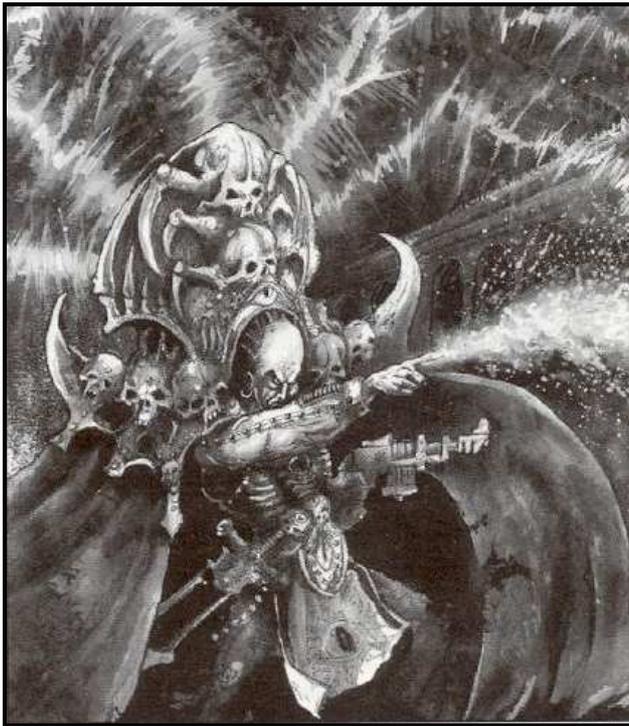
Tableau 1-20 L'Aile de Shrike

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Bonus Déf.	Rép
1	+1	+1	+2	+1	Voir sans être vu	+1	+0
2	+2	+2	+3	+2	Arme de spécialisation (griffe énergétique)	+2	+1
3	+3	+2	+3	+2	Don de Chapitre	+2	+0
4	+4	+2	+4	+2	La mort vient du ciel	+2	+1
5	+5	+3	+4	+3	... les ténèbres et rien de plus	+3	+0

WYRD PYRO

«Le feu est le reflet de l'âme»

Torche, Mercenaire Wyrd



Les Wyrds sont des individus dotés de pouvoirs psychiques naturels, mal contrôlés et variés. Ils sont très différents des psykers entraînés de l'Adeptus Astra Telepathica, car les Wyrds développent leurs pouvoirs seuls, de manière totalement anarchique.

Les Wyrds qui dissimulent leur pouvoirs sont relativement en sécurité, surtout dans l'immensité des cités-ruches. Parmi les Wyrds, certains développent des talents de guérison, de télépathie ou de télékinésie, d'autres apprennent à dompter les flammes, on les appelle les Pyro. Les Pyro sont souvent engagés comme mercenaires par les gangs des sous-mondes, à cause de leur affinité avec le feu et de l'effet dévastateur qu'un tel atout peut entraîner aussi bien physiquement que moralement sur les gangs ennemis. Les Pyro sont des individus dangereux qui sont sévèrement recherchés par l'Adeptus Arbites.

Pré-requis

Compétences : Art Psy 4 rangs.

Spécial : Doit être capable de lancer des pouvoirs innés de niveau 2.

Pouvoir : Doit être capable de lancer le pouvoir *Résistance aux énergies destructrices (feu)*.

Compétences de classe : Art Psy, Artisanat, Concentration, Connaissance (Warp), Connaissance (Mystère), Décryptage, Intimidation.

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

Dés de Vie : d6

Armes et Armures : Un Pyro ne gagne aucun don supplémentaire.

Pouvoir : A tous les niveaux le Pyro gagne un pouvoir lié au feu. Ce pouvoir se lance comme si le Pyro possédait le niveau de sort requis pour le faire, même si le niveau du sort est plus grand.

Exemple : Un psyker avec 9 classes de Pyro peut lancer des pouvoirs de niveau 5 maximum ; il pourra néanmoins lancer le pouvoir *Tempête de Feu* (pouvoir de niveau 7).

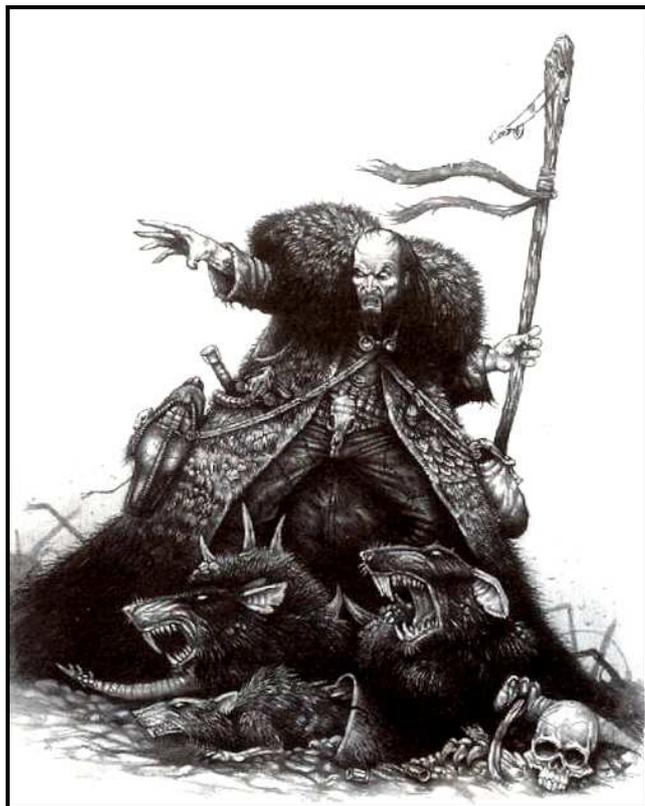
Tableau 1-21 Le Pyro

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Pouvoir psy	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+1	+0	+2	Pouvoir <i>Flamme</i>		+1	+0
2	+1	+2	+0	+3	Pouvoir <i>Pyrotechnie</i>	+1 Niveau d'utilisateur	+2	+1
3	+1	+2	+1	+3	Pouvoir <i>Boule de feu</i>		+2	+0
4	+2	+2	+1	+4	Pouvoir <i>Lumière brûlante</i>	+1 Niveau d'utilisateur	+2	+1
5	+2	+3	+1	+4	Pouvoir <i>Bouclier de feu</i>		+3	+0
6	+3	+3	+2	+5	Pouvoir <i>Colonne de feu</i>	+1 Niveau d'utilisateur	+3	+1
7	+3	+4	+2	+5	Pouvoir <i>Mur de feu</i>		+4	+0
8	+4	+4	+2	+6	Pouvoir <i>Boule de Feu retardement</i>	+1 Niveau d'utilisateur	+4	+1
9	+4	+4	+3	+6	Pouvoir <i>Tempête de feu</i>	+1 Niveau d'utilisateur	+4	+0
10	+5	+5	+3	+7	Pouvoir <i>Nuage incendiaire</i>	+1 Niveau d'utilisateur	+5	+1

WYRD BELLUAIRE

« Ne vous inquiétez pas, mes enfants sont dressés pour ce genre de travail »

Odrir, Dresseur de bête



A l'instar des Wyrds Pyro qui possèdent une affinité avec le feu, les belluaires jouissent d'un grand lien psychique avec les animaux. Certains d'entre eux utilisent ces pouvoirs empathiques pour dresser des bêtes, et leur apprendre à exécuter des tâches simples ; d'autres s'en servent pour dresser des bêtes dangereuses et s'en servir pour attaquer leurs adversaires. Ce type de belluaires est particulièrement recherché par les gangs des Cités Ruches.

Pré requis

Compétences : Dressage 3 rangs.

Spécial : Doit être capable de lancer des pouvoirs innés de niveau 2.

Pouvoir : Doit être capable de lancer le pouvoir *Charme animal*.

Compétences de classe : Art Psy, Artisanat, Concentration, Connaissance (Warp), Connaissance (Mystère), Connaissance (Nature), Discrétion, Dressage, Equitation, Survie.

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

Dés de Vie : d6

Armes et Armures : Un Belluaire ne gagne aucun don supplémentaire.

Lien animal : Au premier niveau, le Belluaire développe un lien avec les animaux. Les animaux le considère comme leur maître et le Belluaire bénéficie en permanence du pouvoir *Charme animal*.

Sens animal : Au premier niveau, le Belluaire peut sentir la présence d'animaux dans un rayon égal a son niveau de Belluaire en km.

Communication animale : Au second niveau, le Belluaire peut utiliser le pouvoir *Communication avec les animaux* à volonté.

Lien télépathique : Au 4^e niveau, le Belluaire peut utiliser sa faculté *Communication animale* pour converser par télépathie avec les animaux qu'il perçoit (voir *Sens animal*).

Perception animale : Au 6^e niveau, le Belluaire peut voir à travers les yeux d'un animal avec lequel il a un *Lien télépathique*.

Domination animale : Au 8^e niveau, le Belluaire peut pénétrer psychiquement dans l'esprit d'un animal et contrôler librement ses actions. Il pourra attaquer, se déplacer et faire toutes les choses qu'un animal de son type pourrait normalement faire (un gorille pourra ouvrir une porte, un chien rapporter un objet dans sa mâchoire etc). La domination est automatique et demande une grande concentration de la part du Belluaire qui se retrouve alors sans défense.

Domination animale suprême : Au 10^e niveau, le Belluaire peut utiliser *Domination animale* avec un animal qu'il perçoit (voir *Sens animal*).

Tableau 1-22 Le Belluaire

Niv	Bonus de base à l'attaque	JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté	Spécial	Pouvoir psy	Bonus Déf.	Rép
1	+0	+1	+1	+1	Lien animal, Sens animal	+1 Niveau d'utilisateur	+1	+0
2	+1	+2	+2	+2	Communication animale	+1 Niveau d'utilisateur	+2	+1
3	+1	+2	+2	+2		+1 Niveau d'utilisateur	+2	+0
4	+2	+2	+2	+2	Lien télépathique		+2	+1
5	+2	+3	+3	+3		+1 Niveau d'utilisateur	+3	+0
6	+3	+3	+3	+3	Perception animale		+3	+1
7	+3	+4	+4	+4		+1 Niveau d'utilisateur	+4	+0
8	+4	+4	+4	+4	Domination animale		+4	+1
9	+4	+4	+4	+4		+1 Niveau d'utilisateur	+4	+0
10	+5	+5	+5	+5	Domination animale suprême		+5	+1



CHAPITRE 2 ARCHETYPE

POSSEDE

« Je sens le démon en moi, c'est maintenant trop tard.. »

Damien



Un démon peut se manifester dans l'univers réel mais c'est pour lui une tâche très difficile. Les barrières entre l'Immaterium et notre galaxie peuvent être affaiblies par des rituels et des sacrifices appropriés, mais même dans le meilleur des cas, le démon ne pourra se manifester que durant une courte période de temps. La possession démoniaque est la forme la plus durable de manifestation des démons. Dans cette situation, le démon s'incarne entièrement ou partiellement dans le corps d'un être humain qui lui sert d'avatar. Techniquement la possession est limitée dans le temps et l'hôte fini par mourir, mais si certains rituels appropriés ont été accomplis, elle peut être indéfinie. Cela permet de piéger un démon du Warp dans un corps, créant ainsi une créature connue sous le nom de possédé.

Les possédés sont créés pour différentes raisons. Certains sont des volontaires des cultes du Chaos, prêts à sacrifier leur vie pour permettre à leur maître de s'incarner, d'autres sont capturés et se réveillent un matin en découvrant qu'ils ne sont plus seuls dans leur tête, expérience qui peut rendre fou n'importe quel être humain. Les Inquisiteurs, et plus particulièrement ceux de l'Ordo Malleus, créent aussi des Possédés. La plupart d'entre eux sont utilisés pour interroger des entités sur les mystères du Warp, les Inquisiteurs refusant de les libérer tant qu'ils ne répondent pas à leurs questions. Quelques Inquisiteurs, notamment ceux qui n'ont pas de pouvoirs psychiques, utilisent les Possédés comme psykers de combat.

La présence d'une entité du Warp dans le corps du Possédé prélève sur lui un lourd tribut, mais en attendant que l'âme de la créature soit consumée par les énormes pouvoirs qu'elle renferme, le résultat donne un être extrêmement puissant. Le rituel de possession et les enchantements qui sont imposés sur le corps du Possédé le protègent des autres créatures du Warp, alors que le démon prisonnier peut se manifester à travers cette enveloppe charnelle.

CREATION D'UN POSSEDE

L'archétype « possédé » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde.

Taille et Type : Le type du personnage change et devient « Extérieur ». Sa taille ne change pas.

Dés de vie : Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d8.

Vitesse de déplacement : Comme la créature de base.

Défense : La Défense ne subit pas de changement.

Attaque : Un Possédé conserve toutes les attaques de la créature de base.

Attaques spéciales : Un Possédé conserve toutes ses attaques spéciales et gagne les suivantes.

Psyker : Un Possédé possède le niveau, les points de pouvoirs psy et les pouvoirs de Psyker du démon qui l'habite (si le démon est capable de lancer des pouvoirs bien sur). La liste des démons ainsi que leur niveau de Psyker se trouve dans le *Codex Xeno*. Ainsi, un Possédé habité par une Démonette lancera des pouvoirs de Slaanesh comme un Psyker de niveau 6.

Rage de Khorne : Si le Possédé est habité par un démon de Khorne, il peut rentrer en Rage 1 fois par jour, comme décrit dans la classe de Barbare du *Manuel du Joueur 3.5*

Particularités : Un Possédé conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes

Résistance démoniaque : Le Possédé possède l'armure naturelle du démon qui l'habite

Immunité : Le Possédé est immunisé aux poisons et aux maladies.

Télépathie : Le Possédé peut communiquer par télépathie dans un rayon de 30 mètres avec toutes les autres créatures parlant n'importe quelle langue que ce soit.

Résistance aux éléments : Le Possédé a une résistance au feu, électricité, froid et acide de 10. Cette résistance augmente en fonction de la nature du démon qui l'habite. Les démons de Khorne et de Tzeench 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.

