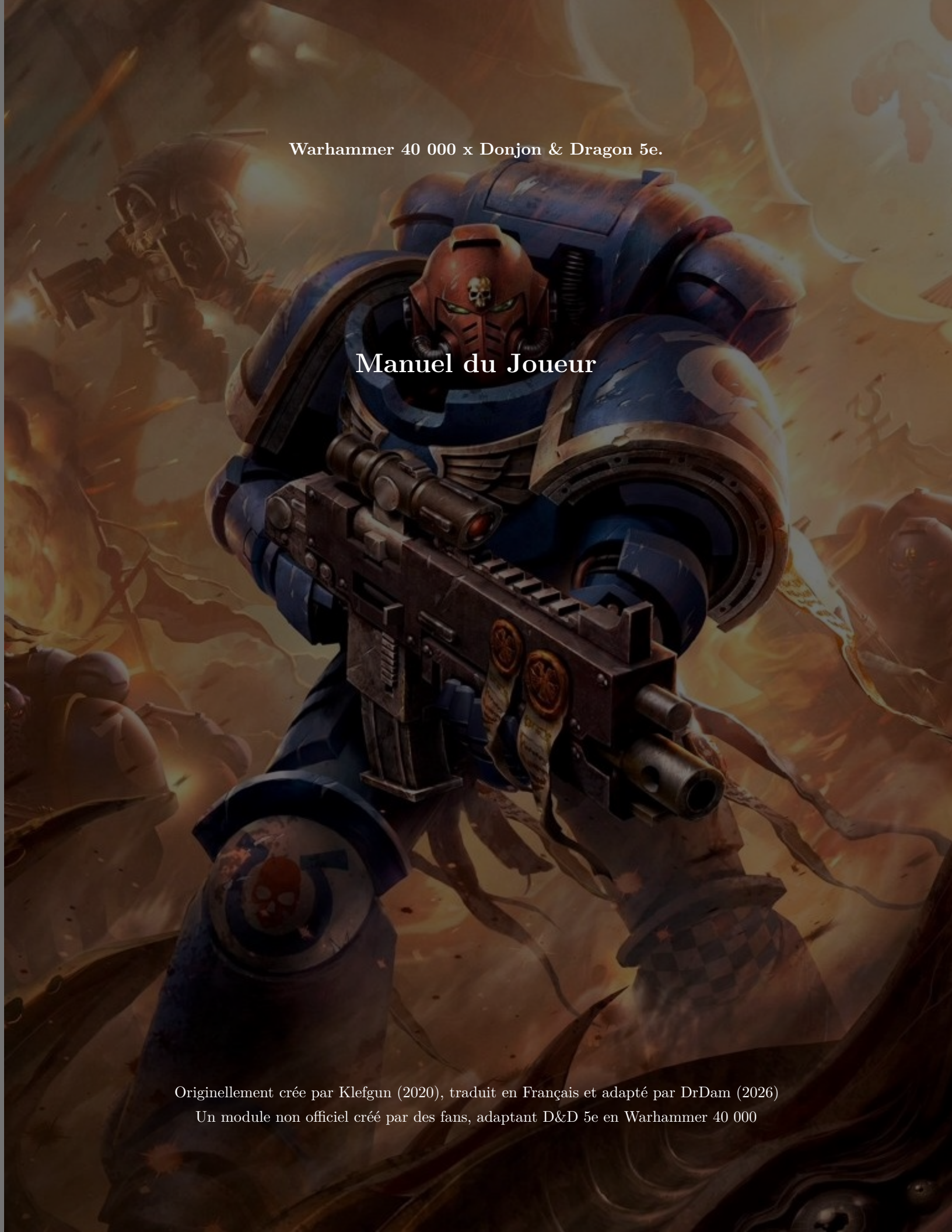




Warhammer 40 000 x Donjon & Dragon 5e.

Manuel du Joueur

Originellement crée par Klefgun (2020), traduit en Français et adapté par DrDam (2026)
Un module non officiel créé par des fans, adaptant D&D 5e en Warhammer 40 000

I	Création de Personnage	1	9	Options de personnalisation	125
1	Adaptation des règles	2		Multiclassage	125
	Éléments généraux	2		Dons	127
	Comment jouer	3	II	Jouer au 40ième millénaire	132
	FAQ	4	10	Utiliser les valeurs de caractéristiques	133
2	Les personnages, étape par étape	5		Caractéristiques et modificateurs	133
	Au-delà du niveau 1	8		Avantage et désavantage	133
3	Espèces : L'humanité	10		Bonus de maîtrise	133
	Blank	11		Tests de compétences	134
	Corrompus	12		Utilisation de chaque capacité	135
	Homme-bête	14	11	Partir à l'aventure	140
	Humains	15		Temps	140
	Mutant	18		L'environnement	142
	Ogryn	19		Vision et lumière	143
	Ratling	20		Nourriture et eau	144
	Technofusionné	21		Interagir avec des objets	144
4	Espèces : Les Xenos	22		Interactions sociales	144
	Aeldari	23		Jeu de rôle	144
	Cognat	25		Repos	145
	Genestealer	26		Entre deux aventures	146
	Gretchin	27	12	Combat	148
	Homme-Rats	28		Ordre de combat	148
	Jokaero	29		Déplacement et position	149
	Kroot	30		Actions en combat	151
	Lacrymole	32		Effectuer une attaque	152
	Necron	33		Abri	153
	Ork	34		Dégâts et guérison	154
	Stryxis	35		Combat monté	156
	Tarellian	36		Combat subaquatique	156
	T'au	37	III	Utiliser des pouvoirs	157
	Thyrrus	39	13	Les règles d'utilisation des pouvoirs	158
	Vespide	40		Qu'est-ce qu'un pouvoir ?	158
	Viskeon	41		Lancer un pouvoir	159
5	Les Space Marines	42	14	Pouvoirs psychiques	162
	Scout Space Marine	43	15	Pouvoirs Technologique	163
	Space Marine	44		Description des pouvoirs	164
6	Les Classes	46	IV	Annexes	172
	Agent	47		Les états	173
	Augmentiste	50		Credits	175
	Berserker	55			
	Croisé	59			
	Exorciste	63			
	Mécanicien	68			
	Psyker	72			
	Soldat	76			
	Sorcier	80			
	Traqueur	85			
7	Personnalité et Origine	89			
	Langues	89			
	Historiques	90			
	Chapitres / Légions	102			
	Roles opérationnels	107			
8	Équipement	112			
	Équipement de départ	112			
	Les richesses	112			
	Vente de trésors	112			
	Armures & Boucliers	112			
	Armes	114			
	Équipement de l'aventurier	116			
	Outils	122			
	Marchandises	124			

A propos

Ceci est une adaptation en Français du pack de conversion de donjons & Dragons 5em édition pour l'univers de warhammer 40k proposé initialement en 2020 par Klefgun/unofficialmarshall, disponible sur [google-drive](#)

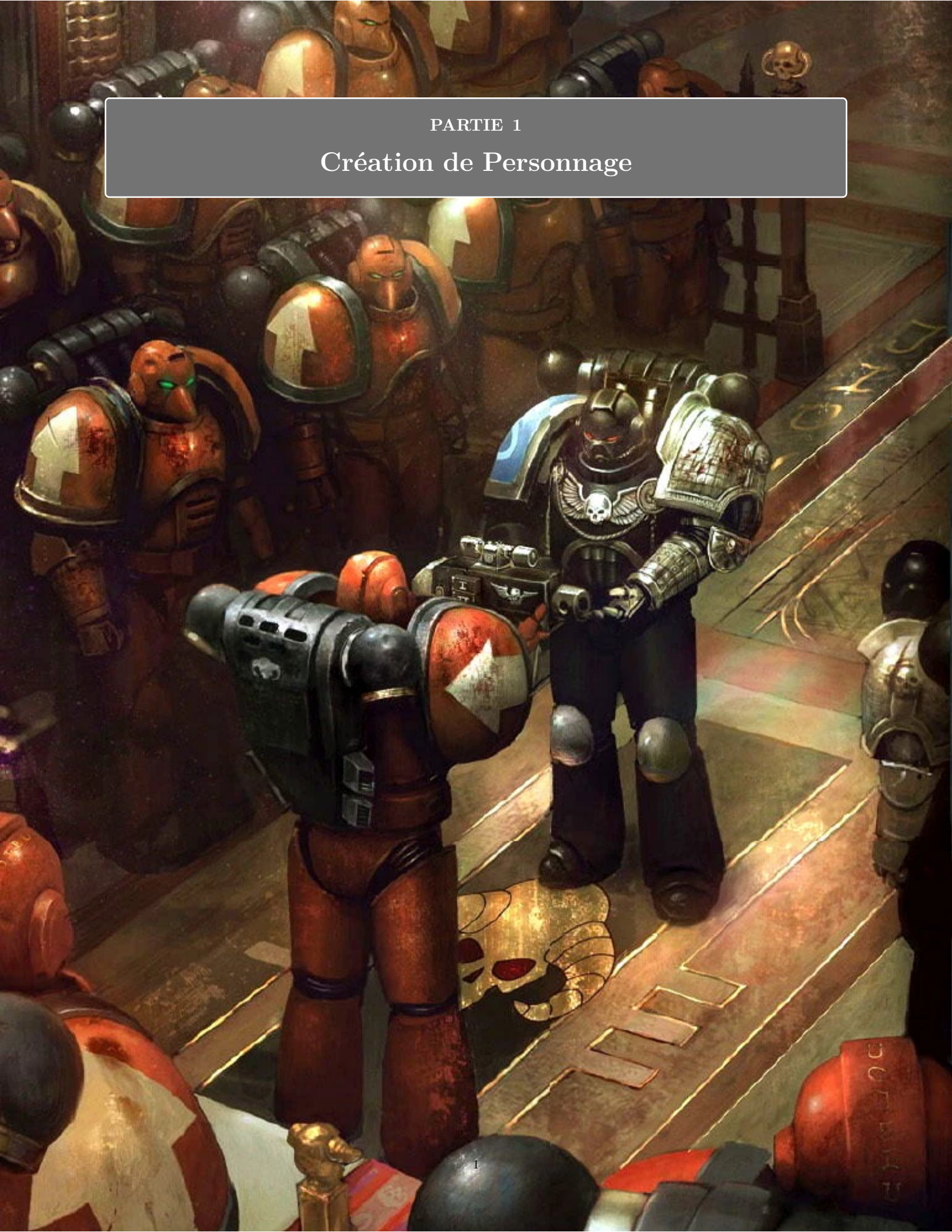
De ce fait, ce contenu est totalement ****non-officiel**** et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Adeptus Astartes, Blood Angels, Bloodquest, Cadian, Catachan, les emblèmes du Chaos, Cityfight, le logo du Chaos, Citadel, emblème Citadel, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, 'Eavy Metal, Eldar, emblèmes Eldar, Eil de la Terreur, Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, logo Games Workshop, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Inquisiteur, logo de l'Inquisiteur, emblème de l'Inquisiteur, Inquisiteur : Conspirations, Keeper of Secrets, Khorne, Kroot, Lord of Change, Necron, Nurgle, Ork, emblèmes de crânes orques, Sisters of Battle, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, chapitres de Space Marines, logos des chapitres de Space Marines, Tau, les désignations de castes Tau, Tyranid, Tyrannid, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, le logo Warhammer 40k, White Dwarf, le logo White Dwarf, ainsi que toutes les marques, noms, races, insignes de race, personnages, véhicules, lieux, unités, illustrations et images associés à l'univers Warhammer 40 000 sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, enregistrés de manière variable au Royaume-Uni et dans d'autres pays à travers le monde. Utilisés sans autorisation. Aucune contestation de leur statut n'est visée. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

Sauf mention contraire, les images présentent dans ce document proviennent du site [warhammer40k.fandom.com](#).