Résistance à la magie : Le Possédé possède une résistance à la magie de 15 ou de 20 si il est habité par un démon de Khorne.

Immunité à la peur : Un Possédé est immunisé aux effets de peur et de terreur.

Jets de sauvegarde : Comme la créature de base.

Caractéristiques : Un Possédé gagne le score de Force et de Charisme du démon qui l'habite (seulement dans le cas où ils sont plus grands).

Compétences : Un Possédé bénéficie d'un bonus racial de 2 en détection, fouille et perception auditive.

Dons : Un Possédé gagne le don Guérison accélérée.

Facteur de Puissance : Comme la créature de base +1(ou +3 si il s'agit d'un Démon Majeur).

Alignement : Chaotique

Evolution possible : Avec des classes de personnages

Ajustement niveau : Comme la créature de base +2 (ou +4 si il s'agit d'un Démon Majeur).

Faiblesse d'un Possédé

Malgré ses pouvoirs, un Possédé possède certaines faiblesses.

Possession : À chaque fois que le Possédé utilise un pouvoir psy ou bien qu'il passe en rage, son démon intérieur peut essayer de prendre le contrôle du corps de la créature porteuse. Pour résister à cela, le Possédé doit faire un JS de Volonté de DD 10 + le niveau du pouvoir psy (DD10 dans le cas d'une Rage). Si le test est un échec, le démon s'incarne totalement dans le corps et l'hôte meurt.

Symbole Saint : Le Possédé se sent mal dans des lieux saints ou en présence d'icônes de la Foi. A chaque fois qu'il se trouve confronté à un tel phénomène, il subit un malus de -2 à tous ses tests d'attaques, de compétences, de sauvegardes ou de caractéristiques.

Visage du démon : Le démon va lentement corrompre le corps qui l'habite, cette corruption peut être ralentie par des rituels mais, mois après mois, année après année, le Possédé va se transformer. Pour représenter ceci, à chaque fois que le Possédé gagne un niveau, son corps subit une transformation. Ses yeux vont changer de couleurs ou prendre la forme de ceux de chats ou de serpents, sa peau va se mettre à luire, ses os vont changer de forme faisant apparaître des cornes, une queue, ou n'importe quel autre attribut démoniaque choisi par le maître de jeu.



ARCO-FLAGELLANT

« Bien maître ... »
Victor 452



Le grand clergé du Ministorum connaît autant de manières de punir les hérétiques qu'il existe de types d'hérésies. Toutes ses méthodes impliquent le plus souvent la mort ou la torture (ou la torture et la mort) pour purger physiquement l'âme de l'hérétique de ses péchés et lui permettre ainsi de rejoindre l'Empereur après sa mort. L'une de ces punitions est l'Arco-flagellant.

Dans ce cas, l'hérétique subit d'importantes opérations chirurgicales ainsi qu'un reconditionnement mental qui le

transforme en un dément frénétique. Le condamné se voit greffer des armes de corps à corps telles que des griffes de combats et le très populaire électro-fléau. La tête est enchâssée dans un casque pacificateur scellé qui contient des implants directement connectés avec le cerveau et l'épine dorsale. Ces implants calment l'Arco-flagellant et le maintiennent dans un état proche de l'inconscience. Lorsqu'il est dans cet état, l'esprit de l'Arco-flagellant est rempli d'images sacrées, de symboles de l'Éclésiarchie, de visions de saints, d'hymnes et de prière, qui entre directement dans son subconscient.

Une fois activé, un Arco-flagellant est presque impossible à arrêter car son corps est saturé de stimulants de combat, de supprimeurs de douleur et d'adrénaline. Des régulateurs de pensée le transforme en un tueur psychopathe frénétique, la souffrance qu'il ressent n'égalant que la fureur qui l'anime, lui enlevant ainsi toutes notions de peur ou d'auto préservation.

L'Éclésiarchie utilise généralement les Arco-flagellants en petites unités suicides, mais il arrive aussi qu'un inquisiteur fasse la requête qu'un Cardinal fasse passer un ou deux Arco-flagellant sous son autorité.

CREATION D'ARCO-FLAGELLANT

L'archétype « Arco-flagellant » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde. La jouabilité d'un tel personnage est totalement nulle, aussi les Arco-flagellants devraient être exclusivement des PNJ's.

Taille et Type : Le type du personnage ne change pas, mais il acquiert le sous-type « Arco-flagellant ». Sa taille ne change pas.

Dés de vie : Le type de dés de vie ne change pas.

Vitesse de déplacement : Comme la créature de base.

Défense : La Défense ne subit pas de changement.

Attaque : L'Arco-flagellant conserve toutes les attaques de la créature de base.

Attaques spéciales : L'Arco-flagellant conserve toutes ses attaques spéciales et gagne les suivantes.

Armes corporelles : Un Arco-flagellant est équipé de nombreuses armes énergétiques directement implantées sous son épiderme. Il est donc impossible qu'ils ne les perdent ou qu'ils soient désarmés. Les électro-fléaux sont des fouets énergétiques et l'Arco-flagellant peut les utiliser au corps à corps sans subir d'attaques d'opportunité.

Fureur de combat : Lorsqu'il entre en combat, l'Arco-flagellant passe automatiquement en Rage, comme décrit dans la classe de Barbare du *Manuel du Joueur 3.5*. Cette rage dure toute la rencontre (elle ignore donc la règle concernant la durée de la Rage) et l'Arco-flagellant n'est pas considéré comme fatigué à la fin de celle-ci. Lorsqu'il a perdu la moitié de ses points de vie, les bonus de rage deviennent ceux d'une rage de grand Berserker. Un Arco-flagellant ne peut pas arrêter volontairement sa rage tant qu'il y a des ennemis à combattre, de même il ne peut jamais fuir un combat.

Particularités : L'Arco-flagellant conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

Insensible à la douleur : Un Arco-flagellant possède une réduction de dommages de 4/-

Immunité à la peur : Un Arco-flagellant est immunisé aux effets de peur et de terreur.

Jets de sauvegarde : Comme la créature de base.

Caractéristiques : L'Arco-flagellant gagne un bonus de +2 en Force et en Constitution, son Intelligence tombe à 1.

Compétences : L'Arco-flagellant bénéficie d'un bonus racial de +4 en Intimidation

Dons : L'Arco-flagellant gagne les dons Robustesse, Combat à deux armes et Réflexe de combat.

Facteur de Puissance : Comme la créature de base +1

Alignement : Neutre

Evolution possible : Aucune

Ajustement niveau : Comme la créature de base +2.

Faiblesse de l'Arco-Flagellant

Malgré ses pouvoirs, L'Arco-flagellant possède certaines faiblesses.

Boîtier de commande : Un Arco-flagellant est dépendant de son boîtier de commande. Seule celui ci lui permet de sortir de son état végétatif, mais c'est également le seul moyen de l'y replonger.

Manque d'initiative : Un Arco-flagellant est absolument incapable de prendre une initiative autre que d'attaquer une personne désignée par son maître. Son Intelligence est celle d'un animal.



DAEMONIFUGE

«Je me moque de ce que tu veux démon. Je suis une Séraphine. Je suis une Sororitas ! je suis le Daemonifuge »
Ephrael Stern, Daemonifuge Tome 1



Considéré comme hérétique par certains et saint vivant par d'autres, leur existence est liée à celle des démons. Les Daemonifuges sont en effet capables de sentir l'existence des démons, de percevoir leurs émotions, leurs désirs et leurs craintes. Ils sont une plaie pour les créatures des Royaumes du Chaos mais également leurs pires Némésis. Personne ne connaît exactement comment s'éveille le Daemonifuge. Le premier cas recensé fut celui de la Sœur de Bataille Ephrael Stern, qui reçut la vision horrible de plusieurs milliers de ses sœurs, toutes mortes en emportant avec elles un immense savoir démonologique. L'accumulation de ces visions et des ces connaissances lui

permet de lire dans l'esprit des démons, d'y découvrir leurs noms et leurs faiblesses.

CREATION DE DAEMONIFUGE

L'archétype « Dæmonifuge » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde. Le personnage doit avoir accompli une quête le menant à la découverte d'un important savoir démonologique et recevoir l'approbation du Maître de Jeu. Ce savoir doit être réellement important, le livre sacré des Chevaliers Gris doit être un conte pour enfant en comparaison à celui qui éveille un Daemonifuge.

Taille et Type : Le type du personnage ne change pas, mais il acquiert le sous-type « Dæmonifuge ». Sa taille ne change pas.

Dés de vie : Le type de dé de vie ne change pas.

Vitesse de déplacement : Comme la créature de base.

Défense : La Défense ne subit pas de changement.

Attaque : Le Daemonifuge conserve toutes les attaques de la créature de base.

Attaques spéciales : Le Daemonifuge conserve toutes ses attaques spéciales et gagne les suivantes.

Châtiment des démons : Une fois par jour, le Dæmonifuge peut porter une attaque particulièrement puissante contre un démon. Le Daemonifuge doit annoncer son attaque de châtiment avant de lancer le dé d'attaque. Il reçoit un bonus au toucher égal à son modificateur Charisme et un bonus aux dommages égal à son niveau de personnage. Aucune armure ne protège contre une telle attaque, qu'elle soit physique (une armure énergétique) ou magique (l'armure des démons). De plus, le démon doit immédiatement effectuer un test de Volonté de DD égal à $10 + \frac{1}{2}$ niveau de personnage + Modificateur Charisme. Si le test est raté, le démon est immédiatement victime de l'instabilité démoniaque et repart directement dans le royaume du Chaos d'où il est issu. Châtiment du Chaos n'a aucun effet contre les créatures autres que les démons (noter que les Space Marines du Chaos ne sont pas des démons à moins d'être possédés).

Dissipation de l'aura démoniaque : L'armure naturelle des démons ne protège pas contre les attaques au corps à corps d'un Dæmonifuge.

Particularités : Le Daemonifuge conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

Immunité à la peur : Un Daemonifuge est immunisé au effet de peur et de terreur des démons.

Résistance aux pouvoirs : Comme son nom l'indique, un Daemonifuge est quasiment imperméable aux pouvoirs des démons. Il gagne un bonus de +4 à tous ses Jets de Sauvegarde contre les pouvoirs lancés par des démons.

Perception Warp : Avant de s'incarner dans un corps, les démons voyagent dans le Warp. Un Daemonifuge peut sentir la différence de variations issues de ces passages et percevoir la future manifestation des démons. A chaque fois qu'un démon s'incarne ou se manifeste, le Daemonifuge à droit à une attaque d'opportunité contre celui ci.

Némésis : Le Daemonifuge est, pour les démons, l'incarnation de la mort. Ils le redoutent et le haïssent en même temps. Tous démons voulant attaquer le Daemonifuge, doit au préalable vaincre une terrible peur et réussissant un test de Volonté de DD égal à $10 + \frac{1}{2}$ niveau de personnage + Modificateur Charisme. Si le test échoue, le démon subit les effets de la peur.

Jets de sauvegarde : Comme la créature de base.

Caractéristiques : Le Daemonifuge ne subit aucune modification à ses caractéristiques

Compétences : Le Daemonifuge bénéficie d'un bonus racial de +6 au test de Connaissance (Chaos).

Dons : Le Daemonifuge ne gagne aucun don supplémentaire

Facteur de Puissance : Comme la créature de base

Alignement : Loyal ou Bon

Evolution possible : Par une classe de personnage

Ajustement niveau : Comme la créature de base +1.

Faiblesse du Daemonifuge

Malgré ses pouvoirs, le Daemonifuge possède certaines faiblesses.

Perception démoniaque : Les démons sentent automatiquement la présence d'un Daemonifuge si il se trouve à moins de 9 mètres d'eux.

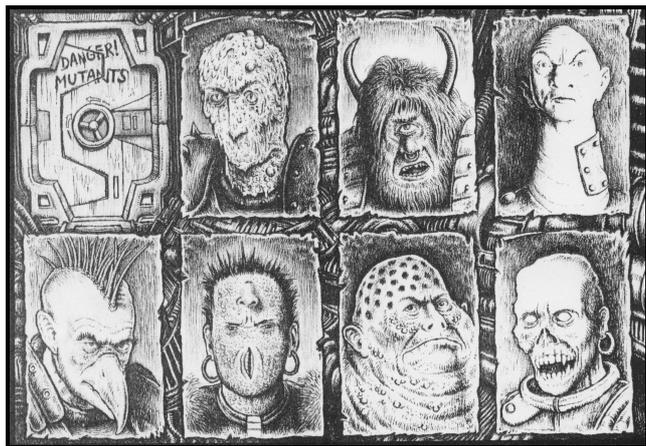
Haine démoniaque : Les démons haïssent les Daemonifuge au plus haut point. Lorsqu'il en croise un, ils feront tout ce qui est en leurs pouvoirs pour l'éliminer. Les démons invoqués ne se retireront pas avant d'avoir tuer le Daemonifuge (la durée du pouvoir *Convocation de démons* devient *permanent*) et n'obéiront pas au commandement de leur invocateur. Tous les démons ayant réussi leur test de Volonté contre la peur (voir le pouvoir *Némésis*) attaqueront le Daemonifuge le plus efficacement possible (corps à corps, pouvoirs etc.), sans se soucier des risques ou des alliés du Daemonifuge.

Note de l'auteur : Cet archétype est inspiré de la BD *Daemonifuge* dessiné par Kevin Walker, Jim Campbell, Gordon Rennie, Karl Richardson et Chris Quilliams. *Daemonifuge* à vu le jour dans le magazine anglais *Warhammer Monthly*. Le premier Tome a été traduit en français et est disponible en France aux éditions *Bulle Dog*. L'histoire d'Ephrael Stern, possédée par l'esprit de ses sœurs, a connu un franc succès et Games Workshop créa par la suite, en édition limitée, les figurines d'Ephrael Stern et de l'Inquisiteur Silas Hand.



MUTANT

« Ils sont une plaie interne qu'il faut purger avant de pouvoir prétendre contrôler la galaxie »
Inquisiteur Ismael de l'Ordo Hereticus



Depuis des millénaires, le patrimoine génétique de l'Humanité souffre d'une instabilité qui croît de manière alarmante. Des siècles d'exposition aux radiations, aux carcinogènes et au Warp menace de détruire les fondements biologiques de l'Homme. Durant la mystérieuse Ere des Luttes, cette mutation devint incontrôlable et fut même accélérée par des guerres interminables et l'utilisation d'armes nucléaires, biologiques et chimiques.

La position des mutants au sein de l'Imperium varie d'un monde à l'autre. La mutation est presque universellement perçue comme un signe de déviance spirituelle et comme une punition de l'Empereur pour les péchés commis par les parents de l'individu. Sur les mondes les moins évolués, là où les seigneurs féodaux et les tyrans barbares font la loi, les superstitions sont bien plus fortes que les sentiments de pitié, et les bébés déformés sont immédiatement mis à mort. Sur certains mondes, ils forment souvent des groupes d'esclaves ou de travailleurs forcés ou ils sont constamment persécutés par leurs employeurs.

Toutes les mutations ne transforment pourtant pas un homme en une bête difforme, et de nombreux mutants peuvent subir un examen minutieux sans être inquiétés. Les mutants sont toujours regardés avec dégoût et suspicion, ils servent souvent de bouc émissaire aux affaires non-classées et font l'objet de nombreux mouvements antisociaux. Ils tentent de survivre en formant leur propre société et sont souvent séduit par les promesses des Cultistes du Chaos qui partage avec eux la mutation.

CREATION D'UN MUTANT

L'archétype « mutant » peut être ajouté à n'importe quel humain, ratling, ogryn ou squat.

Taille et Type : Le type du personnage ne change pas, mais il acquiert le sous-type « mutant ». Sa taille ne change pas.

Dés de vie : Le type de dé de vie ne change pas.

Vitesse de déplacement : Comme la créature de base.

Défense : La Défense ne subit pas de changement.

Attaque : Un Mutant conserve toutes les attaques de la créature de base.

Attaques spéciales : Un Mutant conserve toutes ses attaques spéciales

Particularités : Un Mutant conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes

Mutation : Le Mutant possède une ou plusieurs mutations. La liste des mutations se trouve dans le tableau 5-6 du Codex Xeno à la page 88. Un joueur qui souhaite jouer un mutant est libre de choisir une mutation dans le tableau. En contrepartie, il en tire une seconde aléatoirement. Ceci est fait pour rendre le personnage intéressant à jouer sans en faire un surhomme.

Jets de sauvegarde : Comme la créature de base.

Caractéristiques : Un Mutant gagne un bonus de +2 dans une caractéristique et subit un malus de -2 dans une autre. Le joueur choisi les caractéristiques concernées.

Compétences : Un Mutant gagne un bonus de +2 en Intimidation par mutation possédée. En contrepartie, tous ses tests de Diplomatie et Renseignement souffrent d'un malus de -4 par mutation sauf si ses interlocuteurs sont eux-mêmes des mutants ou des adorateurs du Chaos.

Dons : Un Mutant ne gagne aucuns dons supplémentaires.

Facteur de Puissance : Comme la créature de base.

Alignement : Comme la créature de base.

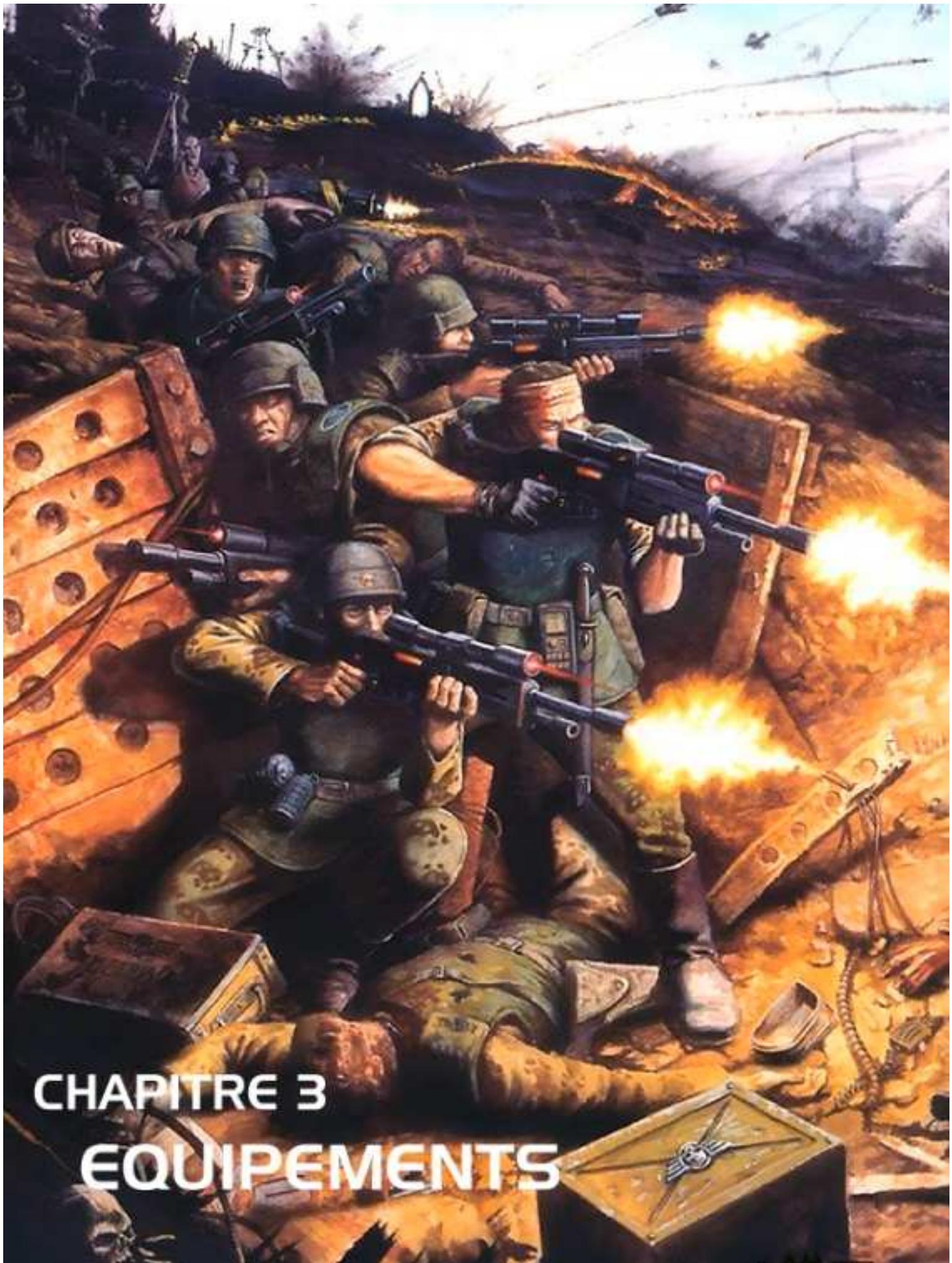
Evolution possible : Avec des classes de personnages

Ajustement niveau : Comme la créature de base.

Faiblesse d'un mutant

Un Mutant possède une faiblesse.

Statut : Etre un Mutant dans l'univers du 41^e Millénaire est une chose extrêmement difficile à vivre. Hormis les autres mutants, vous serez constamment observé, dénoncé et traqué. Seule la dissimulation de vos mutations peuvent vous permettre de vivre longtemps.



CHAPITRE 3 EQUIPEMENTS

EQUIPEMENT

EQUIPEMENT GENERAL

Le tableau 3-1 dresse une liste de l'équipement général

Equipement divers

Litanie de la Foi : Ce livre renferme la totalité des enseignements de l'Éclésiarchie, les hymnes et les chants
Psyoculum : Ces lunettes permettent de détecter la présence d'énergie psy émanant d'un individu. Elle marche exactement comme le sort *Détection de la magie*, mais uniquement sur les créatures psy (pas sur les objets magiques, démons ou runiques).

Auto-injecteur : Un auto-injecteur peut administrer un produit (drogue, antitoxine etc.) dans un corps en un temps record. L'utilisation d'un auto-injecteur demande une action simple.

Menotte : Une créature menottée peut essayer de briser ses menottes en réussissant un test de Force DD26, ou de se libérer en réussissant un test d'Evasion DD 30.

Générateur plasma : Un générateur plasma à une autonomie illimitée, il peut servir de batterie aux objets demandant de l'énergie plasma.

Cuve Cryogénique : Une cuve cryogénique permet de conserver une créature durant de longues années. Elle se retrouve dans un profond sommeil et se réveillera à la date qu'elle aura programmée. Il est également possible, pour une personne extérieure de réveiller une personne en cryogénéisation. Une personne réveillée est considérée comme *Fatiguée*.

Drogues de combat

Onslaught : C'est le nom donné à une variété de stimulant qui agissent sur les neuro-transmetteurs du cerveau, induisant des perceptions et une vitesse de réaction accrues. L'Onslaught ajoute +4 en Initiative pour la durée du combat mais réduit également de -2 les caractéristiques d'Intelligence et de Sagesse durant 24 heures. A la fin de la journée, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde Vigueur DD10 pour éviter que la perte de points de caractéristiques ne soit permanente.

Barrage : Ce stimulant aux effets destructeurs est généralement injecté contre le gré de la personne, à cause de ses puissants effets secondaires. L'utilisateur est bombardé d'un cocktail de produits chimiques qui renforcent sa puissance musculaire, sa résistance à la douleur et son acuité sensorielle. Le Barrage ajoute +4 en Force, Constitution et Dextérité pour une durée de 6 rounds. Tous les rounds après l'absorption de la drogue, l'utilisateur perd 1 point de Force, Constitution et Dextérité. Au bout de 6 rounds il aura donc perdu 2 points dans ces 3 caractéristiques. Cette perte est permanente.

Psychon : Le psychon stimule les centres de la gestion des instincts et augmente la force par des poussées soudaines d'adrénaline, mais réduit considérablement les capacités décisionnelles du sujet. Une créature sous l'influence du Psychon gagne un bonus de +2 en Force, mais devient sujet à la frénésie et doit passer toutes ses actions à se rapprocher de l'ennemi le plus proche pour le charger (sauf si il est déjà engagé en corps à corps bien sûr). Une fois engagé, rien ne peut l'en faire sortir, sauf la mort de tous ses adversaires. L'effet dure 5 rounds.

Spook : Cette drogue donne un coup de fouet temporaire aux capacités psychiques d'un individu. Un Psyker s'injectant du Spook avant de lancer un pouvoir psy peut augmenter l'effet du pouvoir de 1 niveau (comme si il avait 1 niveau de plus). L'effet dure jusqu'au lancement d'un pouvoir, la dépense d'énergie est telle que le Psyker perd

un nombre de pouvoir psy supplémentaire égal au niveau du pouvoir lancé. Exemple : un Psyker lançant un pouvoir niveau 3 sous l'influence de Spook dépensera $5 + 3 = 8$ points de pouvoirs psy.

Spur : Le consommateur connaît un influx d'énergie et gagne un bonus de +4 dans une caractéristique déterminée aléatoirement : 1-2 Force, 3-4 Constitution, 5-6 Dextérité. L'effet dure 5 rounds, chaque round la créature ayant consommée le Spur doit faire un test de Vigueur DD20 ou subir 1d6 points de dommages, non amortie par une protection quelconque bien sur...

Îcônes sacrés

Pentagramme : Ce genre particulier de bouclier psychique connu sous le nom de Bouclier de la Foi, protège son porteur des attaques psy des démons. Tous les pouvoirs lancés par un démon contre le porteur d'un Pentagramme voient leur niveau effectif diminué de 2 niveaux. Exemple : Un incendiaire de Tzeench (niveau 8 de lanceur de sort) lançant le pouvoir *Boule de Feu* ne fera que 6d6 de dommages (au lieu de 8d8), de même l'aire d'effet et la durée de certains pouvoirs peuvent s'en retrouver diminués. La réduction n'affecte que le porteur du Pentagramme. L'on considère comme démon, toutes les créatures de type *Extérieur*.

Hexagramme : Ce symbole protège des attaques psychiques. Tous les pouvoirs lancés par un Psyker contre le porteur d'un Hexagramme voient leur niveau effectif diminué de 1.

Praesidium Protectiva : Il s'agit d'un Îcône sacré censé contenir un fragment de l'armure de l'Empereur et dégageant un puissant champ protecteur. Une armure ainsi équipée gagne une seconde réduction de dommage de 3/-. Les armures Terminator ne peuvent pas être équipées d'un Praesidium Protectiva car elles en possèdent déjà un plus puissant, la Crux Terminatus.

Encens sacré : Il s'agit d'encens prélevé dans les épices des braseros entourant le Trône d'Or. Faire brûler ces encens garantit une protection contre les démons. Les démons entrant dans un lieu ainsi protégé sont légèrement gênés, ce qui se traduit par un malus de -1 aux jets d'attaques, de dégâts et de sauvegarde. Il est impossible d'invoquer des démons dans un lieu ainsi protégé. L'encens sacré peut également être mis dans un encensoir pour y être transporté, dans ce cas là les malus sont effectifs dans un rayon de 3 mètres autour du porteur.

Onguents de protection : Ces huiles sacrées sont utilisées pour tracer des symboles de protection sur les armures et sont bien connues pour leur capacité à annuler les pouvoirs des démons. Le porteur d'une telle protection gagne une *Résistance à la Magie de 20*. Les Onguents perdent leurs capacités lorsqu'ils ont réussi à annuler un pouvoir.

Tarot de l'Empereur : Les Inquisiteur ont l'habitude de consulter le Tarot de l'Empereur pour connaître l'avenir. Une fois par semaine, il est possible de lire les cartes en réussissant un test de Connaissance (religion) DD 20 (une seule tentative par semaine). Si le test est une réussite, le Tarot révèle si l'action qui va être entreprise aura des conséquences bonnes ou mauvaises. Cela est traité exactement comme le sort *Augure* (le niveau de lanceur de sort étant égal au niveau du personnage qui a fait le test de connaissance).