Ce livre correspond à la version PDF du wiki disponible sur [github](#)

PARTIE 1

Création de Personnage



Chapitre 1 — Adaptation des règles

Le Manuel du joueur a pour objet de reproduire la structure du Manuel du joueur classique de la 5^{em} édition. Il comportera un certain nombre de différences.

Éléments généraux

Création de personnage

Espèces

Les *espèces* s'inspirent de celles présentes dans la galaxie. Pour des raisons d'organisation, elles ont été découpées en trois groupes :

- L'humanité
- Les Xenos
- Les Spaces Marines

Cette séparation permet de structurer l'ensemble des espèces et permettre de facilement les retrouver. Notez tout de fois que certaines *espèces exotiques* pourraient ne pas convenir à votre campagne.

Par ailleurs, la séparation des Space Marines des autres espèces de l'humanité est liée aux règles assez particulières qui les régissent.

Classes

Les classes ont été revues, à l'exception du **Soldat** (Guerrier) et de l'**Agent** (Voleur).

- L'**Augmentiste** s'apparente au moine, mais exploite la technologie pour améliorer son corps, ce qui déclenche des effets spéciaux.
- Le **Berserker** correspond au barbare, mais ses sous-classes ont été légèrement modifiées pour s'adapter à l'univers du jeu.
- Le **Croisé** est une nouvelle classe qui mêle des aspects du combattant et du barde pour créer une classe axée sur le combat au corps à corps, capable de soutenir ses alliés par des actes héroïques.
- L'**Exorciste** s'inspire du paladin et dispose de nouvelles capacités qui s'intègrent parfaitement à l'univers et à son archétype consistant à exorciser les démons et à bannir les créatures d'un autre monde.
- Le **Mécanicien** est un lanceur de pouvoirs axé sur la technologie qui exploite pleinement la puissance de celle-ci pour ses effets et peut augmenter ses capacités physiques grâce à des modifications cybernétiques.
- Le **Psyker** utilise les pouvoirs du Warp pour manipuler leurs capacités et leurs effets, et étudie les disciplines psychiques afin d'obtenir des effets spéciaux.
- Le **Sorcier** conclue des pactes avec des démons et d'autres êtres du Warp pour acquérir ou renforcer ses pouvoirs psychiques.
- Le **Traqueur** s'inspire vaguement du ranger, mais utilise la technologie pour alimenter ses effets uniques.

Autres Éléments

Les *langues* et les *Historiques* ont été adaptées au contexte, et les *Historiques* proposent un choix de 4 compétences.

Les *Dons* ont été légèrement modifiés et quelques-uns ont été ajoutés.

Équipement

La monnaie standard est le *Gelt* abrégé en *g*. 10 *gelts* équivalent à 1 pièce d'or.

Les armes, armures et objets les plus courants sont répertoriés au chapitre « **Équipement** ». Tout le reste se trouve dans la section « Objets améliorés » dans le livre du Maître du Jeu.

Magie

Les effets magiques /pouvoirs sont classés en deux catégories : techniques ou psychiques. Les pouvoirs sont appelés « pouvoirs » et sont répartis en deux listes : les pouvoirs techniques et les pouvoirs psychiques. Les objets magiques sont des objets améliorés.

Afin de mieux refléter la fatigue liée à l'usage de ces catégories de pouvoir, un système de « point de pouvoir » a été mis en place. Chaque sort de niveau 1 et plus demandera de dépenser ces points de pouvoir.

Déroulement du jeu

Compétences

- Compétences supprimées : Histoire, Religion, Arcane et Dressage d'animaux.
- Compétences ajoutées : Connaissances, Occultisme, Pilotage et Technologie.
- La compétence Dressage d'animaux a été intégrée à la compétence Survie.

Environnement

Des mécanismes ont été ajoutés pour les zones radioactives et le vide spatial.

Types de dégâts

- Les dégâts contondants, perforants et tranchants ont été regroupés sous la catégorie des dégâts cinétiques.
- Nouveau type de dégâts : l'énergie. Il concerne les armes laser et les armes à énergie.

Types de créatures

Certains types de créatures ont été modifiés. Les célestes, les démons et les fées ont tous été regroupés sous la catégorie des démons. Chaque démon est aligné sur un dieu, indiqué entre parenthèses, par exemple Démon (Khorne).

Comment jouer

Il n'existe actuellement aucune fiche de personnage disponible pour cette adaptation. Voici les options proposées.

Modification sur une fiche personnage standard de D&D 5e.

Compétences

Sur la fiche de personnage de D&D 5e, vous pouvez apporter les modifications suivantes : 1. Notez que « Maîtrise des animaux », « Arcane », « Histoire » et « Religion » ne sont plus des compétences. 2. Notez que Connaissances (Int), Occultisme (Sag), Pilotage (Int) et Technologie (Int) sont des compétences.

Vous pouvez ajouter vos nouvelles compétences dans la case située dans le coin inférieur gauche de la fiche de personnage, comme indiqué ci-dessous.

Fiche personnage classique

Pouvoirs technologiques / Pouvoirs psychiques

Si vous utilisez Roll20, vous pouvez modifier les paramètres de la fiche de personnage pour y inclure les points de sort.

Réglage Roll-20

Utilisation de la fiche de personnage de SW5e (Roll20)

Si vous jouez sur Roll20, vous pouvez choisir d'utiliser la fiche de personnage de Star Wars 5e, qui est similaire à cette conversion.

Si vous optez pour cette solution, veuillez noter les différences suivantes : 1. Il n'y a pas de compétence « Maîtrise des animaux » dans 40k5e. La compétence « Survie » remplit toutes les fonctions de la compétence « Maîtrise des animaux ». 2. Ajoutez « Occulte (Sagesse) » à la section « Compétences et outils supplémentaires » en bas à gauche de la fiche de personnage. 3. Tout ce qui est libellé « Force » devient « Psychique ».

FAQ

- **Pourquoi faire ça ?**

Cet univers demande un engagement plus important que la plupart des autres univers. Klefgun voulait créer un jeu de table facile à jouer, basé sur les règles familières de la 5e édition.

Pour ma part (DrDam), je n'ai pas trouvé de système de jeu "officiel" pour warhammer 40 000 qui permettait de créer la diversité des personnages que je souhait. J'aime imaginer faire ensemble des joueurs qui incarneraient un tétarque nécron avec un sorcier thousand-sons et un techno-prêtre, le tout sous la surveillance d'un SpaceMarine.

- **Avez-vous pensé à ajouter xxx ?**
- **Puis-je aider à quelque chose ?**

Le projet est en open-source sur github, n'hésitez pas à proposer une merge-request ou sur le serveur Discord qui lui est associé (en cours de création).

- **Pourquoi xxx est-il si faible/puissant ?**

Klefgun essayé de faire en sorte que chaque choix de personnage ait un niveau de puissance similaire. Certaines situations permettent simplement à certaines forces de mieux s'exprimer que d'autres. Faites-nous part de vos préoccupations et ensemble nous verrons comment on peut les réajuster.

- **Pourquoi ne publier que la traduction française ?**

La question est ouverte. A l'origine, cette traduction ne servait qu'à créer un lore-kit pour une campagne que je (DrDam) souhaite monter. Une fois avoir traduit les règles qui me semblaient nécessaire (soit 80% du kit de conversion), il m'a semblé stupide de le garder pour moi.

La version originale est toujours à son emplacement d'origine sur [google-drive](#). Est-ce qu'à terme ce projet proposera également la version anglaise, je (DrDam) ne sais pas encore.

Tu as pas l'impression de profiter du travail d'un autre ?

En réalité oui, mais Klefgun a été clair à ce propos. Ce kit de conversion est un projet qu'il a mené, qu'il a mis à disposition et (de son point de vu) cela s'arrête là.

Chapitre 2 — Les personnages, étape par étape

Créer Krieg le soldat

Chaque étape de la création d'un personnage s'accompagne d'un exemple illustrant cette étape, avec un joueur nommé Bob qui crée son personnage humain, Krieg le soldat de Krieg.

Étape 1. Choisir une espèce

Chaque personnage appartient à une espèce, l'une des nombreuses espèces humanoïdes intelligentes de l'univers de Warhammer 40k. Les espèces des personnages joueurs les plus courantes sont les humains, les Eldars, les Tau et les Orques. Certaines races comportent également des sous-races, comme les Eldars des Mondes-Ateliers ou les Weirdboys orques. La section « Espèces » fournit davantage d'informations sur ces espèces.

La espèce que vous choisissez contribue de manière importante à l'identité de votre personnage, en définissant son apparence générale et les talents naturels hérités de sa culture et de ses ancêtres. L'espèce de votre personnage lui confère des traits particuliers, tels que des sens développés, une maîtrise de certaines armes ou de certains outils, une maîtrise d'une ou plusieurs compétences, ou encore la capacité à lancer des pouvoirs mineurs. Ces traits s'accordent parfois parfaitement avec les capacités de certaines classes (voir l'étape 2). Par exemple, les traits raciaux des Ratlings « Lightfoot » en font d'exceptionnels voleurs, tandis que les Eldars « Sages » ont tendance à être de puissants psioniques. Parfois, jouer à contre-courant peut aussi être amusant. Les « paragons » ratlings et les barbares Tau, par exemple, peuvent être des personnages inhabituels mais mémorables.

Votre espèce augmente également un ou plusieurs de vos scores de caractéristiques, que vous déterminerez à l'étape 3. Notez ces augmentations et n'oubliez pas de les appliquer plus tard.