Sainte Relique : Les Saintes reliques peuvent prendre bien des aspects. Chaque couvent de la Sororitas, Chapitre Space Marines et même certaines compagnies de la garde impériale possèdent leurs reliques. Il peut s'agir

d'un livre, d'une arme, d'une bannière ou tout autre objet. La vision d'un tel artefact pousse les hommes à se surpasser. Une fois par jour, il est possible de « révéler » la relique, toutes les créatures pour qui la relique est importante se trouvant dans un rayon de 20 mètres gagnent un bonus de moral de +1 aux tests d'attaques, de compétences, de caractéristique et de sauvegarde. L'Effet dure un nombre de round égal à 3 + le modificateur Charisme de la personne qui l'a révélée.

Munitions

Balle / Cartouche / Munition : Sauf indication contraire, le prix des munitions contenus dans un chargeur est égal à 1% du prix de l'arme. Exemple : le prix de 30 balles de fusil d'assaut (prix de vente 100 crédits) coûte 1 crédit.

Chargeur / Réservoir : Il s'agit du prix d'un chargeur ou d'un réservoir standard vide.

Grenade : Voici 4 nouveaux types de grenades venant compléter ceux du livre de règles de base.

Grenade déstabilisante : Toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 5 mètres autour du point d'Impact doivent immédiatement faire un jet de sauvegarde Réflexe DD20 pour éviter d'être plaqué au sol. Le champ de déstabilisation à 50% de chances de disparaître à la fin du round, sinon, les créatures dans son aire d'effet reste à terre et ne peuvent se relever (mais peuvent tirer, ramper, etc.) Une personne entrant dans l'aire d'effet est automatiquement plaquée au sol. Ces grenades n'ont aucun effet contre les créatures de grande taille ou supérieur.

Grenade à stase : Les grenades à stase ont deux aires d'effet. Toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 1.5 mètres autour du point d'Impact doivent immédiatement faire un jet de sauvegarde Réflexe DD20 pour éviter d'être sous l'effet *paralysé*. Si le test est réussi la créature est limitée à une action partielle par round. Toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 4.5 mètres autour du point d'Impact doivent immédiatement faire un jet de sauvegarde Réflexe DD15 pour éviter d'être limité à une action partielle par round. Le champ de stase a 75% de chances de diminuer de 1.5 mètres à la fin du round.

Grenade électromagnétique : Cette grenade affecte tout équipement électrique dans un rayon de 5 mètres autour du point d'impact : les armes à énergie, à décharge et énergétique, les champs de force, les armures énergétiques, Terminator etc., ainsi que les bioniques, les scanners, les viseurs laser et autres équipements. De tels objets cessent tous simplement de fonctionner à l'intérieur du champ. Les armures énergétiques (et Terminator) sont également affectées, la vitesse de déplacement du porteur est réduite à 1.5 mètres par round. Le champ

électromagnétique a 25% de chances de disparaître à la fin du round.

Grenade Anti-psy : Cette grenade à pour effet de perturber toutes les émissions psychiques dans un rayon de 9 mètres autour du point d'impact. Toutes les tentatives d'utilisation de pouvoir psy dans cette zone se soldent par un échec (les points de pouvoirs psy sont néanmoins normalement dépensés). Le champ anti-psy a 25% de chances de disparaître à la fin du round.

Bolt : Voici un nouveau type de munition pour les armes à Bolts.

Bolt Psy : Ces Bolts, exclusivement utilisées par l'Inquisition, utilisent les mêmes règles que les Bolts normaux mais annulent l'armure naturelle des Démons.

Balle : Voici 2 nouveaux types de balle pour les fusils.

Balle Dum Dum : Ces balles ajoutent 2 aux dommages de l'arme (pour un total de 3d6+2), mais la portée de base l'arme passe à 10 mètres (au lieu de 30 mètres). N'oubliez pas d'appliquer le malus de -2 au tir pour l'utilisation de balle avec un fusil.

Balle Incendiaire : Ces balles font 2d6 points de dommages à l'impact, mais la cible a des chances de s'enflammer (voir les règles sur les lances flammes).

Balle Répressive : Ces balles, principalement utilisées par les forces de l'Adeptus Arbitres, infligent des dommages non létaux.

Récompenses

Les récompenses ne s'achètent pas, elles sont données à des soldats valeureux pour leurs actes de bravoure ou de dévotion envers l'Empereur.

Sceau de pureté : Un Sceau de pureté est donné en reconnaissance d'un acte de dévotion ou de sacrifice. Une personne arborant un Sceaux de pureté gagne un bonus de +1 à ses JS de Volonté.

Honneur de bataille : Un honneur de bataille est donné suite à un acte significatif sur le champ de bataille, comme détruire seul un important blindé adverse ou tenir une position durant 3 jours face à un ennemi supérieur en nombre. Une personne arborant un honneur de bataille gagne un bonus de +1 en Commandement, Diplomatie et Intimidation envers toutes les personnes appartenant à l'Adeptus Terra.

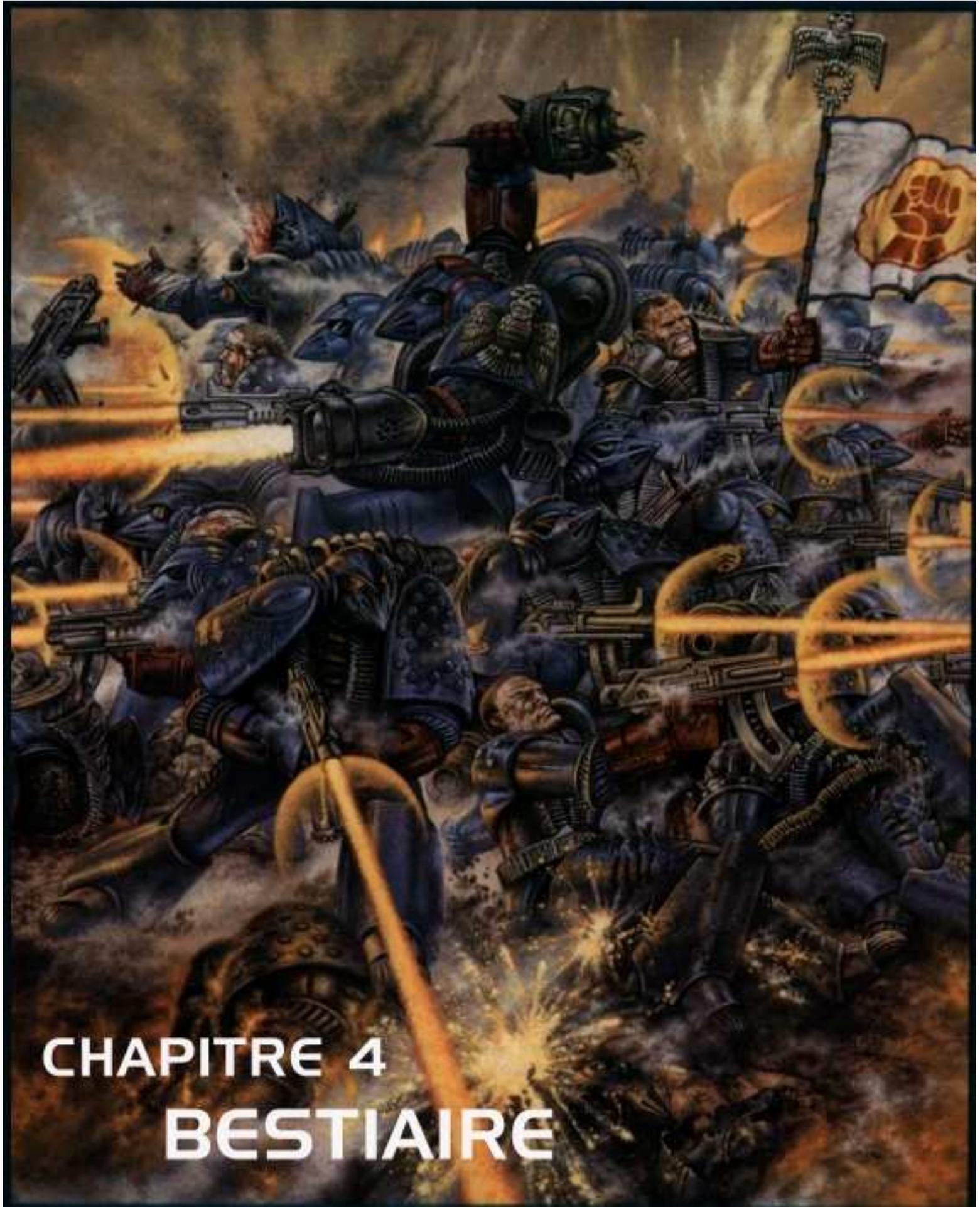
GAGNER DE L'ARGENT

Un personnage peut gagner de l'argent en effectuant un travail, recevant sa solde ou sa rente. Pour représenter ceci, à chaque fois qu'il monte de niveau, le personnage gagne automatiquement un nombre de crédits égal à :

Solde = (1d10 + Score de Réputation) x 1000 crédits

Tableau 3-1 Equipement Général

Articles		Coût		Coût	
Equipements divers		Drogues de combat		Munitions	
Mégaphone	200c	Onslaught	400c	Balle / Cartouche / Munition	Spécial
Encensoir	100c	Barrage	1000c	Chargeur / Réservoir	10c
Cloche	10c	Psychon	700c	Grenade déstabilisante	250c
Livre vierge	300c	Spook	1000c	Grenade à stase	500c
Encre et Plume	20c	Spur	500c	Grenade électromagnétique	500c
Bougies (10)	3c			Grenade anti-psy	1000c
Cire à cacheter	5c	 Icônes Sacrés		Bolt Psy	50c/10
Litanie de la Foi	1000c	Pentagramme	10000c	Balle Dum Dum	20c/10
Sablier	20c	Hexagramme	10000c	Balle Incendiaire	20c/10
Menotte	10c	Praesidium Protectiva	30000c	Balle Répressive	2c/10
Psyoculum	4000c	Ocens sacré	50000c		
Auto-injecteur	150c	Onguents de Protection	2000c	Récompenses	
Grappin magnétique	200c	Tarot de l'Empereur	20000c	Sceau de pureté	-
Générateur plasma	1000c	Sainte Relique	-	Honneur de bataille	-
Cuve Cryogénique	5000c				



CHAPITRE 4
BESTIAIRE

LA GARDE IMPERIALE

CADET

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 1

Dés de vie : 1d10+1 (11)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 13 (+2 de classe, +1 Dex)

Armure : Gilet pare Balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +1/+2

Attaque : Fusil laser +3, Couteau +2

Dommages : Fusil laser 2d8, Couteau 1d4+1

JS : Ref +1, Vig +3, Vol +0

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

Organisation : escouade 5-20

Compétences : Escalade +4, Natation +4.

Dons : Arme de prédilection Fusil laser, Tir à bout portant, Tir rapide.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Loyal

SOLDAT

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 2

Dés de vie : 2d10+2 (17)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 13 (+2 de classe, +1 Dex)

Armure : Gilet pare Balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +2/+3

Attaque : Fusil laser +4, Couteau +3

Dommages : Fusil laser 2d8, Couteau 1d4+1

JS : Ref +1, Vig +4, Vol +0

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

Organisation : escouade 5-20

Compétences : Escalade +5, Natation +5.

Dons : Arme de prédilection Fusil laser, Tir à bout portant, Tir rapide, Recharge rapide.

Facteur de puissance : 2

Alignement : Loyal

Puissance possible : 3-5 DV (taille moyenne)

ECLAIREUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2

Dés de vie : 2d8+2 (14)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+4 de classe, +2 Dex)

Armure : Gilet pare Balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +1/+1

Attaque : Fusil laser +4, Couteau +1

Dommages : Fusil laser 2d8, Couteau 1d4

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

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

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Perception auditive +5, Détection +5, Discrétion +7, Déplacement silencieux +7.

Dons : Arme de prédilection Fusil laser, Tir à bout portant, Pistage.

Facteur de puissance : 2

Alignement : Loyal

Puissance possible : 3-5 DV (taille moyenne)

Combat

Eclaireur : Voir la classe de scout.

SERGEANT

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 2 Sol 2

Dés de vie : 2d6+2d10+4 (24)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+4 de classe, +2 Dex)

Armure : Gilet pare balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +3/+5

Attaque : Pistolet laser +6, Epée tronçonneuse +6

Dommages : Pistolet laser 2d8, Epée tronçonneuse 1d10+2

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

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

Organisation : solitaire

Compétences : Commandement +9.

Dons : Arme de prédilection Pistolet laser, Tir à bout portant, Arme de prédilection Epée, Science de l'initiative, Combat à deux arme.

Facteur de puissance : 4

Alignement : Loyal

Puissance possible : 6-8 DV (taille moyenne)



Combat

Inspiration +1 : Voir la classe de dirigeant.

Ordre : Voir la classe de dirigeant.

TROUPE DE CHOC

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 TC 2

Dés de vie : 8d10+19 (67)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+6 de classe, +2 Dex)

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +8/+10

Attaque : Fusil Radian laser +11/+6, Couteau +10/+5

Dommages : Fusil laser 2d8+2, Couteau 1d4+2

JS : Ref +6, Vig +10, Vol +2

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

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Escalade +10, Natation +10, Détection +5, Discrétion +5.

Dons : Arme de prédilection Fusil laser, Arme de spécialisation Fusil laser, Tir à bout portant, Tir rapide,

Recharge rapide, Tir précis, Tir d'expert, Robustesse, Science de l'initiative, Endurance.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Loyal

Puissance possible : 9-10 DV (taille moyenne)



SNIPER

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 4 Sni 2

Dés de vie : 4d8+4d10+8 (52)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+7 de classe, +3 Dex)

Armure : Composite légère 4/+2

Attaque de base / Lutte : +7/+7

Attaque : Fusil de précision +11, Couteau +7

Dommages : Fusil de précision 4d8+2, Couteau 1d4

JS : Ref +9, Vig +10, Vol +1

Carac : For 11, Con 13, Dex 16, Int 10, Sag 10, Cha 10

Organisation : solitaire

Compétences : Détection +11, Discrétion +14, Déplacement silencieux +14, Perception auditive +11.

Dons : Arme de prédilection Fusil de précision, Tir à bout portant, Tir de loin, Arme de prédilection Fusil de précision, Pistage, Tir précis, Tir d'expert, Recharge rapide, Œil mortel.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Loyal

Puissance possible : 9-10 DV (taille moyenne)



Combat

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Une balle, un mort : le Sniper peut réaliser un tir mortel à longue distance. Pour cela, le Sniper doit passer un round à viser sa cible en utilisant un fusil de précision. La cible ne doit pas courir, réaliser une double action de mouvement, bénéficier d'un couvert ou savoir qu'elle va être la cible

d'une attaque (que ce soit de la part du sniper ou non). La victime d'une telle attaque subit immédiatement le maximum de dommages que pourrait infliger l'arme utilisée.

COMMANDO

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 4 Sol 2 Com 2

Dés de vie : 4d8+4d10+19 (62)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+6 de classe, +2 Dex)

Armure : Composite légère 4/+2

Attaque de base / Lutte : +7/+10

Attaque : Fusil laser +10/+5, Couteau +10/+5

Dommages : Fusil laser 2d8, Couteau 1d4+3

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

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

Organisation : escouade 5-10

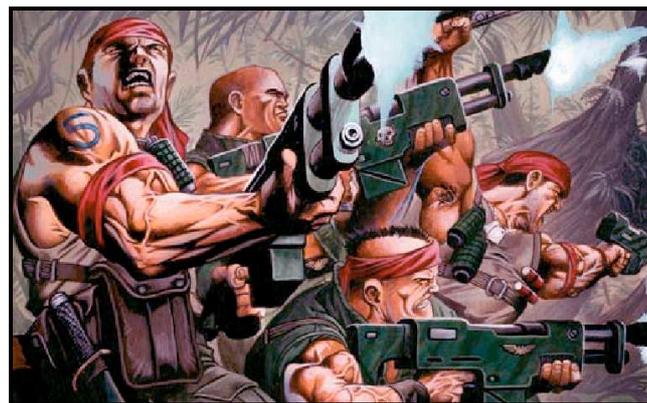
Compétences : Escalade +14, Natation +14, Détection +11, Discrétion +13, Déplacement silencieux +13.

Dons : Arme de prédilection Fusil laser, Tir à bout portant, Tir rapide, Recharge rapide, Robustesse, Science de l'initiative, Pistage, Attaque puissante, Science du combat à mains nues, Endurance.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Loyal

Puissance possible : 9-10 DV (taille moyenne)



Combat

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

LIEUTENANT

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 8 Sol 3

Dés de vie : 8d6+3d10+33 (79)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+7 de classe, +2 Dex)

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +9/+11

Attaque : Pistolet laser +13/+8, Épée trônçonneuse +12/+7
Dommages : Pistolet laser 2d8, Épée trônçonneuse 1d10+2

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

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

Organisation : solitaire

Compétences : Commandement +17.

Dons : Arme de prédilection Épée, Tir à bout portant, Arme de prédilection Pistolet laser, Tir précis, Attaque puissante, Combat à deux armes, Science de l'initiative.

Facteur de puissance : 11

Alignement : Loyal

Puissance possible : 10-12 DV (taille moyenne)

Combat

Inspiration +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +4 : Voir la classe de Dirigeant.

COMMISAIRE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 4 Sol 2 Co 4

Dés de vie : 4d6+2d10+4d8+30 (75)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 17 (+6 de classe, +1 Dex)

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +8/+11

Attaque : Pistolet laser +15/+10, Epée tronçonneuse +14/+9

Dommages : Pistolet laser 2d8, Epée tronçonneuse 1d10+3

JS : Ref +8, Vig +11, Vol +9

Carac : For 16, Con 16, Dex 14, Int 13, Sag 12, Cha 18

Organisation : solitaire

Compétences : Commandement +17, Intimidation 21.

Dons : Arme de prédilection Epée, Tir à bout portant, Arme de prédilection Pistolet laser, Tir précis, Attaque puissante, Combat à deux arme, Port d'armure intermédiaire.

Facteur de puissance : 10

Alignement : Loyal

Puissance possible : 11-16 DV (taille moyenne)



Combat

Inspiration +1 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Action Héroïque : Un commissaire peut faire un nombre « d'actions héroïques » égal à son niveau de Commissaire par jour. Ces actions lui permette de galvaniser les troupes ou de montrer l'exemple. Le type d'action évolue en fonction du niveau du commissaire.

Courage héroïque : Un certain nombre de fois par jour, le commissaire peut montrer l'exemple à ses hommes en se mettant volontairement en avant. Le commissaire gagne un bonus de +4 en charisme, de +2 à tous ses JS et la capacité d'éviter les attaques à distance à 30% (comme si il s'agissait d'un couvert). Les effets durent 3 + modificateur Charisme round. Le commissaire doit réellement se mettre en avant pour pouvoir bénéficier des bonus de courage héroïque, si il viens à reculer ou à se mettre à couvert, le courage héroïque cesse immédiatement.

Courage héroïque est une action héroïque.

Crainte : Les commissaires sont réputés pour être des personnes particulièrement violentes, mettant la discipline et l'ordre au dessus de tout. Certains commissaires n'hésitent pas à tuer les commandants trop incompétents ou à exécuter les fuyards. Pour représenter cela, un Commissaire peut remplacer tout ses jets de Commandement par un jet d'Intimidation. Cette manière de « commander » ne marche que sur des personnes respectant l'autorité de l'Imperium et n'a aucun effet sur les autres.

On vas ! : Le commissaire doit être un exemple pour ses troupes, il peut les galvaniser avant et pendant un combat. Pour en bénéficier, les troupes doivent être à distance de commandement du Commissaire et l'entendre crier au moins un round (action complexe). L'effet dure 3+Modificateur Charisme Round. L'encouragement qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de peur et de charme et d'un autre (de +1) au jet d'attaque et de dégâts. Ce don est cumulable avec le don Inspiration.

On y vas ! est une action héroïque.

CAPITAINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 10 Sol 3

Dés de vie : 10d6+3d10+39 (92)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+8 de classe, +2 Dex)

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +10/+13

Attaque : Pistolet laser +14/+9, Epée tronçonneuse +14/+9

Dommages : Pistolet laser 2d8, Epée tronçonneuse 1d10+3

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

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

Organisation : solitaire

Compétences : Commandement +19.

Dons : Arme de prédilection Epée, Tir à bout portant, Arme de prédilection Pistolet laser, Tir précis, Attaque puissante, Combat à deux arme, Science de l'initiative, Esquive.

Facteur de puissance : 13

Alignement : Loyal

Puissance possible : 14-15 DV (taille moyenne)



Combat

Inspiration +3 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +4 : Voir la classe de Dirigeant.

COLONEL

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 16

Dés de vie : 16d6+48 (106)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 21 (+9 de classe, +2 Dex)

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +12/+14

Attaque : Pistolet laser +16/+11/+6, Epée énergétique +16/+11/+6

Dommages : Pistolet laser 2d8, Epée énergétique 1d10+2

JS : Ref +10, Vig +8, Vol +12

Carac: For 14, Con 16, Dex 16, Int 14, Sag 14, Cha 19

Organisation : solitaire

Compétences : Commandement +23.

Dons : Arme de prédilection Epée, Tir à bout portant, Arme de prédilection Pistolet laser, Tir précis, Attaque puissante, Combat à deux arme, Port d'armure intermédiaire.

Facteur de puissance : 16

Alignement : Loyal

Puissance possible : 17-18 DV (taille moyenne)



Combat

Inspiration +4 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +8 : Voir la classe de Dirigeant.

L'ADEPTUS ARBITES

AGENT DE SECURITE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 1

Dés de vie : 1d10+1 (11)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 13 (+2 de classe, +1 Dex)

Armure : Composite légère 4/+2

Attaque de base / Lutte : +1/+2

Attaque : Fusil +3

Dommages : Fusil 3d6 (balle répressive)

JS : Ref +1, Vig +3, Vol +0

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

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +4.

Dons : Arme de prédilection Fusil, Tir à bout portant, Science de l'initiative.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Loyal

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)

Dons : Arme de prédilection Fusil, Arme de spécialisation Fusil, Tir à bout portant, Tir Précis, Recharge Rapide, Tir rapide, Science de l'initiative.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Loyal

Puissance possible : 7-8 DV (taille moyenne)



ARBITRATOR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4 Arb 2

Dés de vie : 4d10+2d8+12 (47)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 17 (+5 de classe, +2 Dex) 23 au corps a corps (+5 Classe, +2 Dex, +6 Bouclier répressif)

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +6/+8

Attaque : Fusil +10/+5, Matraque +8/+3

Dommages : Fusil Rétributor 3d6 (balle répressive), Matraque 1d6+2

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

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

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +12.

Combat

Je suis la loi : L'Arbitrator apprend a se faire craindre et respecter, il peut lancer l'équivalent du sort *Frayeur* 1 fois par jour. Le DD pour résister est de 13.

Tir à une main : L'Arbitrator apprend à utiliser son fusil Rétributor à une seule main, gardant l'autre pour utiliser son bouclier répressif. A chaque fois qu'il n'utilise qu'une seule main pour tirer avec un fusil, l'Arbitrator subit un malus de -2 au tir et ne peut pas utiliser le mode semi-automatique ou automatique.

Capturer le vivant ! : L'Arbitrator à l'habitude d'immobiliser ses adversaires ou de les assommer, il ne subit plus le malus de -4 en attaque pour infliger des dommages non létaux avec une arme de corps à corps.

SERGEANT ARBITRATOR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4 Arb 6

Dés de vie : 4d10+6d8+20 (73)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+6 de classe, +2 Dex) 25 au corps à corps (+6 Classe, +2 Dex, +7 Bouclier répressif)

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +10/+13

Attaque : Fusil +14/+9, Matraque +13/+8

Dommages : Fusil Rétributor 3d6 (balle répressive), Matraque énergétique 1d6+3

JS : Ref +7, Vig +9, Vol +3

Carac : For 16, Con 15, Dex 17, Int 12, Sag 10, Cha 15

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +22.

Dons : Arme de prédilection Fusil, Arme de spécialisation Fusil, Tir à bout portant, Tir Précis, Recharge Rapide, Tir rapide, Science de l'initiative, Talent Intimidation.

Facteur de puissance : 10

Alignement : Loyal

Puissance possible : 11 DV (taille moyenne)



Combat

Je suis la loi : L'Arbitrator apprend à se faire craindre et respecter, il peut lancer l'équivalent du sort *Frayeur* 2 fois par jour. Le DD pour résister est de 18.

Tir à une main : L'Arbitrator apprend à utiliser son fusil Rétributor à une seule main, gardant l'autre pour utiliser son bouclier répressif. A chaque fois qu'il n'utilise qu'une seule main pour tirer avec un fusil, L'Arbitrator ne subit plus de malus lorsqu'il utilise un fusil avec une seule main.

Capter le vivant ! : L'Arbitrator à l'habitude d'immobiliser ses adversaires ou de les assommer, il ne subit plus le malus de -4 en attaque pour infliger des dommages non létaux avec une arme de corps à corps.

Bouclier répressif : L'Arbitrator apprend à mieux se protéger avec son bouclier, il gagne une couverture de 20% contre les tirs lorsqu'il utilise son bouclier.

CAPITAINE ARBITRATOR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4 Arb 8

Dés de vie : 4d10+8d8+36 (98)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 27 (+7 de classe, +2 Dex, +8 Bouclier répressif) au tir ET au corps à corps

Armure : Carapace légère 6/+3

Attaque de base / Lutte : +12/+15

Attaque : Fusil +17/+12/+7, Matraque +15/+10/+5

Dommages : Fusil Rétributor 3d6 (balle répressive), Matraque énergétique 1d6+3

JS : Ref +9, Vig +11, Vol +3

Carac : For 16, Con 16, Dex 18, Int 13, Sag 11, Cha 16

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +25.

Dons : Arme de prédilection Fusil, Arme de spécialisation Fusil, Tir à bout portant, Tir Précis, Recharge Rapide, Tir rapide, Science de l'initiative, Talent Intimidation, Attaque puissante.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Loyal

Puissance possible : 13-14 DV (taille moyenne)

Combat

Je suis la loi : L'Arbitrator apprend à se faire craindre et respecter, il peut lancer l'équivalent du sort *Frayeur* 2 fois par jour. Le DD pour résister est de 21.

Tir à une main : L'Arbitrator apprend à utiliser son fusil Rétributor à une seule main, gardant l'autre pour utiliser son bouclier répressif. A chaque fois qu'il n'utilise qu'une seule main pour tirer avec un fusil, L'Arbitrator ne subit plus de malus lorsqu'il utilise un fusil avec une seule main.

Capter le vivant ! : L'Arbitrator à l'habitude d'immobiliser ses adversaires ou de les assommer, il ne subit plus le malus de -4 en attaque pour infliger des dommages non létaux avec une arme de corps à corps.

Bouclier répressif : L'Arbitrator apprend à mieux se protéger avec son bouclier, il gagne un bonus de +1 à la Défense ainsi qu'une couverture de 30% contre les tirs lorsqu'il utilise son bouclier.

LE SOUS MONDE

KID (GOLIATH)

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 1

Dés de vie : 1d10+4 (14)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 12 (+2 de classe)

Armure : Veste en cuir 1/+1

Attaque de base / Lutte : +1/+3

Attaque : Revolver +1, Barre de fer +4

Dommages : Revolver 2d8+2, Barre de fer 1d8+2

JS : Ref +0, Vig +3, Vol +0

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

Organisation : bande 5-10

Compétences : Intimidation +4.