Notez les traits conférés par votre espèce sur votre fiche de personnage. Veillez également à noter vos langues de départ et votre vitesse de base.

Créer Krieg le soldat, étape 1

Bob s'installe pour créer son personnage. Il décide qu'un humain bourru correspond au personnage qu'il souhaite incarner.

Il note tous les traits des humains sur sa fiche de personnage, y compris sa vitesse de 9 mètres et les langues qu'il connaît : le bas-gothique et une autre de son choix.

Il choisit les codes impériaux comme deuxième langue après avoir consulté la liste des langues au chapitre « Personnalité et Origine ».

Étape 2. Choisissez une Classe

Chaque personnage appartient à une classe. La classe définit globalement la vocation d'un personnage, les talents particuliers qu'il possède et les tactiques qu'il est le plus

susceptible d'employer lorsqu'il explore des ruines antiques, combat des monstres ou mène une négociation tendue. Les classes de personnages sont décrites dans la section « Classes ».

Votre personnage bénéficie d'un certain nombre d'avantages liés à votre choix de classe. Bon nombre de ces avantages sont des *caractéristiques de classe* — des capacités (y compris le lancement de pouvoirs) qui distinguent votre personnage des membres d'autres classes. Vous acquérez également un certain nombre de *compétences* : armures, armes, compétences, jets de sauvegarde et parfois outils. Vos compétences définissent bon nombre des choses que votre personnage sait particulièrement bien faire, qu'il s'agisse d'utiliser certaines armes ou de raconter un mensonge convaincant.

Sur votre fiche de personnage, notez toutes les caractéristiques que votre classe vous confère au niveau 1.

Niveau

En règle générale, un personnage commence au niveau 1 et progresse en explorant, en combattant, en résolvant des dilemmes et en gagnant des points d'expérience (XP). Un personnage de niveau 1 manque d'expérience du monde, même s'il a peut-être déjà été soldat ou pirate et accompli des exploits périlleux par le passé.

Commencer au niveau 1 marque l'entrée de votre personnage dans la vie d'aventurier. Si vous connaissez déjà le jeu, ou si vous rejoignez une campagne de Warhammer 40 000 existante, votre MJ peut décider de vous faire commencer à un niveau supérieur, en partant du principe que votre personnage a déjà survécu à quelques aventures éprouvantes.

Notez votre niveau sur votre fiche de personnage. Si vous commencez à un niveau supérieur, notez les éléments supplémentaires que votre classe vous confère pour les niveaux supérieurs au 1er. Notez également vos points d'expérience. Un personnage de niveau 1 a 0 XP. Un personnage de niveau supérieur commence généralement avec le nombre minimum d'XP requis pour atteindre ce niveau (voir « Au-delà du niveau 1 » plus loin dans cette section).

Points de vie et dés de vie

Les points de vie de votre personnage déterminent sa résistance au combat et dans d'autres situations dangereuses. Vos points de vie sont déterminés par vos dés de vie (abréviation de « dés de points de vie »).

Au niveau 1, votre personnage dispose d'un dé de vie, dont le type est déterminé par votre classe. Vous commencez avec un nombre de points de vie égal au résultat le plus élevé de ce dé, comme indiqué dans la description de votre classe. (Vous ajoutez également votre modificateur de Constitution, que vous déterminerez à l'étape 3.) Il s'agit également de votre maximum de points de vie.

Notez les points de vie de votre personnage sur votre fiche de personnage. Notez également le type de dé de points de vie utilisé par votre personnage et le nombre de dés de points de vie dont vous disposez. Après vous être reposé, vous pouvez dépenser des dés de points de vie

pour regagner des points de vie (voir « Se reposer » dans la section Aventure).

Bonus de maîtrise

Le tableau figurant dans la description de votre classe indique votre bonus de maîtrise, qui est de +2 pour un personnage de niveau 1. Votre bonus de maîtrise s'applique à de nombreuses valeurs que vous devrez noter sur votre fiche de personnage :

- les jets d'attaque avec les armes que vous maîtrisez ;
- les jets d'attaque avec les pouvoirs que vous lancez ;
- les tests de capacité utilisant les compétences que vous maîtrisez ;
- les tests de capacité utilisant les outils que vous maîtrisez ;
- les jets de sauvegarde que vous maîtrisez ;
- les DD de jet de sauvegarde pour les pouvoirs que vous lancez (expliqués dans chaque classe de lanceur de pouvoirs)

Votre classe détermine vos maîtrises d'armes, vos maîtrises de jets de sauvegarde, ainsi que certaines de vos maîtrises de compétences et d'outils. (Les compétences sont décrites dans la section « Utilisation des scores de caractéristiques », les outils dans la section « Équipement ».) Votre passé vous confère des maîtrises supplémentaires de compétences et d'outils, et certaines races vous en accordent davantage. Veillez à noter toutes ces maîtrises, ainsi que votre bonus de maîtrise, sur votre feuille de personnage.

Votre bonus de maîtrise ne peut pas être ajouté plus d'une fois à un même jet de dé ou à un autre chiffre. Il arrive parfois que votre bonus de maîtrise soit modifié (doublé ou divisé par deux, par exemple) avant que vous ne l'appliquiez. Si une circonstance suggère que votre bonus de maîtrise s'applique plus d'une fois au même jet ou qu'il devrait être multiplié plus d'une fois, vous ne l'ajoutez néanmoins qu'une seule fois, ne le multipliez qu'une seule fois et ne le divisez par deux qu'une seule fois.

Créer Krieg le soldat, étape 2

Bob imagine Krieg le soldat de Krieg se ruant au combat avec une pelle, couvert du sang de ses ennemis. Il fait de Krieg un soldat et note sur sa fiche de personnage les compétences propres à cette classe ainsi que ses caractéristiques de niveau 1.

En tant que soldat de niveau 1, Krieg dispose d'un dé de vie (un d10) et commence avec un total de points de vie égal à 10 + son modificateur de Constitution.

Bob note ces informations et inscrira le chiffre définitif après avoir déterminé la valeur de Constitution de Krieg (voir l'étape 3). Bob note également le bonus de compétence d'un personnage de niveau 1, qui est de +2.

Étape 3. Déterminer les scores de caractéristiques

Une grande partie des actions de votre personnage dans le jeu dépend de ses six caractéristiques : **Force**, **Dextérité**, **Constitution**, **Intelligence**, **Sagesse** et **Charisme**. Chaque caractéristique est associée à un score, c'est-à-dire un chiffre que vous inscrivez sur votre fiche de personnage.

Les six caractéristiques et leur utilisation dans le jeu sont décrites dans la section « Utilisation des scores de caractéristiques ». Le tableau « Résumé des scores de caractéristiques » fournit un aperçu rapide des qualités mesurées par chaque caractéristique, des races qui augmentent certaines caractéristiques et des classes pour lesquelles chaque caractéristique revêt une importance particulière.

Vous générez les six scores de caractéristiques de votre personnage de manière aléatoire. Lancez quatre dés à six faces et notez la somme des trois dés les plus élevés sur un bout de papier. Répétez cette opération cinq fois de plus, afin d'obtenir six chiffres. Si vous souhaitez gagner du temps ou si l'idée de déterminer les scores de caractéristiques au hasard ne vous plaît pas, vous pouvez utiliser les scores suivants à la place : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Prenez maintenant vos six chiffres et inscrivez-les à côté de chacune des six caractéristiques de votre personnage afin d'attribuer des scores à la Force, à la Dextérité, à la Constitution, à l'Intelligence, à la Sagesse et au Charisme. Ensuite, apportez les modifications nécessaires à vos scores de caractéristiques en fonction de votre choix de race.

Une fois vos scores de caractéristiques attribués, déterminez vos modificateurs de caractéristiques à l'aide du tableau « Scores de caractéristiques et modificateurs ». Pour déterminer un modificateur de caractéristique sans consulter le tableau, soustrayez 10 du score de caractéristique, puis divisez le résultat par 2 (en arrondissant à l'unité inférieure). Notez le modificateur à côté de chacun de vos scores.

Créer Krieg le soldat, étape 3

Bob décide d'utiliser la série de scores standard (15, 14, 13, 12, 10, 8) pour les capacités de Krieg. Comme c'est un soldat, il attribue son score le plus élevé, 15, à la Force. Son deuxième score le plus élevé, 14, va à la Constitution. Krieg est peut-être un guerrier impétueux, mais Bob décide qu'il veut que ce personnage soit plus âgé, plus sage et un bon meneur ; il attribue donc des scores corrects à la Sagesse et au Charisme.

Après avoir appliqué ses avantages de son espèce (qui augmentent de 1 toutes les caractéristiques de Krieg), les caractéristiques et modificateurs de Krieg se présentent comme suit : Force 16 (+3), Dextérité 11 (+0), Constitution 15 (+2), Intelligence 9 (-1), Sagesse 14 (+2), Charisme 13 (+1).

Bob complète les points de vie finaux de Krieg : 10 + son modificateur de Constitution de +2, soit un total de 12 points de vie.

Variante : Personnalisation des caractéristiques

Si votre Maître du donjon le souhaite, vous pouvez utiliser cette variante pour déterminer vos caractéristiques. La méthode décrite ici vous permet de créer un personnage doté d'un ensemble de caractéristiques que vous choisissez individuellement.

Vous disposez de 27 points à répartir entre vos scores de capacité. Le coût de chaque score est indiqué dans le tableau « Coût en points des scores de capacité ».

Par exemple, un score de 14 coûte 7 points. Avec cette méthode, 15 est le score de capacité le plus élevé que vous puissiez obtenir, avant d'appliquer les bonus raciaux. Vous ne pouvez pas avoir de score inférieur à 8.

Cette méthode de détermination des scores de caractéristiques vous permet de créer un ensemble de trois scores élevés et trois scores faibles (15, 15, 15, 8, 8, 8), un ensemble de scores supérieurs à la moyenne et presque égaux (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou tout autre ensemble de scores se situant entre ces deux extrêmes.

Coût des points de caractéristiques

Score	Coût	Score	Coût
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Scores caractéristiques et modificateur

Score	Modificateur	Score	Modificateur
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Étape 4. Décrivez votre personnage

Une fois que vous connaissez les aspects de jeu fondamentaux de votre personnage, il est temps de lui donner corps en tant que personne. Votre personnage a besoin d'un nom. Prenez quelques minutes pour réfléchir à son apparence physique et à son comportement général.