Dons : Arme de prédilection barre de fer, Tir à bout portant, Robustesse.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Puissance possible : 2-3 DV (taille moyenne)

KID (ORLOCK)

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Rou 1

Dés de vie : 1d6+1 (7)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 12 (+4 de classe, +2 de Dex)

Armure : Veste en cuir 1/+1

Attaque de base / Lutte : +0/+0

Attaque : Automatique +3, Couteau +0

Dommages : Automatique 2d6+2, Couteau 1d4

JS : Ref +4, Vig +1, Vol +0

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

Organisation : bande 5-10

Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Perception auditive +4, Détection +4.

Dons : Tir à bout portant, Tir rapide.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Puissance possible : 2-3 DV (taille moyenne)

Combat

Attaque sournoise : Un kid Orlock a une attaque sournoise à 1d6.

GANGER (GOLIATH)

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4

Dés de vie : 4d10+7 (30)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 13 (+3 de classe)

Armure : Gilet pare balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +4/+7

Attaque : Fusil +4, Barre de fer +8

Dommages : Fusil 4d6, Barre de fer 1d8+5

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

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

Organisation : bande 5-10

Compétences : Intimidation +7.

Dons : Arme de prédilection barre de fer, Tir à bout portant, Robustesse, Attaque puissante, Enchaînement, Arme de spécialisation barre de fer.

Facteur de puissance : 4

Alignement : Neutre

Puissance possible : 5-8 DV (taille moyenne)



GANGER (ORLOCK)

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Rou 2 Sol 2

Dés de vie : 2d6+2d10+4 (24)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+5 de classe, +3 de Dex)

Armure : Gilet pare balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +3/+3

Attaque : Fusil laser +7, Couteau +3

Dommages : Fusil 2d8, Couteau 1d4

JS : Ref +6, Vig +4, Vol +0

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

Organisation : bande 5-10

Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Perception auditive +7, Détection +7.

Dons : Tir à bout portant, Tir rapide, Arme de prédilection fusil laser, Science de l'initiative, Recharge rapide.

Facteur de puissance : 4

Alignement : Neutre

Puissance possible : 5-8 DV (taille moyenne)



Combat

Attaque sournoise : Un Ganger Orlock a une attaque sournoise à 1d6.

CHEF DE GANG (GOLIATH)

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 6 Dir 1 ChG 3

Dés de vie : 9d10+1d6+39 (96)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+9 de classe, +1 de Dex)

Armure : Composite lourde 5/+2

Attaque de base / Lutte : +9/+13

Attaque : Fusil +10/+5, Hache tronçonneuse +14/+9

Dommages : Fusil 4d6, Barre de fer 1d10+8

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

Carac : For 18, Con 16, Dex 12, Int 10, Sag 10, Cha 14

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +17, Commandement +15.

Dons : Arme de prédilection hache tronçonneuse, Tir à bout portant, Robustesse, Attaque puissante, Enchaînement, Arme de spécialisation hache tronçonneuse, Science de la destruction, Succession d'enchaînement, Résistance de squat, Dur à cuire.

Facteur de puissance : 10

Alignement : Neutre

Puissance possible : 11-14 DV (taille moyenne)

Combat

Inspiration +1 : Voir la classe de dirigeant.

CHEF DE GANG (ORLOCK)

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Rou 4 Sol 2 Dir 1 ChG 3

Dés de vie : 5d6+5d10+20 (67)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 23 (+9 de classe, +4 de Dex)

Armure : Composite lourde 5/+2

Attaque de base / Lutte : +8/+9

Attaque : Bolter +13/+8, Épée tronçonneuse +9/+4

Dommages : Bolter 2d8+2, Épée tronçonneuse 1d10+1

JS : Ref +11, Vig +8, Vol +5

Carac : For 12, Con 15, Dex 18, Int 12, Sag 10, Cha 14

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +8, Déplacement silencieux +12, Discrétion +12, Perception auditive +9, Détection +9, Commandement +17

Dons : Tir à bout portant, Tir rapide, Tir automatique, Tir précis, Maniement des armes exotiques (bolter), Arme de prédilection Bolter, Science de l'initiative, Recharge rapide.

Facteur de puissance : 10

Alignement : Neutre

Puissance possible : 11-14 DV (taille moyenne)



Combat

Inspiration +1 : Voir la classe de dirigeant.

Attaque sournoise : Un Chef de Gang Orlock a une attaque sournoise à 2d6.

CHASSEUR DE PRIME

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Rou 5 ChP 3

Dés de vie : 5d6+3d8+16 (49)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 21 (+8 de classe, +3 de Dex)

Armure : Gilet pare balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +5/+6

Attaque : Pistolet laser +8

Dommages : Pistolet laser 2d8

JS : Ref +9, Vig +5, Vol +3

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

Organisation : solitaire ou groupe 2 - 5

Compétences : Intimidation +9, Bluff +12, Déplacement silencieux +11, Discrétion +11, Perception auditive +9, Détection +9, Survie +9.

Dons : Tir à bout portant, Arme de prédilection Pistolet laser, Science de l'initiative, Science de la feinte, Pistage.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Neutre

Puissance possible : 9-14 DV (taille moyenne)



Combat

Attaque sournoise : Un Chasseur de prime a une attaque sournoise à 4d6.

Cible : Le chasseur de prime apprend à se focaliser sur une personne en particulier. Il gagne un bonus de +2 au toucher et au jets de Bluff, Perception auditive, Psychologie, Fouille et Détection ainsi qu'à tous ses jets de pistage contre la cible qu'il a choisi.

GLADIATEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 Gla 2

Dés de vie : 7d10+14 (57)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+5 de classe, +1 de Dex)

Armure : Aucune

Attaque de base / Lutte : +7/+10

Attaque : Arme tronçonneuse +11/+6

Dommages : Arme tronçonneuse 1d10+5

JS : Ref +4, Vig +9, Vol +1

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

Organisation : solitaire ou équipe 2 - 5

Compétences : Intimidation +11, Bluff +11.

Dons : Attaque puissante, Science de la feinte, Science de la destruction, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque

éclair, Arme de prédilection (arme tronçonneuse), Arme de spécialisation (arme tronçonneuse).

Facteur de puissance : 7

Alignement : Neutre

Puissance possible : 8-12 DV (taille moyenne)



CHAMPION DE L'ARENE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 Gla 8

Dés de vie : 13d10+51 (127)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+7 de classe, +1 de Dex)

Armure : Aucune

Attaque de base / Lutte : +12/+17

Attaque : Armes tronçonneuses +18/+13/+8

Dommages : Arme tronçonneuse 1d10+

JS : Ref +6, Vig +14, Vol +3

Carac: For 20, Con 18, Dex 13, Int 10, Sag 10, Cha 16

Organisation : solitaire

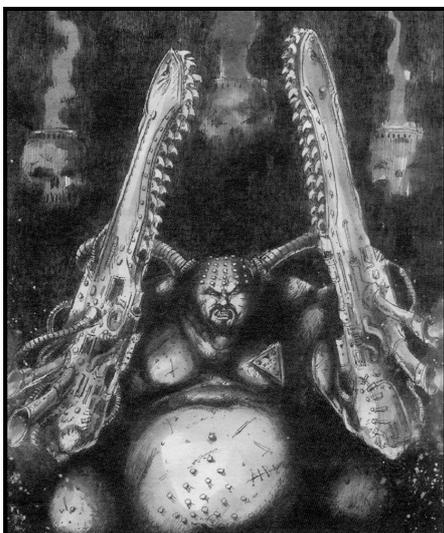
Compétences : Intimidation +19, Bluff +19, Représentation +14.

Dons : Attaque puissante, Science de la feinte, Science de la destruction, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Arme de prédilection (arme tronçonneuse), Arme de spécialisation (arme tronçonneuse), Enchaînement, Expertise, Attaque en rotation, Robustesse.

Facteur de puissance : 13

Alignement : Neutre

Puissance possible : 14-15 DV (taille moyenne)



Combat

La foule en délire : Un Champion gladiateur est galvanisé par les cris de la foule qui scande son nom. Il peut, au prix d'une action complexe, faire un jet de Représentation de DD15 pour forcer le public à hurler son nom. Si il réussit son test, le Gladiateur gagne un bonus de moral de +2 à tous ses jets de toucher, de dommages et de sauvegardes. L'effet dure jusqu'à la fin du combat.

DESPERADOS

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 4 Des 4

Dés de vie : 4d10+4d8+16 (60)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+5 de classe, +4 de Dex)

Armure : Gilet pare balle 2/+1

Attaque de base / Lutte : +8/+8

Attaque : Pistolet Automatique +13/+8 ou +11/+11/+6/+6

Dommages : Pistolet Automatique 2d6+2

JS : Ref +9, Vig +7, Vol +2

Carac: For 10, Con 14, Dex 18, Int 11, Sag 10, Cha 13

Organisation : solitaire ou groupe 2 - 3

Compétences : Intimidation +12, Perception auditive +11, Détection +11.

Dons : Tir à bout portant, Arme de prédilection Pistolet automatique, Arme de spécialisation Pistolet automatique, Science de l'initiative, Combat à deux arme, Arme en main, Science du combat à deux arme, Recharge rapide, Tir précis.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Neutre

Puissance possible : 9-14 DV (taille moyenne)



Combat

Pistolero : Un Desperado ne subit pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il utilise un pistolet en corps à corps.

Défense acrobatique : Un Desperado peut attaquer tout en faisant des sauts pour se mettre à couvert ou pour éviter les tirs ennemis. Cette faculté fonctionne exactement comme le don *Expertise de combat*, à la différence près qu'il ne peut servir que pour éviter des attaques à distances et seulement si le Desperado utilise lui aussi une arme à feu.

LE MINISTORUM

ADEPTE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 1

Dés de vie : 1d6+4 (10)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 13 (+3 de classe)

Armure : Aucune

Attaque de base / Lutte : +0/+0

Attaque : Pistolet laser +0, Gourdin +0

Dommages : Pistolet laser 2d8, Gourdin 1d6

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

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

Organisation : bande 5-20

Compétences : Commandement +4, Intimidation +4.

Dons : Robustesse, Volonté de fer.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Loyal

Puissance possible : 2-4 DV (taille moyenne)

Combat

Inspiration +1 : Voir la classe de Dirigeant.

PRECHEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 5 Pre1

Dés de vie : 5d6+1d8+15 (39)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+6 de classe)

Armure : Aucune

Attaque de base / Lutte : +3/+4

Attaque : Pistolet laser +3, Epée tronçonneuse +5

Dommages : Pistolet laser 2d8, Epée tronçonneuse 1d10+1

JS : Ref +3, Vig +5, Vol +10

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

Organisation : bande 2-5 ou solitaire

Compétences : Commandement +11, Intimidation +13.

Dons : Robustesse, Volonté de fer, Arme de prédilection épée, Persuasion.

Facteur de puissance : 6

Alignement : Loyal

Puissance possible : 7-8 DV (taille moyenne)



Combat

Inspiration +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ennemi Juré (hérétiques): Un prêcheur a ennemi juré (hérétiques) à +2.

MISSIONNAIRE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 5 Pre4

Dés de vie : 5d6+4d8+21 (59)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 17 (+7 de classe)

Armure : Rosarius 7/-

Attaque de base / Lutte : +6/+7

Attaque : Pistolet laser +6/+1, Epée tronçonneuse +8/+3

Dommages : Pistolet laser 2d8, Epée tronçonneuse 1d10+1

JS : Ref +4, Vig +7, Vol +12

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

Organisation : bande 2-3 ou solitaire

Compétences : Commandement +15, Intimidation +17.

Dons : Robustesse, Volonté de fer, Arme de prédilection épée, Persuasion, Dur a cuire.

Facteur de puissance : 9

Alignement : Loyal

Puissance possible : 10-12 DV (taille moyenne)

Combat

Inspiration +3 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ennemi Juré (hérétiques): Un missionnaire a ennemi juré (hérétiques) à +2.

Parole de l'Empereur : Le Missionnaire peut forcer des personnes à agir pour l'Empereur. Il gagne l'équivalent du sort *Injonction* qu'il peut utiliser une fois par jour. Le DD pour résister au pouvoir est de 14.

CONFESSEUR

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 5 Pre8

Dés de vie : 5d6+8d8+26 (59)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+9 de classe)

Armure : Rosarius 7/-

Attaque de base / Lutte : +9/+10

Attaque : Lance-flamme +9/+4, Epée tronçonneuse +11/+6

Dommages : Lance-flamme 4d8, Epée tronçonneuse 1d10+1

JS : Ref +5, Vig +9, Vol +15

Carac: For 12, Con 15, Dex 10, Int 10, Sag 16, Cha 18

Organisation : solitaire

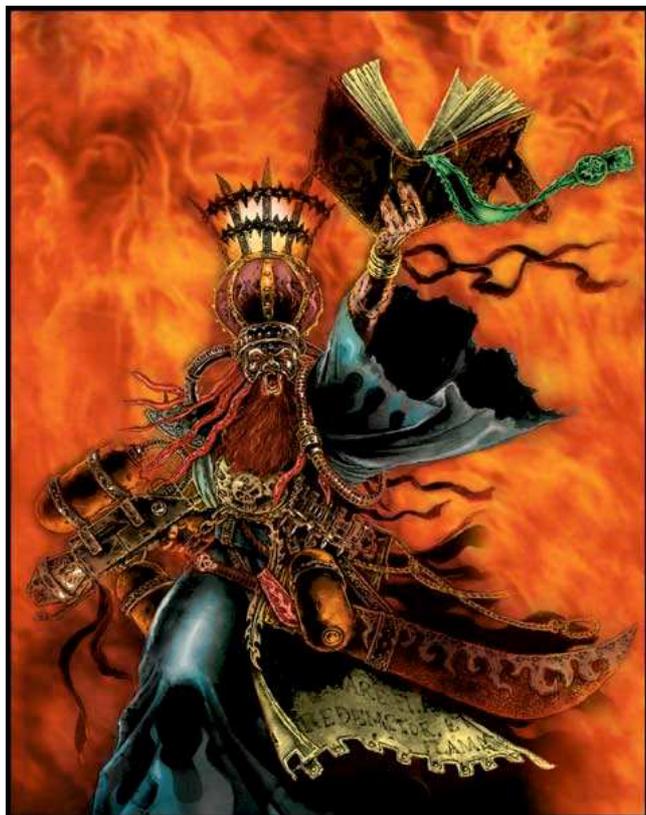
Compétences : Commandement +20, Intimidation +22.