À l'aide des informations de la section « Historiques », vous pouvez préciser l'apparence physique et les traits de personnalité de votre personnage. Choisissez l'alignement de votre personnage (la boussole morale qui guide ses décisions) et ses idéaux. La section « Historiques » vous aide également à identifier ce qui compte le plus pour votre personnage, ce qu'on appelle ses « liens », ainsi que les faiblesses qui pourraient un jour le faire trébucher.

Le passé de votre personnage décrit d'où il vient, son métier d'origine et sa place dans l'univers de Warhammer 40 000. Votre MJ pourrait vous proposer des historique supplémentaires en plus de ceux inclus dans la section « Historiques », et pourrait être disposé à travailler avec vous pour élaborer un historique qui corresponde plus précisément à votre concept de personnage.

Un Historique confère à votre personnage une bonus caractéristique (un avantage général) et une maîtrise de deux compétences ; il peut également vous permettre d'acquérir des langues supplémentaires ou la maîtrise de certains types d'outils. Notez ces informations, ainsi que les détails de personnalité que vous développez, sur votre fiche de personnage.

Les capacités de votre personnage

Tenez compte des caractéristiques et de la race de votre personnage lorsque vous développez son apparence et sa personnalité. Un personnage très fort mais doté d'une faible Intelligence peut penser et se comporter très différemment d'un personnage très intelligent mais doté d'une faible Force.

Par exemple, une Force élevée correspond généralement à un physique costaud ou athlétique, tandis qu'un personnage à faible Force peut être maigrichon ou rondouillard.

Un personnage doté d'une grande Dextérité est probablement souple et mince, tandis qu'un personnage dont la Dextérité est faible peut être soit dégingandé et maladroit, soit lourd et aux doigts épais.

Un personnage doté d'une grande Constitution a généralement l'air en bonne santé, avec des yeux vifs et une énergie débordante. Un personnage dont la Constitution est faible peut être maladif ou frêle.

Un personnage doté d'une grande Intelligence peut être très curieux et studieux, tandis qu'un personnage dont l'Intelligence est faible peut s'exprimer de manière simple ou oublier facilement les détails.

Un personnage doté d'une grande Sagesse fait preuve de bon sens, d'empathie et d'une bonne perception générale de ce qui se passe. Un personnage dont la Sagesse est faible peut être distrait, téméraire ou inconscient.

Un personnage doté d'un grand Charisme respire la confiance en soi, généralement associée à une présence gracieuse ou intimidante. Un personnage dont le Charisme est faible peut paraître brusque, maladroit ou timide.

Créer Krieg le soldat, étape 4

Bob précise certaines caractéristiques de base de Krieg : son nom, son sexe (masculin), sa taille et son poids, ainsi que son alignement (neutre loyal). Sa Force et sa Constitution élevées suggèrent un corps athlétique et en bonne santé, tandis que son Intelligence faible laisse entrevoir une certaine tendance à l'oubli.

Bob décide que Krieg est issu d'une lignée de soldats, originaire du Monde de la Mort de Krieg. Il a grandi en accomplissant les tâches habituelles des Krieg, comme nettoyer les latrines et entretenir son fusil laser. Mais Krieg a un destin héroïque — massacrer tous ceux qui s'opposent à l'Imperium — ; il choisit donc le passé de « héros populaire » pour son personnage. Il note les compétences et la particularité que ce passé lui confère.

Bob a une image assez claire de la personnalité de Krieg en tête ; il ignore donc les traits de caractère suggérés par le historique de « héros populaire », notant plutôt que Krieg est un homme attentionné et sensible qui prend un réel plaisir à la mort de ses ennemis, mais cache sa joie derrière la loyauté froide que lui inspire le service de l'Imperium. Il choisit l'idéal d'équité dans la liste proposée par son historique, précisant que Krieg estime que personne n'est au-dessus des lois.

Compte tenu de son histoire, le lien de Krieg est évident : il aspire à retourner un jour sa planète natale, Krieg. Son défaut est lié à sa nature attentionnée et sensible : il a un faible pour les orphelins et les âmes égarées, ce qui le conduit à faire preuve de clémence même lorsque cela n'est peut-être pas justifié.

Étape 5. Choisissez votre équipement

Votre classe et votre historique déterminent l'équipement de départ de votre personnage, notamment ses armes, son armure et tout autre matériel d'aventure. Notez cet équipement sur votre fiche de personnage. Tous ces objets sont détaillés dans la section « Équipement ».

Au lieu de vous contenter de l'équipement qui vous est attribué en fonction de votre classe et de votre historique, vous pouvez acheter votre équipement de départ. Vous disposez d'un certain nombre de gelt (g) à dépenser en fonction de votre classe, comme indiqué dans la section « Équipement ». Cette section contient également des listes exhaustives d'équipements, accompagnées de leurs prix.

Votre score de Force limite la quantité d'équipement que vous pouvez transporter. Évitez d'acheter de l'équipement dont le poids total (en kilogramme) dépasse votre score de Force multiplié par 15. La section « Utilisation des scores de caractéristiques » fournit davantage d'informations sur la capacité de charge.

Classe d'armure

Votre classe d'armure (CA) indique dans quelle mesure votre personnage parvient à éviter d'être blessé au combat. Parmi les éléments qui contribuent à votre CA, on trouve l'armure que vous portez, le bouclier que vous maniez et votre modificateur de Dextérité. Cependant, tous les personnages ne portent pas d'armure ni de bouclier.

Sans armure ni bouclier, la CA de votre personnage est égale à 10 + son modificateur de Dextérité. Si votre personnage porte une armure, un bouclier ou les deux, calculez sa CA en suivant les règles de la section « Équipement ». Notez sa CA sur sa fiche de personnage.

Votre personnage doit posséder une compétence en armure et en bouclier pour pouvoir les porter et les utiliser efficacement ; ces compétences sont déterminées par votre classe. Le port d'une armure ou d'un bouclier présente des inconvénients si vous ne disposez pas de la compétence requise, comme expliqué dans la section « Équipement ».

Certains pouvoirs et capacités de classe vous offrent une autre méthode de calcul de votre CA. Si vous disposez de plusieurs capacités vous proposant différentes méthodes de calcul, vous choisissez celle que vous souhaitez utiliser.

Armes

Pour chaque arme que votre personnage manie, calculez le modificateur que vous utilisez lorsque vous attaquez avec cette arme, ainsi que les dégâts que vous infligez lorsque vous touchez votre cible.

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme, vous lancez un d20 et ajoutez votre bonus de maîtrise (uniquement si vous maîtrisez cette arme) ainsi que le modificateur de caractéristique approprié.

- Pour les attaques avec des armes de mêlée, utilisez votre modificateur de Force pour les jets d'attaque et de dégâts. Une arme dotée de la propriété « finesse », comme une rapière, peut utiliser votre modificateur de Dextérité à la place.
- Pour les attaques avec des armes à distance, utilisez votre modificateur de Dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts. Une arme de mêlée dotée de la propriété « lancée », comme une hache de main, peut utiliser votre modificateur de Force à la place.

Créer Krieg le soldat, étape 5

Bob note l'équipement de départ correspondant à la classe de soldat et au historique de héros populaire. Son équipement de départ comprend une cotte de mailles et un bouclier, qui, combinés, confèrent à Krieg une classe d'armure de 18.

Pour les armes de Krieg, Bob choisit une hache de combat et deux haches à main. Sa hache de combat étant une arme de mêlée, Krieg utilise son modificateur de Force pour ses attaques et ses dégâts. Son bonus d'attaque correspond à son modificateur de Force (+3) plus son bonus de compétence (+2), soit un total de +5.

La hache de combat inflige 1d8 points de dégâts cinétiques, et Krieg ajoute son modificateur de Force aux dégâts lorsqu'il touche, pour un total de 1d8 + 3 points de dégâts cinétiques. Lorsqu'il lance une hache à main, Krieg bénéficie du même bonus d'attaque (les haches à main, en tant qu'armes de jet, utilisent la Force pour les attaques et les dégâts), et l'arme inflige 1d6 + 3 points de dégâts cinétiques lorsqu'elle touche.

Étape 6. Se rassembler

La plupart des personnages n'agissent pas seuls. Chaque personnage joue un rôle au sein d'un groupe, une équipe d'aventuriers travaillant ensemble vers un objectif commun. Le travail d'équipe et la coopération améliorent considérablement les chances de votre groupe de survivre aux nombreux périls qui guettent dans les mondes de Warhammer 40 000.

Discutez avec vos camarades de jeu et votre MJ pour décider si vos personnages se connaissent, comment ils se sont rencontrés et quel genre de missions le groupe pourrait entreprendre.

Au-delà du niveau 1

Au fur et à mesure que votre personnage part à l'aventure et surmonte des défis, il gagne de l'expérience, représentée par des points d'expérience. Un personnage qui atteint un total de points d'expérience défini voit ses capacités s'améliorer. Cette progression s'appelle « passer au niveau supérieur ».

Caractéristiques de classe et dés de vie

Lorsque votre personnage gagne un niveau, sa classe lui confère souvent des caractéristiques supplémentaires, comme indiqué dans la description de la classe. Certaines de ces caractéristiques vous permettent d'augmenter vos scores de caractéristiques, soit en augmentant deux scores de 1 chacun, soit en augmentant un score de 2. Vous ne pouvez pas augmenter un score de caractéristique au-delà de 20. De plus, le bonus de compétence de chaque personnage augmente à certains niveaux.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous obtenez 1 dé de vie supplémentaire. Lancez ce dé de vie, ajoutez-y votre modificateur de Constitution, puis ajoutez le total (avec un minimum de 1) à votre maximum de points de vie. Vous pouvez également utiliser la valeur fixe indiquée dans la description de votre classe, qui correspond à la moyenne du jet de dé (arrondie à l'unité supérieure).

Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre maximum de points de vie augmente de 1 pour chaque niveau que vous avez atteint. Par exemple, si votre guerrier de niveau 7 a une Constitution de 17, lorsqu'il atteint le niveau 8, il fait passer sa Constitution de 17 à 18, augmentant ainsi son modificateur de Constitution de +3 à +4. Son maximum de points de vie augmente alors de 8.

Progression des XP et du bonus de compétence

Le tableau « Évolution du personnage » récapitule les XP nécessaires pour passer du niveau 1 au niveau 20, ainsi que le bonus de compétence correspondant à chaque niveau. Consultez les informations figurant dans la description de la classe de votre personnage pour connaître les autres améliorations que vous obtenez à chaque niveau.

Point d'expérience (XP)	Niveau	Bonus de maîtrise
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

Niveaux de jeu

Du fait de l'évolution des personnage et du niveau de menace qu'ils peuvent rencontrer, on distingue souvent quatre niveaux de jeu. Ces niveaux ne sont associés à aucune règle particulière ; ils constituent une description générale de la manière dont l'expérience de jeu évolue à mesure que les personnages gagnent des niveaux.

Au premier niveau (niveaux 1 à 4), les personnages sont en quelque sorte des apprentis aventuriers. Ils découvrent les caractéristiques qui les définissent en tant que membres de classes particulières, y compris les choix majeurs qui nuancent leurs caractéristiques de classe à mesure qu'ils progressent (tels que la Tradition technologique d'un technicien ou l'Archétype martial d'un combattant). Les menaces auxquelles ils sont confrontés sont relativement mineures, ne représentant généralement un danger que pour des villes locales ou des planètes obscures.

Au deuxième palier (niveaux 5 à 10), les personnages prennent toute leur ampleur. De nombreux lanceurs de pouvoirs accèdent aux pouvoirs de niveau 3 dès le début de ce palier, franchissant ainsi un nouveau seuil de puissance grâce à des pouvoirs tels que « boule de feu » et « éclair ». À ce palier, de nombreuses classes utilisant des armes acquièrent la capacité d'effectuer plusieurs attaques en un même tour. Ces personnages sont désormais essentiels, confrontés à des dangers qui menacent des planètes et des mondes entiers.

Au troisième palier (niveaux 11 à 16), les personnages ont atteint un niveau de puissance qui les place bien au-dessus de la population ordinaire et les rend exceptionnels, même parmi les aventuriers. Au niveau 11, de nombreux lanceurs de pouvoirs ont accès à des pouvoirs de niveau 6, dont certains produisent des effets jusqu'alors impossibles à réaliser pour les personnages-joueurs. D'autres personnages acquièrent des capacités qui leur permettent d'effectuer davantage d'attaques ou de réaliser des exploits plus impressionnants grâce à ces attaques. Ces puissants aventuriers affrontent souvent des menaces pesant sur des systèmes solaires et des régions entières.

Au quatrième palier (niveaux 17 à 20), les personnages atteignent l'apogée de leurs capacités de classe, devenant à part entière des archétypes héroïques (ou maléfiques). Le sort du secteur, voire l'ordre fondamental de la galaxie, peut être en jeu au cours de leurs aventures.

Chapitre 3 — Espèces : L'humanité



Exemple de forces de la garde impériale (Catachans, Caridens, Soldats de Krieg)

L'Imperium de l'Humanité s'étend sur près d'un million de mondes et rassemble une population innombrable. Si la majorité de ses citoyens sont des humains ordinaires, l'évolution, les environnements extrêmes, les modifications génétiques et les traditions propres à chaque planète ont donné naissance à une grande variété de lignées humaines.

Les espèces présentées dans cette section représentent les principales origines humaines disponibles pour les personnages joueurs, des simples citoyens impériaux aux individus les plus exceptionnels.

*Des soeurs du silence*

Blank

Les « Blanks » sont des humains sans âme nés avec un pouvoir unique qui les rend résistants aux pouvoirs du Warp. Parfois appelés « parias », « nuls » ou « intouchables », ces humains possèdent le rare « gène du paria », dont la fréquence est estimée à un sur un milliard d'humains. Les personnes qui côtoient des « Blanks » ressentent une présence inquiétante émanant d'eux. De ce fait, de nombreux Blanks sont rejetés par leur société, ou meurent en bas âge après avoir été exilés.

De par leur simple existence, les Blanks constituent un véritable anathème pour le Warp, les psioniques et les démons. Ainsi, dès qu'ils sont découverts, ils sont très recherchés par les inquisiteurs, la Garde Impériale ou d'autres factions militaires qui combattent les forces du Chaos ou les psioniques.

Au sein de l'Imperium, certains « parias » découverts tôt sont endoctrinés pour devenir des assassins du Temple, les Culexus, où leurs capacités anti-psychiques sont affinées à l'extrême. Il existe sur Terra une petite enclave connue sous le nom des Sœurs du Silence qui accueille des « parias » féminines dans ses rangs pour lutter contre les menaces qui surgissent autour de Terra.

Traits des blanks

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Sagesse augmente de 2, et deux autres caractéristiques de votre choix augmentent de 1.

Âge. Les humains atteignent l'âge adulte à la fin de l'adolescence et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Les humains n'ont généralement pas d'alignement particulier. On trouve parmi eux aussi bien les meilleurs que les pires.

Taille. La taille et la corpulence des humains varient considérablement, allant d'à peine 1,5 mètre pieds à bien plus de 1,8 mètre. Quelle que soit votre position dans cette fourchette, votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Sans âme. Votre état « sans âme » vous rend invisible aux pouvoirs du Warp. Vous êtes à l'abri des pouvoirs psychiques et des effets qui déterminent votre

emplacement, tels que la zone divine. Vous ne pouvez pas être vu par divination psychique. Vous ne pouvez pas être possédé. Vous êtes immunisé contre les pouvoirs et effets psychiques qui permettraient de lire vos pensées ou vos émotions, tels que « Détection des pensées ».

Anathème psychique. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs psychiques.

Résistance aux warp. Vous disposez d'une résistance aux dégâts causés par les pouvoirs et effets psychiques, ainsi qu'aux dégâts psioniques. Lorsque vous subissez les effets d'un pouvoir ou d'un effet psychique, vous pouvez utiliser ce trait pour devenir immunisé contre tous les effets de ce pouvoir ou de cet effet. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, et vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Intolérance au warp. Vous êtes incapable de manifester des pouvoirs psychiques. Vous ne pouvez pas gagner de niveaux dans une classe dotée de la capacité « lanceur de sort psychique ».

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique ainsi qu'une autre langue de votre choix.



Un SpaceMarine corrompu par Nurgle

Corrompus

Les Corrompus sont le fruit du contact impie avec le Chaos lui-même. Beaucoup d'entre eux ont choisi délibérément d'être touchés par le Chaos, savourant leurs nouveaux pouvoirs. Cependant, la corruption peut également résulter d'une exposition prolongée au Warp, voire d'une union impie entre démons, créatures du Warp, hérétiques ou autres.

Les Corrompus sont issus de la lignée de n'importe quelle espèce et, au sens le plus large du terme, en conservent l'apparence. Cependant, leur héritage impie a laissé une empreinte évidente sur leur apparence. Beaucoup de Corrompus possèdent de grandes cornes, une queue, des dents pointues, des pupilles fendues, une peau décolorée et d'autres anomalies. Il n'est pas rare que les Corrompus soient tués à la naissance ou meurent très jeunes — que ce soit par une exécution miséricordieuse ou en tant que sacrifice à une puissance supérieure.

Les Corrompus subsistent en petites minorités aux marges de la civilisation. Sur les mondes féodaux et sauvages, ils peuvent être considérés comme un mauvais présage, mais on les laisse vivre en paix, de crainte que leur mort n'attire une malédiction sur la tribu qui les a mis au monde. D'autres Corrompus peuvent être repérés par un inquisiteur radical ou une bande de guerriers du Chaos, qui utilisent leurs pouvoirs à des fins précises plutôt que de les rejeter de la société.

Traits des Corrompus

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Charisme augmente de 2.

Âge. Les Corrompus peuvent généralement vivre bien plus longtemps que leur espèce d'origine, mais leur vie s'achève souvent bien avant d'atteindre cette durée.

Alignement. Les Corrompus n'ont peut-être pas une tendance innée vers le mal, mais beaucoup d'entre eux finissent par basculer de ce côté-là. Qu'ils soient mauvais

ou non, leur nature indépendante pousse de nombreux Corrompus vers un alignement chaotique.

Taille. Les Corrompus ont à peu près la même taille et la même carrure que leur espèce d'origine. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à votre nature impie, vous disposez d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans des conditions de faible luminosité. Vous pouvez voir dans une lumière tamisée jusqu'à 60 pieds autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière tamisée. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le chaotique et le bas gothique.

Marqué par le chaos. Vous êtes marqué par le chaos, ce qui vous confère des effets uniques en fonction du dieu qui domine la corruption dans votre sang. Choisissez l'une des allégeances suivantes qui déterminent votre corruption et obtenez ses traits, énumérés ci-dessous.

Marqué par Khorne

Vous avez été corrompu par le dieu de la haine, du meurtre, du sang et de la guerre. Une haine éternelle envers les psioniques habite votre être même.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Force augmente de 1.

Prouesse martiale. Vous possédez des griffes, des cornes ou d'autres mutations vous facilitant le combat à mains nues. Vos attaques à mains nues avec ces armes naturelles infligent 1d6 + votre modificateur de Force de dégâts cinétiques.

Résistance psychique. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme contre les pouvoirs psychiques.

Marqué par Nurgle

Vous avez été corrompu par le dieu de la glotonnerie, de la maladie, de la peste et de la stagnation.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Constitution augmente de 1.

Résistance au poison. Vous disposez d'une résistance aux dégâts de poison et bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde pour résister à l'empoisonnement.

Robustesse surnaturelle. Votre maximum de points de vie augmente de 1, puis de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Marqué par Slaanesh

Vous avez été corrompu par le dieu du plaisir et de l'excès.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Dextérité augmente de 1.

Résistance psionique. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts psioniques.

Vitesse accrue. Votre vitesse de marche augmente de 1,5 mètres

Marqué par par Tzeentch

Votre corps a été influencé par le dieu du mensonge, de la tromperie et de la trahison, ce qui vous confère les effets suivants :

Augmentation des caractéristiques. Votre score d'Intelligence augmente de 1.

Esprit protégé. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de charme et à la lecture de vos pensées.

Téléporté par le Warp. En tant qu'action bonus, vous pouvez vous téléporter psychiquement jusqu'à 9 mètres vers un espace inoccupé que vous pouvez voir. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas le réutiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Marqué par le chaos indivisible

Vous avez été souillé par les pouvoirs infinis du Warp et des êtres qui y résident.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Sagesse augmente de 1.

Résistance au feu. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu.

Bénédiction de la ruine. Vous connaissez le sortilège « invoquer un phénomène ». Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer le pouvoir « réprimande infernale » comme un pouvoir de niveau 2 une seule fois grâce à ce trait et retrouver la capacité de le faire après avoir effectué un long repos. Lorsque vous atteignez le niveau 5, vous pouvez lancer le pouvoir « Ténèbres » une fois grâce à ce trait et retrouver la capacité de le faire à la fin d'un long repos. La Sagesse ou le Charisme (à votre choix) est votre capacité de lanceur de sort pour ces pouvoirs, qui sont pour vous des pouvoirs psychiques.