Dons : Robustesse, Volonté de fer, Arme de prédilection épée, Persuasion, Dur a cuire, Arme exotique (lance-flamme).

Facteur de puissance : 13

Alignement : Loyal

Puissance possible : 14-15 DV (taille moyenne)



REDEMPTIONNISTE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 3

Dés de vie : 3d10+6 (27)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 13 (+3 de classe)

Armure : Aucune

Attaque de base / Lutte : +3/+5

Attaque : Pistolet laser +3, Fléau +6

Domages : Pistolet laser 2d8, Fléau 1d8+3

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

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

Organisation : bande 5-10

Compétences : Intimidation +6.

Dons : Arme de prédilection Fléau, Volonté de fer, Robustesse, Attaque puissante, Esquive.

Facteur de puissance : 3

Alignement : Loyal

Puissance possible : 4-5 DV (taille moyenne)

FANATIQUE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 Fan3

Dés de vie : 8d10+33 (81)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 15 (+5 de classe)

Armure : Aucune

Attaque de base / Lutte : +8/+11

Attaque : Lance-flamme +8/+3, Baïonnette tronçonneuse+11/+6

Domages : Lance-flamme 4d8, Baïonnette tronçonneuse 1d8+4

JS : Ref +1, Vig +10, Vol +7

Carac : For 16, Con 16, Dex 10, Int 10, Sag 14, Cha 11

Organisation : bande 2-5 ou solitaire

Compétences : Intimidation +11.

Dons : Arme exotique lance-flamme, Arme de prédilection Lance-flamme, Volonté de fer, Robustesse, Attaque puissante, Résistance de squat, Dur à cuire, Attaque puissante, Tir à bout portant.

Facteur de puissance : 8

Alignement : Loyal

Puissance possible : 9-15 DV (taille moyenne)



Combat

Inspiration +4 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ennemi Juré (hérétiques) : Un confesseur a ennemi juré (hérétiques) à +4.

Parole de l'Empereur : Le Missionnaire peut forcer des personnes à agir pour l'Empereur. Il gagne l'équivalent du sort *Injonction* qu'il peut utiliser 2 fois par jour. Le DD pour résister au pouvoir est de 15.

CULTISTE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 1

Dés de vie : 1d10+4 (14)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 12 (+2 de classe)

Armure : Aucune

Attaque de base / Lutte : +1/+2

Attaque : Pistolet laser +1, Masse +3

Domages : Pistolet laser 2d8, Masse 1d8+1

JS : Ref +0, Vig +3, Vol +3

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

Organisation : bande 5-20

Compétences : Intimidation +4.

Dons : Arme de prédilection Masse, Volonté de fer, Robustesse.

Facteur de puissance : 1

Alignement : Loyal

Puissance possible : 2 DV (taille moyenne)

Combat

Fureur sacrée : Le Fanatique a une Rage Sacrée. Cette rage fonctionne exactement comme la rage décrite dans la classe de Barbare du *Manuel du Joueur 3.5*.

SŒUR DE BATAILLE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 SdB2

Dés de vie : 5d10+2d8+14 (55)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+5 de classe, +1 de Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +7/+9

Attaque : Bolter +11/+6, Couteau de combat +9/+4

Dommages : Bolter 2d8+4, Couteau de combat 1d6+2

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

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

Organisation : escouade 5-20

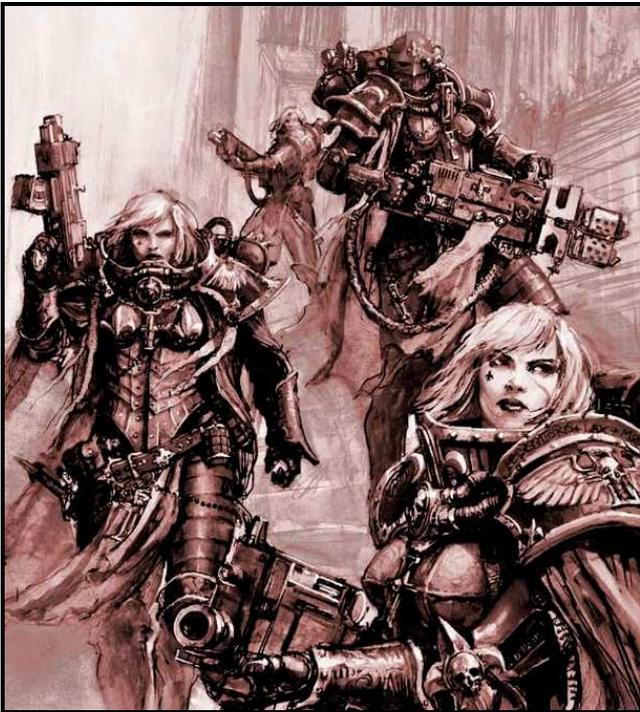
Compétences : Intimidation +8.

Dons : Arme exotique bolter, Arme de prédilection bolter, Tir à bout portant, Tir automatique, Port d'armure lourde, Tir précis, Arme de spécialisation bolter.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal

Puissance possible : 8-9 DV (taille moyenne)



Combat

Ennemi Juré (hérétiques): Une sœur de bataille a ennemi juré (hérétiques) à +2.

Acte de foi : Une sœur de bataille peut faire 1 acte de foi par jour. Voir page 85 du livre de règle pour la liste des actes de foi.

SŒUR SERAPHINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 SdB2

Dés de vie : 5d10+2d8+14 (55)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 16 (+5 de classe, +1 de Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +7/+9

Attaque : Pistolet Bolter +9/+4, Epée tronçonneuse +11/+6

Dommages : Pistolet Bolter 2d8+2, Epée tronçonneuse 1d10+5

JS : Ref +3, Vig +8, Vol +6

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

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +8, Saut +10 (+40).

Dons : Arme exotique bolter, Arme de prédilection Epée, Tir à bout portant, Tir automatique, Port d'armure lourde, Attaque puissante, Arme de spécialisation Epée.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal

Puissance possible : 8-9 DV (taille moyenne)



Combat

Ennemi Juré (hérétiques): Une sœur de bataille a ennemi juré (hérétiques) à +2.

Acte de foi : Une sœur Séraphine peut faire 1 acte de foi par jour. Voir page 85 du livre de règle pour la liste des actes de foi.

Réacteur dorsal : Les Séraphines sont équipées de réacteurs dorsaux, offrant un bonus de +30 en saut.

SŒUR SUPERIEURE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 SdB5

Dés de vie : 5d10+5d8+30 (84)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 17 (+6 de classe, +1 de Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +10/+13

Attaque : Pistolet Bolter +13/+8, Epée tronçonneuse +14/+9

Dommages : Pistolet Bolter 2d8+2, Epée tronçonneuse 1d10+5

JS : Ref +5, Vig +10, Vol +7

Carac: For 16, Con 16, Dex 16, Int 13, Sag 15, Cha 14

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +8, Commandement +15.

Dons : Arme exotique bolter, Arme de prédilection Epée, Tir à bout portant, Tir automatique, Port d'armure lourde, Attaque puissante, Arme de spécialisation Epée, Expertise, Enchaînement.

Facteur de puissance : 10

Alignement : Loyal

Puissance possible : 11-13 DV (taille moyenne)



Combat

Ennemi Juré (hérétiques): Une sœur supérieure a ennemi juré (hérétiques) à +2.

Acte de foi : Une sœur supérieure peut faire 2 actes de foi par jour. Voir page 85 du livre de règle pour la liste des actes de foi.

PALATINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 SdB9

Dés de vie : 5d10+9d8+42 (114)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+7 de classe, +1 de Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +14/+17

Attaque : Pistolet Inferno +17/+12/+7, Epée énergétique +18/+13/+8

Dommages : Pistolet Inferno 5d12, Epée énergétique 1d10+5

JS : Ref +7, Vig +11, Vol +10

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

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +10, Commandement +20.

Dons : Arme exotique bolter, Arme de prédilection Epée, Tir à bout portant, Tir automatique, Port d'armure lourde, Attaque puissante, Arme de spécialisation Epée, Expertise, Enchaînement, Esquive, Tir précis.

Facteur de puissance : 14

Alignement : Loyal

Puissance possible : 15 DV (taille moyenne)



Combat

Ennemi Juré (hérétiques): Une Palatine a ennemi juré (hérétiques) à +4.

Acte de foi : Une Palatine peut faire 3 actes de foi par jour. Voir page 85 du livre de règle pour la liste des actes de foi.

CHANOINESSE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sol 5 SdB9 Cha2

Dés de vie : 5d10+11d8+48 (129)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+9 de classe, +1 de Dex)

Armure : Energétique 10/+4 ou Rosarius 7/-

Attaque de base / Lutte : +15/+18

Attaque : Pistolet Inferno +18/+13/+8, Epée énergétique +19/+14/+9

Dommages : Pistolet Inferno 5d12, Epée énergétique 1d10+5

JS : Ref +7, Vig +13, Vol +14

Carac : For 17, Con 16, Dex 17, Int 14, Sag 18, Cha 19

Organisation : solitaire

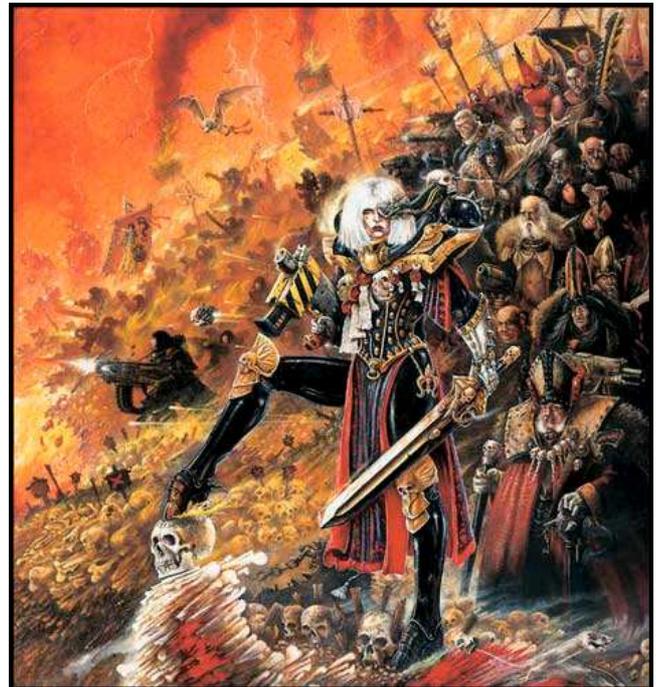
Compétences : Intimidation +12, Commandement +23.

Dons : Arme exotique bolter, Arme de prédilection Epée, Tir à bout portant, Tir automatique, Port d'armure lourde, Attaque puissante, Arme de spécialisation Epée, Expertise, Enchaînement, Succession d'enchaînement, Esquive, Tir précis, Souplesse du serpent.

Facteur de puissance : 16

Alignement : Loyal

Puissance possible : 17-19 DV (taille moyenne)



Combat

Ennemi Juré (hérétiques): Une Chanoinesse a ennemi juré (hérétiques) à +4.

Acte de foi : Une Chanoinesse peut faire 4 actes de foi par jour. Voir page 85 du livre de règle pour la liste des actes de foi.

Inspiration divine : Les Chanoinesse savent mener leurs sœurs à la bataille. Sous leur commandement, la volonté des Sœurs de Bataille s'en retrouve fortifiée. Toutes personnes sous le commandement d'une Chanoinesse dans un rayon de 10m gagne un bonus à tous ses jet de volonté égal au niveau de la Chanoinesse. De plus, à chaque fois qu'elle fait appel à un acte de foi, elle peut en faire bénéficier tous les membres de l'Adepta Sororitas se trouvant dans un rayon de 9 mètres.

L'ADEPTUS ASTARTES

SCOUT SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 2

Dés de vie : 2d8+2d10+28 (52)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 18 (+4 de classe, +4 Dex)

Armure : Scout Energétique 6/+3

Attaque de base / Lutte : +3/+8

Attaque : Bolter +9, Couteau de combat +8

Dommages : Bolter 2d8+2, Couteau de combat 1d6+5

JS : Ref +8, Vig +11, Vol +1

Carac : For 20, Con 20, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 12

Organisation : escouade 5-10

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

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection Bolter, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Attaque puissante, Endurance, Guérison accélérée.

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal

Puissance possible : 5-7 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermique : Les space marines voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

SPACE MARINE TACTIQUE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 5 SM2

Dés de vie : 2d8+7d10+66 (118)

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

Dommages : Bolter 2d8+4, Couteau de combat 1d6+5

JS : Ref +11, Vig +15, Vol +4

Carac : For 21, 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, Réflexe de combat, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Loyal

Puissance possible : 10-11 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermique : Les space marines voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Spécialisation : Certain space marines 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.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Ennemi juré : Un Space marine a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de son Chapitre.

SPACE MARINE D'ASSAUT

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 5 SM2

Dés de vie : 2d8+7d10+63 (115)

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, Epée tronçonneuse +14/+9

Dommages : Pistolet Bolter 2d8+2, Epée tronçonneuse 1d10+9

JS : Ref +11, Vig +15 Vol +4

Carac: For 21, 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 épée tronçonneuse, Arme de spécialisation épée tronçonneuse, Combat à deux armes, Tir à bout portant, Tir rapide, Attaque puissante, Enchaînement, Réflexe de combat, Robustesse, Endurance, Guérison accéléré, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Loyal

Puissance possible : 10-11 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermique : Les space marines voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Ennemi juré : Un Space marine a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de son Chapitre.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Réacteur dorsal : Les Spaces Marine d'assaut sont équipés de réacteurs dorsaux, offrant un bonus de +30 en saut.

APOTHICAIRE SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Tec 1 Sol 5 SM1 Apo2

Dés de vie : 3d8+8d10+80 (141)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 22 (+9 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +8/+13

Attaque : Bolter +14/+9, Couteau de combat +13/+8

Dommages : Bolter 2d8+4, Couteau de combat 1d6+5

JS : Ref +12, Vig +19, Vol +7

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

Organisation : solitaire

Compétences : Artisanat (Chimie) +13, Perception auditive +14, Détection +14, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6, Premier secours +15.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection Bolter, Arme de spécialisation Bolter, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Attaque puissante, Chirurgie, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur.

Facteur de puissance : 14

Alignement : Loyal

Puissance possible : 12-14 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermique : Les space marines voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Soins supérieurs : Un Apothicaire ajoute son niveau d'Apothicaire au dé de soins.

TECHMARINE SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Tec 1 Sol 5 SM1 TM2

Dés de vie : 3d8+8d10+80 (141)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 21 (+8 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +8/+13

Attaque : Bolter +14/+9, Couteau de combat +13/+8, Servo Bras +9

Dommages : Bolter 2d8+4, Couteau de combat 1d6+5, Servo Bras 1d12+8

JS : Ref +12, Vig +19, Vol +7

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

Organisation : solitaire

Compétences : Artisanat (Mécanique) +13, Artisanat (Electronique ou Énergétique) +10, Perception auditive +14, Détection +14, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6, Réparation +15.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection Bolter, Arme de spécialisation Bolter, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Attaque puissante, Talent (mécanique), Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur.

Facteur de puissance : 14

Alignement : Loyal

Puissance possible : 12-14 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermique : Les space marines voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Signum : Le premier coup critique effectué avec le bolter est automatiquement confirmé.

SERGEANT SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 5 SM4

Dés de vie : 2d8+9d10+80 (143)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+6 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +10/+15

Attaque : Bolter +16/+11, Epée Tronçonneuse +16/+11

Dommages : Bolter 2d8+4, Epée Tronçonneuse 1d10+9

JS : Ref +11, Vig +17, Vol +4

Carac: For 22, Con 20, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 14

Organisation : solitaire ou avec une escouade

Compétences : Intimidation +15, Perception auditive +16, Détection +16, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6, Commandement +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, Réflexe de combat, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur, 1^{er} don de Chapitre (suivant le Chapitre)

Facteur de puissance : 14

Alignement : Loyal

Puissance possible : 12-13 DV (taille moyenne)



Combat

Vision thermique : Les space marines voient dans le noir à une distance de 20 m.

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Ennemi juré : Un Space marine a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de son Chapitre.

TERMINATOR SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 5 SM5

Dés de vie : 2d8+10d10+87 (155)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 17 (+7 de classe, +0 Dex)

Armure : Terminator 15/+5 ou 5/-

Attaque de base / Lutte : +11/+17

Attaque : Fulgurant +17/+12/+7, Gantelet énergétique +17/+12/+7

Dommages : Fulgurant 2d8+4, Gantelet énergétique 1d12+12

JS : Ref +12, Vig +17, Vol +6

Carac : For 22, Con 20, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 14

Organisation : escouade 5-10

Compétences : Intimidation +17, Perception auditive +16, Détection +16, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6, Commandement +6.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection Fulgurant, Arme de spécialisation Fulgurant, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Tir d'expert, Attaque puissante, Enchaînement, Combat à deux armes, Réflexe de combat, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur, 1^{er} don de Chapitre (suivant le Chapitre)

Facteur de puissance : 15

Alignement : Loyal

Puissance possible : 13-15 DV (taille moyenne)



Combat

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

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Ennemi Juré : Un Space marine a 1 ennemi juré à +2. La nature de cet ennemi dépend de son Chapitre.

DREADNOUGHT

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 : Loyal

Puissance possible : 15-16 DV (Grande taille)



Combat

Vision améliorée : Un dreadnought a 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 : 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.

CHAPELAIN SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Dir 4 Sol 4 Cha4

Dés de vie : 4d6+8d10+87 (149)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+7 de classe, +3 Dex)

Armure : Énergétique 10/+4 ou Rosarius 7/-

Attaque de base / Lutte : +11/+16

Attaque : Pistolet Bolter +16/+11/+6, Crozius Arcanum +17/+12/+7

Dommages : Pistolet Bolter 2d8+2, Crozius Arcanum 1d10+7

JS : Ref +10, Vig +14, Vol +11

Carac: For 20, Con 20, Dex 20, Int 13, Sag 14, Cha 17

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +17, Commandement +17, Perception auditive +14, Détection +14, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection Crozius, Arme de spécialisation Crozius, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Attaque puissante, Enchaînement, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur, 1^{er} don de Chapitre (suivant le Chapitre).

Facteur de puissance : 12

Alignement : Loyal

Puissance possible : 10-11 DV (taille moyenne)



Combat

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

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Inspiration +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ordre : Voir la classe de Dirigeant.

Commandement +2 : Voir la classe de Dirigeant.

Ralliement : le Chapelain peut rallier les troupes en fuite ou effrayées se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de lui. Toutes les personnes entendant son cri de ralliement ont droit à un nouveau jet de Volonté avec un bonus de +1 par niveau de Chapelain.

Aura de peur : 1 fois par jour, le Chapelain peut projeter une terrifiante aura de peur d'un rayon de 6 mètres et d'une durée de 1 round par niveau du Chapelain. Les adversaires doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + niveau de Chapelain + modificateur Charisme) ou être affecté par les effets du sort de *Frayeur*.

ARCHIVISTE SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Psy 4 Sol 4 Arc4

Dés de vie : 4d6+4d10+4d8+84 (140)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 20 (+7 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +9/+14

Attaque : Pistolet Bolter +14/+9, Epée de force +15/+10

Dommages : Pistolet Bolter 2d8+2, Epée de force 1d10+7

JS : Ref +8, Vig +14, Vol +10

Carac: For 20, Con 20, Dex 20, Int 18, Sag 13, Cha 15

Organisation : solitaire

Compétences : Art psy +19, Concentration +20, Commandement +10, Perception auditive +14, Détection +14, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection Epée, Arme de spécialisation Epée, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Attaque puissante, Enchaînement, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur, 1^{er} don de Chapitre (suivant le Chapitre), Arme psionique, Tir psionique, Pouvoirs renforcés.

Facteur de puissance : 12

Alignement : Loyal

Puissance possible : 10-11 DV (taille moyenne)



Combat

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

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Psy Latent : Un Archiviste peut utiliser le pouvoir *Résistance à volonté*.

Pouvoir Psy : *Bouclier, Défense Psy, Missile psy, Injonction, Détection des pensées, Protection contre les projectiles, Résistance aux énergies destructrices, Frappe psy, Rapidité, Dissipation psychique, Porte Warp, Confusion.* Niveau 8 de lanceur de pouvoir. Les DD sont lié à l'Intelligence.

Point de pouvoir psy : 31

CAPITAINE SPACE MARINE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 5 SM8

Dés de vie : 2d8+13d10+108 (193)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 21 (+8 de classe, +3 Dex)

Armure : Energétique 10/+4

Attaque de base / Lutte : +14/+20

Attaque : Pistolet Plasma +20/+15/+10, Epée énergétique +21/+16/+11

Dommages : Pistolet Plasma 5d10, Epée énergétique 1d10+11

JS : Ref +13, Vig +19, Vol +7

Carac : For 22, Con 21, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 16

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +17, Perception auditive +16, Détection +16, Commandement +20.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection pistolet plasma, Arme de spécialisation pistolet plasma, Arme de prédilection épée, Arme de spécialisation épée, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Tir d'expert, Attaque puissante, Enchaînement, Combat à deux armes, Réflexe de combat, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur, 1^{er} et 2nd don de Chapitre (suivant le Chapitre).

Facteur de puissance : 18

Alignement : Loyal

Puissance possible : 16-17 DV (taille moyenne)



Combat

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

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Ennemi Juré : Un Space marine a 1 ennemi juré à +4. La nature de cet ennemi dépend de son Chapitre.

MAITRE DE CHAPITRE

Humanoïde de taille moyenne

Classes : Sco 2 Sol 5 SM10

Dés de vie : 2d8+15d10+139 (235)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

Défense : 19 (+9 de classe, +0 Dex)

Armure : Terminator 15/+5 ou 5/-

Attaque de base / Lutte : +16/+22

Attaque : Fulgurant +22/+17/+12/+7, Epée énergétique +23/+18/+13/+8

Dommages : Fulgurant 2d8+4, Epée énergétique 1d10+11

JS : Ref +14, Con +20, Vig +8

Carac : For 22, Con 22, Dex 20, Int 13, Sag 12, Cha 18

Organisation : solitaire

Compétences : Intimidation +25, Perception auditive +18, Détection +18, Discrétion +6, Mouvement silencieux+6, Commandement +25.

Dons : Arme Exotique (armes à bolts), Arme de prédilection pistolet plasma, Arme de spécialisation pistolet plasma, Arme de prédilection épée, Arme de spécialisation épée, Tir à bout portant, Tir automatique, Tir précis, Tir d'expert, Attaque puissante, Enchaînement, Combat à deux armes, Réflexe de combat, Robustesse, Endurance, Guérison accélérée, ... Et ils ne connaîtrons pas la peur, 1^{er} et 2nd don de Chapitre (suivant le Chapitre).

Facteur de puissance : 20

Alignement : Loyal

Puissance possible : 18-20 DV (taille moyenne)



Combat

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

Sens supérieurs : Les space marines gagnent un bonus de +2 à leurs jets de détection, fouille et perception auditive.

Résistance supérieure : Les space marines 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 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 est un puissant acide capable de dissoudre les métaux les plus résistants.

Eclaireur : Voir la classe de Scout.

Ennemi Juré : Un Space marine a 1 ennemi juré à +4. La nature de cet ennemi dépend de son Chapitre.



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 Angel, 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.



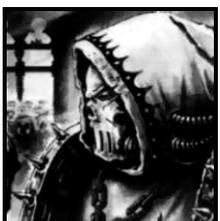
Copiste Smeagork

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'Oeil de Tzeentch

« Je suis Niark'Tak Mallek, l'œil de Tzeentch, perdu dans l'immensité du temps, mon sommeil touche à sa fin. Les ages ont passés mais les prophéties demeurent. Assistez à l'heure de mon réveil et affrontez ma volonté, car la galaxie brûlera d'une pluie de feu ardente, des étoiles mourront et d'autre naîtront. Tremblez tous que vous êtes et annoncez à tous que l'ère du Chaos ... est arrivée.»

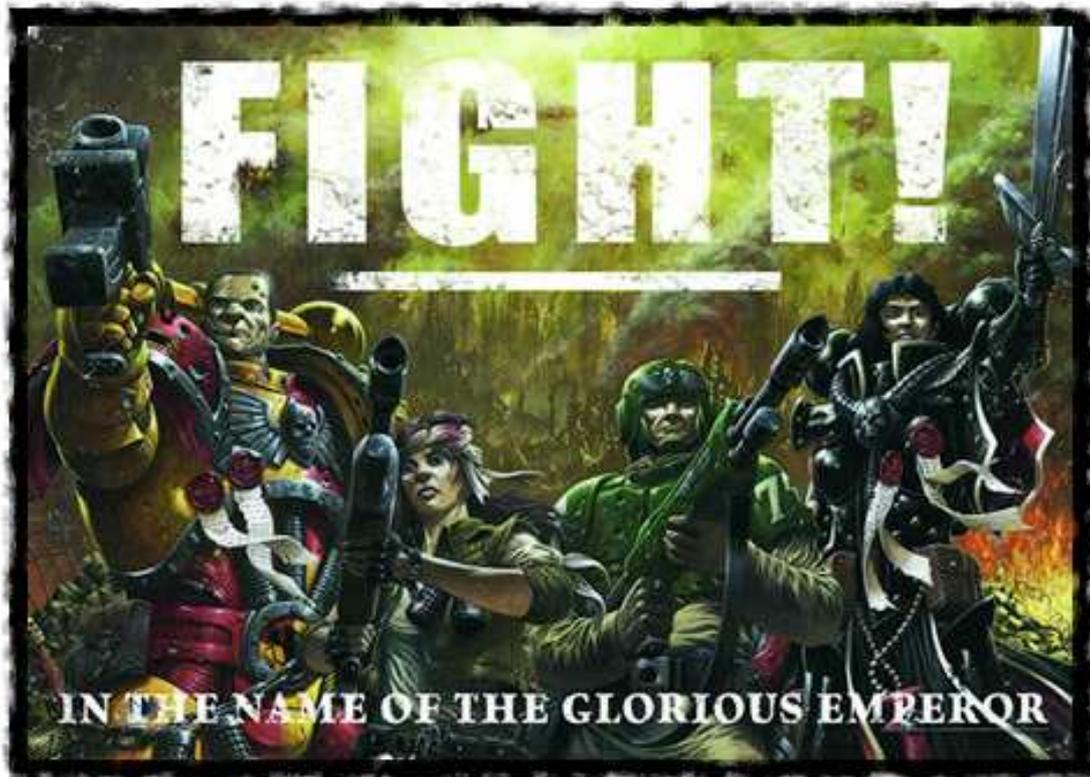
- L'œil de Tzeentch -



Juin 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

L'ORDO PRAESTIGIAE

Ce supplément contient:

- une 20e de classes de prestige
- des Archétypes propre à l'Univers de 40k
- une nouvelle liste de matériel
- le bestiaire des forces de l'Imperium et des cités ruches



Téléchargement sur <http://40kd20.free.fr>