Un homme bête

Homme-bête

Dans le foyer de bien des mères en deuil, un enfant est venu au monde dans un état bien pire que la mort. Des cornes tordues s'enroulent autour de la bouche de la chèvre qui appelle sa mère. Un homme-bête vient de naître. Au sein de l'Imperium, ces abominations répugnantes sont considérées, au mieux, comme tolérables. Au pire, la famille qui a donné naissance à une telle créature fait l'objet d'une enquête menée par les forces de police locales, voire par l'Inquisition elle-même.

Quelle qu'en soit la raison, les hommes-bêtes sont généralement mis au travail de l'une des deux manières suivantes, s'ils ont la chance d'être épargnés : soit envoyés dans une mine oubliée, où ils trimeront comme des esclaves jusqu'à la fin de leur misérable existence, soit enrôlés dans les rangs de la Garde Impériale — au moins, dans la mort, ils pourront être validés aux yeux de l'Empereur, si jamais Celui-ci se montre miséricordieux envers une créature aussi misérable.

De nombreux mondes sauvages, mondes féodaux et colonies pénitentiaires ont recours aux hommes-bêtes, car leur force physique brute trouve des applications sur ces planètes reculées prêtes à fermer les yeux sur une telle difformité. Malgré ces difformités, la plupart des hommes-bêtes se montreraient remarquablement loyaux envers ceux qui les traitent bien. Pourtant, de nombreux hommes-bêtes sont tombés entre les griffes du Chaos, se délectant des dons des Dieux Sombres.

Traits des hommes-bêtes

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Force augmente de 2, et votre caractéristique de Constitution augmente de 1.

Alignement. Les hommes-bêtes ont tendance à adopter des alignements chaotiques et ne penchent ni vers le bien ni vers le mal. Si un homme-bête est créé par la souillure du Warp, il peut être plus enclin à une disposition maléfique.

Taille. Les hommes-bêtes mesurent en moyenne plus de 1,8 mètre et ont une carrure trapue. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Coup de tête. Vous pouvez utiliser votre tête et vos cornes comme armes naturelles pour effectuer des attaques à mains nues. Si vous touchez votre adversaire, vous infligez des dégâts cinétiques égaux à 1d6 + votre modificateur de Force.

Charge aux cornes. Après vous être déplacé d'au moins 6 mètres pieds en ligne droite pendant votre tour, vous pouvez effectuer une attaque de mêlée avec vos armes naturelles en tant qu'action bonus.

Coups martelants. Immédiatement après avoir touché une créature avec une attaque au corps à corps dans le cadre de l'action d'attaque de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour tenter de bousculer cette cible avec votre tête ou vos cornes. La cible ne doit pas être de plus d'une taille supérieure à la vôtre et doit se trouver à moins de 1,5 mètre de vous. À moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde de Force contre un DD égal à 8 + votre bonus de compétence + votre modificateur de Force, vous la repoussez jusqu'à 10 pieds de vous.

Instincts bestiaux. Vous possédez une compétence dans l'une des disciplines suivantes de votre choix : Athlétisme, Intimidation, Perception ou Survie.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le gothique bas, ainsi qu'une des langues suivantes : le chaos, l'hérétique, les codes impériaux ou le tribal.



L'inquisiteur Gregor Eisenhorn

Humains

Au cœur de l'Imperium de l'Humanité, sur la Sainte Terra, le Dieu-Empereur de l'Humanité trône sur le Trône d'Or, et ce depuis 10 000 ans. Le commun des mortels ignore ce qui se passe sur Terra et ce que fait réellement le Dieu-Empereur de l'Humanité, mais tout adepte du Credo Impérial sait que le Dieu-Empereur se contente de diriger l'ensemble de Ses vastes planètes et de Ses armées d'une main de fer depuis le Trône d'Or de Terra.

Les humains au sein de l'Imperium peuvent être très différents les uns des autres, depuis les habitants des mondes sauvages qui n'ont vu des Impériaux que lorsque ceux-ci viennent prélever leurs dîmes militaires dans les villages, jusqu'aux nobles des mondes-ruches, ces villes tentaculaires qui s'empilent les unes sur les autres pour former de puissantes flèches pouvant atteindre les nuages.

La majorité des humains de la galaxie réside au sein de l'Imperium ou à ses frontières. De ce fait, même si l'on n'est pas né dans l'espace impérial, la plupart des humains connaissent l'Imperium : ce qu'il représente, le Credo Impérial qui vénère le Dieu-Empereur, et son immense emprise qui s'étend sur des millions de planètes et d'innombrables trillions d'individus.

Le Chaos. Depuis l'Hérésie d'Horus et la Longue Guerre, les humains ont été attirés par les pouvoirs du Chaos, que ce soit par la soumission de leurs planètes ou parce qu'ils préfèrent se libérer de la main de fer de l'Imperium. Les humains qui combattent sous la bannière du Chaos sont souvent placés sous le commandement d'une bande de guerriers, d'un apôtre des ténèbres ou d'un apostat. Bien que les forces du Chaos soient capables de former des sociétés fonctionnelles et certaines formes de civilisation, c'est rarement le cas, car leur vocation innée envers les Puissances de la Ruine les pousse à partir vers de plus grands horizons, en quête de gloire ou de pouvoir.

Les Tau. Sous l'Empire Tau, les humains peuvent mener une vie sereine au sein d'une caste appelée « gue'vesa ». Dans ce système, ils sont traités à l'instar de citoyens

de seconde zone, mais ne subissent pas nécessairement d'injustice. De nombreux humains sont envoyés à bord de flottes de propagande afin de rallier d'autres humains à leur cause.

Traits des humains

Il est difficile de généraliser à propos des humains, mais votre personnage humain présente les traits suivants.

Âge. Les humains atteignent l'âge adulte à la fin de l'adolescence et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Les humains n'ont généralement pas d'alignement particulier. On trouve parmi eux aussi bien les meilleurs que les pires.

Taille. La taille et la corpulence des humains varient considérablement, allant d'à peine 1,5 mètre à bien plus de 1,80 mètre. Quelle que soit votre position dans cette fourchette, votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Monde d'origine. Chaque humain possède un monde d'origine qui détermine les traits supplémentaires dont il bénéficie. Choisissez l'un des mondes d'origine répertoriés ci-dessous.

Humain d'un monde mort

Les mondes de la Mort au sein de l'Imperium sont des lieux hostiles et désolés, souvent pour diverses raisons. Sur certains, des monstres terrifiants rôdent et considèrent les humains comme des proies. Sur d'autres, l'hostilité même de l'environnement empêche les humains de survivre sans recourir à des mesures extrêmes.

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Constitution augmente de 2, et votre caractéristique de Force augmente de 1.

Vie adaptée. Votre monde était soumis à une menace constante à laquelle vous avez été contraint de vous adapter pour survivre. Choisissez l'une des principales menaces auxquelles vous vous êtes adapté lorsque vous sélectionnez ce monde d'origine :

- **Flore hostile.** La végétation elle-même constituait un obstacle quotidien. Vous ignorez les pénalités liées au terrain difficile non amélioré. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison, et vous disposez d'une résistance aux dégâts de poison.
- **Bêtes carnivores.** Les bêtes se nourrissent de viande vous considéraient comme une proie. Votre vitesse de marche augmente de 1,5 mètre, et les traces que vous et jusqu'à 9 compagnons laissez derrière vous lorsque vous marchez sont indéchiffrables et ne peuvent être suivies par des moyens non améliorés.
- **Climat extrême.** L'activité volcanique, les éruptions solaires, les températures négatives, voire pire, vous menaçaient au quotidien. Choisissez l'une des résistances aux dégâts suivantes en fonction de votre monde d'origine : acide, froid, feu ou foudre. Vous êtes naturellement adapté au climat de votre planète. Dans les griffes de la mort. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'effroi. Lorsque vous êtes effrayé, vous pouvez tout de même vous déplacer vers la cible de votre peur.

Survivant. Vous maîtrisez la compétence Survie. De plus, vous ne subissez aucune pénalité lorsque vous tentez de

vivre dans un environnement similaire à celui de votre monde d'origine.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et le tribal.

Humain d'un monde sauvage

Les mondes sauvages sont souvent des mondes indomptés et sauvages qui se trouvent néanmoins à l'intérieur des frontières de l'Imperium. Ces mondes sont le plus souvent exploités pour leurs ressources naturelles ou pour la robustesse de leurs habitants.

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Constitution augmente de 2, et votre caractéristique de Force augmente de 1.

Corpulence puissante. Vous êtes considéré comme étant d'une taille supérieure lors du calcul de votre capacité de charge et du poids que vous pouvez pousser, traîner ou soulever.

Instincts primaires. Vous maîtrisez deux des compétences suivantes : Athlétisme, Intimidation, Perception et Survie. Robustesse surnaturelle. Votre maximum de points de vie augmente de 1, puis de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et le tribal.

Humain d'un monde féodal

Alors que de nombreux mondes de l'Imperium bénéficient d'un certain niveau de technologie, les mondes féodaux restent cantonnés à un niveau technologique rudimentaire, à peine supérieur à celui d'un mousquet standard. Ces mondes adoptent souvent des systèmes féodaux, où des rois et des monarques règnent sur leurs royaumes.

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Force augmente de 2, et votre caractéristique de Constitution augmente de 1.

Connaissances féodales. Vous maîtrisez l'une des compétences suivantes de votre choix : Athlétisme, Nature, Connaissances ou Survie. Lorsque vous effectuez un jet avec cette compétence, vous pouvez choisir de le faire avec avantage. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, et vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Entraînement au monde féodal. Vous maîtrisez les armures légères, les armures moyennes, les boucliers et les épées longues.

Endurance implacable. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie mais que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez descendre à 1 point de vie à la place. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas le réutiliser avant d'avoir terminé un long repos.

Attaques sauvages. Lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque au corps à corps, vous pouvez relancer l'un des dés de dégâts de l'arme une fois supplémentaire et ajouter ce résultat aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le tribal et le bas gothique.

Humain d'un monde forge

Les mondes-forges sont d'immenses planètes industrielles entièrement dévouées au Adeptus Mechanicus. Leurs cités-usines produisent sans relâche armes, véhicules, vaisseaux et machines destinés à soutenir l'Imperium. Les habitants y grandissent au milieu des chaînes de production, des fumées toxiques et des prières adressées à l'Omnimessie, où le travail, la discipline et la dévotion à la machine rythment chaque instant de leur existence.

Augmentation des caractéristiques. Votre score d'Intelligence augmente de 2 et votre score de Constitution augmente de 1.

Résistance technologique. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et d'Intelligence contre les pouvoirs technologiques.

Talent technique. Choisissez un gadget technologique de votre choix. Vous maîtrisez ce gadget technologique et, lorsque vous effectuez un test en utilisant ce gadget, vous pouvez lancer 1d4 et ajouter le résultat au total.

Élu de l'Omnissiah. Vous connaissez le pouvoir technologique « Désactiver un dispositif », et au niveau 3, vous apprenez le pouvoir technologique « Piratage avancé ». Vous pouvez lancer chacun de ces pouvoirs une fois, et vous retrouvez la capacité de le faire à la fin d'un long repos. L'Intelligence est votre caractéristique de lancement de pouvoirs technologiques pour ces pouvoirs.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le binaire et le bas gothique.

Humain d'un monde forteresse

Les mondes consacrés à la formation de la prochaine génération de soldats de l'Imperium sont appelés « mondes-forteresse ». Ces planètes versent leur tribut à l'Imperium presque exclusivement sous forme de soldats qu'elles forment, souvent dès l'enfance, afin qu'ils rejoignent l'Astra Militarum lorsqu'ils atteignent l'âge requis.

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Dextérité augmente de 2, et votre caractéristique de Constitution augmente de 1.

Né pour tirer. Lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque à distance, vous pouvez relancer une fois l'un des dés de dégâts de l'arme et ajouter ce résultat aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Se mettre à couvert. Il ne vous faut que 1,5 mètres de déplacement pour vous relever après vous être couché. Entraînement sur un monde-forteresse. Vous maîtrisez les fusils laser, les pistolets laser, les pistolets, les carabines et les armures légères.

Retraite tactique. À votre tour, vous pouvez effectuer l'action « Désengagement » en tant qu'action bonus.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et les codes impériaux.

Humain d'un monde ruche

Votre monde d'origine était un monde-ruche, abritant des milliards d'êtres humains vivant dans des villes tentaculaires, dont les tours semblaient effleurer le ciel. Ces villes offrent l'un des niveaux de vie les plus élevés dans les plus hautes flèches de la ruche, et l'une des conditions de vie les plus précaires dans les bidonvilles des ruche inférieures.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Dextérité augmente de 2, et votre score de Charisme augmente de 1. Compétences propres au monde-ruche. Vous maîtrisez un jeu de jeu de votre choix, ainsi que le pistolet laser, le pistolet, le pistolet laser court et le pistolet court.

Habitant de la ruche. Vous ignorez le terrain difficile causé par les foules.

Camouflage urbain. Vous bénéficiez d'un avantage lors des jets de Discrétion effectués pour vous cacher dans des environnements urbains, tels que les villes, les ruelles, les égouts, les foules et à l'intérieur des bâtiments.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et le langage des bas-fonds.

Humain d'un monde impérial

Votre monde d'origine faisait partie des millions de mondes unis sous la bannière impériale. La plupart des mondes impériaux entrent dans cette catégorie, qui est la plus vaste parmi celles que l'on trouve au sein de l'Imperium. Ces mondes disposent généralement d'un niveau technologique stable permettant d'améliorer la vie des civils, notamment grâce à l'électricité et à l'automobile.

Augmentation des caractéristiques. Chacune de vos caractéristiques augmente de 1.

Maîtrise de compétences. Vous maîtrisez deux compétences, outils, instruments de musique ou gadgets technologiques de votre choix.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique ainsi que deux autres langues de votre choix.

Humain d'un monde sanctuaire

Les mondes sanctuaires comptent parmi les plus pieux et les plus sacrés de l'Imperium. Généralement situés le long des routes de pèlerinage, ces mondes sanctuaires abritent souvent des reliques sacrées, des statues ou les lieux de sépulture de saints tombés au service du Dieu-Empereur.

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Sagesse augmente de 2 et votre caractéristique de Charisme augmente de 1.

Bénédiction de l'Empereur. Lorsque vous, ou une créature alliée située à moins de 9 mètres de vous et que vous pouvez voir, échouez à un jet d'attaque, à un test de capacité ou à un jet de sauvegarde, vous pouvez lancer un d4 et ajouter son résultat au résultat obtenu. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, et vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Esprit résilient. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de l'envoûtement et de la peur. **Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et le haut gothique.

Humain d'un monde en guerre

Les mondes en guerre sont ceux qui sont en conflit depuis si longtemps que leur raison d'être initiale a été perdue. Ces mondes sont constamment ravagés par la guerre, qui s'étend parfois sur des décennies, voire des siècles, et ceux qui y naissent voient souvent le jour sur les lignes de front.

Augmentation des caractéristiques. Deux caractéristiques différentes de votre choix augmentent de 1.

Compétences. Vous gagnez la maîtrise d'une compétence de votre choix.

Talent. Vous gagnez un talent de votre choix.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et une langue supplémentaire de votre choix.



Un mutant de Nurgle

Mutant

Les véritables mutants sont mis au ban de l'Imperium, pour le meilleur ou pour le pire. Les mutants présentent des anomalies génétiques dues à leur héritage ou à une exposition au Warp, et les mutants avancés sont souvent abattus à vue au sein de l'Imperium. La plupart des mutants présentant des mutations mineures, telles qu'une oreille ou un doigt supplémentaire, parviennent à vivre relativement en paix, ou ont recours à la chirurgie pour corriger leurs anomalies. Cependant, si la chirurgie n'est pas accessible, ou si l'influence de l'Église est omniprésente, les mutants sont contraints de vivre dans la clandestinité ou en marge de la société.

Bien que les mutants soient le plus souvent des humains, n'importe quelle espèce peut devenir mutante en cas d'exposition suffisante au Warp, y compris les espèces principalement composées de métal et de machines.

Traits des mutants

Augmentation des caractéristiques. Votre Constitution augmente de 2, et une autre caractéristique de votre choix augmente de 1.

Âge. En raison de leur nature mutante, les mutants peuvent vivre jusqu'à plusieurs centaines d'années de plus que les humains ordinaires, mais meurent souvent avant d'atteindre cet âge à la suite d'actes de violence.

Alignement. De nombreux mutants s'alignent sur les facettes les plus chaotiques de la société, car ils sont rejetés en raison de leur nature.

Taille. La taille des mutants peut varier considérablement, allant d'un nain de 1,20 mètre à un géant de 2 mètres. Leur poids peut varier de 50 à 150 kilogrammes. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait

d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Amélioration mutante. Votre corps a été modifié pour intégrer certaines caractéristiques. Vous choisissez une amélioration dès maintenant et une seconde au niveau 5. Au niveau 1, choisissez parmi les options suivantes :

Planeur de manta. Vos ailes peuvent ralentir votre chute et vous permettre de planer. Lorsque vous tombez et que vous n'êtes pas hors de combat, vous pouvez soustraire jusqu'à 30 mètres de la hauteur de chute lors du calcul des dégâts de chute, et vous pouvez vous déplacer horizontalement jusqu'à 2 mètres pour chaque mètre de descente.

Grimpeur agile. Vous disposez d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de marche.

Adaptation sous-marine. Vous pouvez respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau, et votre vitesse de nage est égale à votre vitesse de marche.

Au niveau 5, choisissez l'une des options suivantes, ou l'une des options que vous n'avez pas choisies au niveau 1 :

Appendices de préhension. Deux appendices spéciaux poussent le long de vos bras. Choisissez s'il s'agit de deux griffes ou de deux tentacules. Chacun de ces appendices est une arme naturelle que vous pouvez utiliser pour effectuer des attaques à mains nues. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit des dégâts cinétiques égaux à 1d6 + votre modificateur de Force, au lieu des dégâts cinétiques normaux pour une attaque à mains nues. Immédiatement après avoir touché votre cible, vous pouvez tenter de la maîtriser en tant qu'action bonus. Ces appendices ne peuvent manipuler aucun objet avec précision et ne peuvent pas manier d'armes, d'objets améliorés ou d'autres équipements spécialisés.

Carapace. Votre peau est recouverte par endroits d'une épaisse carapace. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA lorsque vous ne portez pas d'armure lourde.

Jet d'acide. Lorsque vous effectuez l'action « Attaque », vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par un jet d'acide provenant de glandes situées dans votre bouche, visant une créature ou un objet que vous pouvez voir à moins de 9 mètres de vous. La cible subit 2d10 points de dégâts d'acide, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde de Dextérité contre un DD égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de compétence. Ces dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, ainsi que, au choix, le chaos, l'hérétique ou le langage des bas-fonds.



Un Ogryn servant dans l'astra militarum

Ogryn

Les Ogryn sont des abhumains massifs, d'une loyauté à toute épreuve, mais stupides. Ils sont couverts de bosses et de protubérances disgracieuses, et se traînent avec des corps massifs et encombrants. Ils sont considérés comme d'excellents combattants de première ligne au sein de la Garde Impériale, sont très doués pour suivre les ordres, mais ont à peine deux cellules cérébrales à se frotter l'une contre l'autre.

Les Ogryn sont généralement victimes de discrimination au sein de l'Imperium, mais leurs contributions à la Garde Impériale leur permettent de rester dans les limites des mutations acceptables. Leur immense puissance de combat et leur nature docile leur permettent d'adopter la culture militaire avec une relative facilité.

Traits des Ogryns

Votre personnage ogryn possède certains traits hérités de son ascendance abhumaine.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Constitution augmente de 2, et votre score de Force augmente de 1.

Âge. Les ogryns atteignent leur maturité plus rapidement que les humains, devenant adultes vers l'âge de 14 ans. Ils vieillissent nettement plus vite et vivent rarement au-delà de 75 ans.

Alignement. Les Ogryn sont des abhumains qui font généralement l'objet de discriminations, mais qui sont connus pour être d'une loyauté sans faille et fidèles à leurs amis. Ils ont une forte tendance à adopter des alignements ordonnés.

Taille. Les Ogryn sont légèrement plus grands et plus massifs que les humains, et leur taille varie de 6 pieds à bien plus de 1,8 mètre. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Système de binôme. Si vous pouvez voir une créature alliée à moins de 9 mètres de vous qui n'est pas hors de combat, vous ne pouvez pas être effrayé.

Loyauté des Ogryn. Si une créature alliée inconsciente située à moins de 1,5 mètre de vous est touchée par une attaque et que vous pouvez voir l'attaquant, vous pouvez utiliser votre réaction pour vous substituer à elle comme cible de l'attaque.

Corpulence puissante. Vous comptez comme une taille au-dessus de la vôtre pour déterminer votre capacité de charge et le poids que vous pouvez pousser, traîner ou soulever.

Endurance implacable. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie mais que vous n'êtes pas tué sur le coup, vous pouvez descendre à 1 point de vie à la place. Vous ne pouvez pas réutiliser ce trait avant d'avoir terminé un long repos.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, ainsi que, au choix, les codes impériaux ou une langue tribal



Un Ratling servant dans l'astra militarium

Ratling

Les Ratlings sont une espèce d'abhumains mesurant entre trois et quatre pieds de haut. En tant qu'abhumains, ils sont généralement l'objet de discriminations, mais ils sont très appréciés en tant que tireurs d'élite au sein de la Garde Impériale. Les Ratlings figurent sur la liste des mutations acceptables établie par l'Imperium.

En tant que Ratling, vous pouvez facilement passer inaperçu, voire utiliser d'autres personnes comme couverture. Au sein de la Garde Impériale, les Ratlings sont employés comme tireurs d'élite. De nombreux ratlings mènent une vie de petite délinquance, tirant parti de leur petite taille pour se faufiler agilement au milieu des dangers et s'échapper rapidement.

Traits des Ratling

Votre personnage ratling possède certains traits hérités de son ascendance abhumaine.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Dextérité augmente de 2 et votre score de Sagesse augmente de 1.

Âge. Un ratling atteint l'âge adulte à 20 ans et vit généralement jusqu'au milieu de son deuxième siècle.

Alignement. La plupart des ratlings sont victimes de discrimination en raison de leur statut de non-humains, ce qui les pousse à adopter une vision chaotique de la vie. Les ratlings enrôlés de force dans la Garde impériale ont davantage tendance à être loyaux envers l'autorité.

Taille. Les ratlings mesurent en moyenne environ 3 pieds et pèsent environ 40 livres. Votre taille est Petite.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Chance. Lorsque vous obtenez un 1 sur un d20 lors d'un jet d'attaque, d'un test de capacité ou d'un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé et devez utiliser le nouveau résultat.

Agilité des Ratlings. Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace occupé par toute créature dont la taille est supérieure à la vôtre.

Entraînement de ratling. Vous maîtrisez la rapière, l'épée courte, le cimeterre et le pistolet laser.

Discrétion naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher même lorsque vous n'êtes masqué que par une créature dont la taille est supérieure d'au moins un niveau à la vôtre.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, ainsi que, au choix, les codes impériaux ou le langage des bas-fonds.



Un techno-prêtre de l'Adeptus Mechanicus

Technofusionné

L'union du métal et de la chair donne naissance aux Technofusionnés : des humanoïdes qui ont remplacé une partie importante de leur constitution organique par des éléments cybernétiques. Que ce soit par une étrange fétichisation du métal ou pour se rapprocher de leur conception du Dieu-Machine, ces créatures sont davantage composées de rouages et de mécanismes, entremêlés à leurs organes et à leur peau, que des parties organiques avec lesquelles elles sont nées.

N'importe quelle espèce humanoïde peut devenir un Technofusionné, mais ce sont le plus souvent les humains adeptes du Culte du Dieu-Machine et les orques mutilés par d'innombrables combats qui finissent par le devenir.

Traits des Technofusionnés

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Constitution augmente de 2, et une caractéristique de votre choix augmente de 1.

Âge. Les Technofusionnés sont issus d'une autre espèce, mais leur espérance de vie naturelle est généralement prolongée grâce à la cybernétique. Les Technofusionnés fortement modifiés peuvent vivre jusqu'à plusieurs centaines d'années de plus que leur espérance de vie naturelle.

Alignement. Les Technofusionnés sont orientés vers les alignements propres à leur espèce d'origine. Les membres du Culte du Dieu-Machine sont orientés vers des alignements ordonnés, tandis que ceux qui recherchent l'amélioration cybernétique dans le but de se libérer des contraintes de la chair peuvent pencher vers des alignements chaotiques.

Taille. Les Technofusionnés ont la même taille et la même stature que leur espèce d'origine, avec un surpoids de 5 à 150 kilogrammes dû à leurs améliorations cybernétiques. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Résilience artificielle. Vous avez été conçu pour posséder une force de caractère remarquable, qui se traduit

par les avantages suivants :

- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'empoisonnement, et vous êtes résistant aux dégâts de poison.
- Vous êtes immunisé contre les maladies non amplifiées.
- Vous n'avez pas besoin de dormir, et vous ne pouvez pas être endormi.

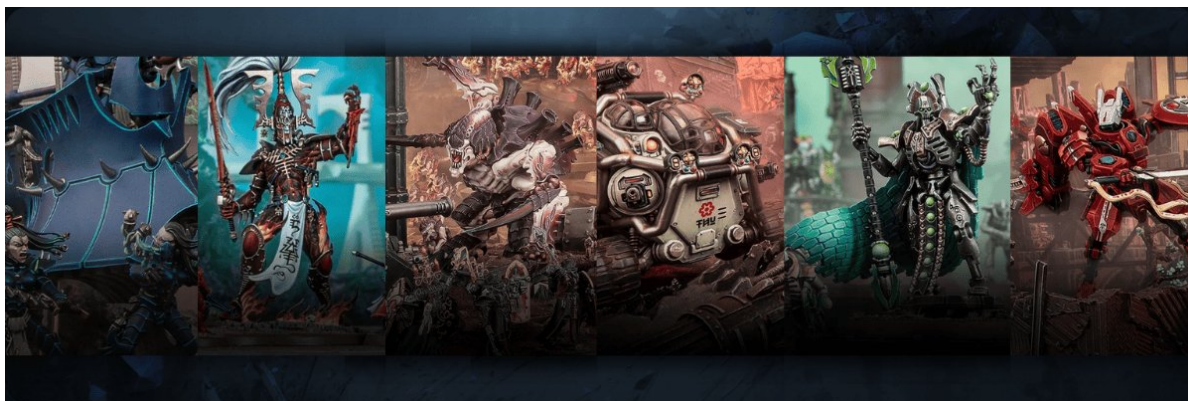
Repos automatique. Lorsque vous prenez un long repos, vous devez passer au moins six heures dans un état inactif et immobile, plutôt que de dormir. Dans cet état, vous semblez inerte, mais cela ne vous rend pas inconscient, et vous pouvez voir et entendre normalement.

Protection intégrée. Votre corps dispose de couches défensives intégrées, qui peuvent être renforcées par une armure :

- Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre classe d'armure.
- Vous ne pouvez revêtir que des armures pour lesquelles vous possédez une maîtrise. Pour revêtir une armure, vous devez l'intégrer à votre corps en l'espace d'une heure, pendant laquelle vous restez en contact avec celle-ci. Pour retirer une armure, vous devez passer une heure à l'enlever. Vous pouvez vous reposer pendant que vous enflez ou retirez votre armure de cette manière.
- Tant que vous êtes en vie, votre armure ne peut pas être retirée de votre corps contre votre volonté. Conception spécialisée. Vous gagnez une maîtrise de compétence et une maîtrise d'un outil ou d'un gadget technologique de votre choix.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le binaire et le bas gothique.

Chapitre 4 — Espèces : Les Xenos



Collection de Xenos

À travers la galaxie, d'innombrables espèces extraterrestres ont fait connaître leur existence. Beaucoup d'entre elles ont été contraintes de s'unir au sein d'une faction plus vaste pour survivre, ou de mener une vie nomade à bord de vaisseaux spatiaux pour subvenir à leurs besoins. Quelle qu'en soit la raison, les espèces présentées dans ce chapitre regroupent des xénos et des sous-espèces humaines hors du commun que l'on peut rencontrer dans la galaxie.

Utilisez des espèces Xenos

Consultez votre Maître du jeu avant d'incarner l'une de ces espèces xénos, car leur présence dans une histoire peut radicalement changer ou modifier l'environnement de jeu.



Un Autarque du vaisseau monde Biel-Tan

Aeldari

Les Aeldari tirent une grande fierté du fait qu'ils existaient déjà depuis des milliers d'années avant l'avènement de l'humanité, et qu'ils ont également bâti l'un des empires les plus durables que la galaxie ait jamais connus. Au cours de la période où leur espèce régnait, ils ont réussi à isoler une partie du Warp, connue sous le nom de « Webway », pour leur usage exclusif.

La chute de l'empire eldar fut annoncée par la naissance du dieu du Chaos Slaanesh, dans un lieu désormais connu sous le nom d'Œil de la Terreur. Sa naissance fut le fruit de la soif combinée des Aeldari pour les drogues, le plaisir et l'euphorie, une soif si intense qu'elle finit par polluer le Warp et donner naissance à ce nouveau dieu du Chaos, qui ne tarda pas à dévorer autant de ses créateurs que possible.

Traits des Aeldari

Votre personnage Aeldari dispose d'un ensemble de capacités commune ainsi que certaine lié à son origine.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Dextérité augmente de 2 et votre score d'Intelligence augmente de 1.

Âge. Bien que les Aeldari atteignent leur maturité physique à peu près au même âge que les humains, leur conception de l'âge adulte va au-delà de la croissance physique pour englober l'expérience du monde. Un Aeldari atteint généralement l'âge adulte vers 100 ans et peut vivre jusqu'à 750 ans.

Alignement. Les Aeldari aiment la liberté, la diversité et l'expression de soi ; ils penchent donc vers les aspects les plus doux du chaos. Ils accordent une grande importance à leur liberté et à leur culture, et sont le plus souvent bons. Les Drukhari font exception : ils sont plus souvent mauvais que neutres ou bons.

Taille. Les Aeldari mesurent entre moins de 1,5 mètre et 1,8 mètre et ont une silhouette élancée. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres .

Vision dans le noir. Habitué aux forêts crépusculaires et au ciel nocturne, vous disposez d'une vision supérieure dans l'obscurité et la pénombre. Vous pouvez voir dans une lumière tamisée à moins de 60 pieds de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière tamisée. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Sens aiguisés. Vous maîtrisez la compétence Perception.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire l'aeldari et le bas gothique.

Branche d'origine. En tant Aeldari vous êtes le fruit de la séparation de votre peuple suite à la naissance de Slaanesh. Choisissez votre branche d'appartenance et obtenez ses traits, énumérés ci-dessous.

Asuryani

Après la chute de l'Empire Aeldari et la naissance de Slaanesh, connue sous le nom de Sai'lanthresh (Celle-qui-a-soif), les Aeldari des Mondes-Vaisseaux construisirent des vaisseaux géants, de la taille d'un continent.

Augmentation de caractéristique. Votre score d'Intelligence augmente de 1 supplémentaire.

Patrimoine artistique. Vous maîtrisez un instrument de musique et un ensemble d'outils d'artisanat de votre choix.

Esprit clair. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts psioniques et d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Agilité surnaturelle. Vos réflexes et votre agilité vous permettent de vous déplacer avec une accélération fulgurante. Lorsque vous vous déplacez pendant votre tour au combat, vous pouvez doubler votre vitesse jusqu'à la fin du tour. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau tant que vous ne vous êtes pas déplacé de 0 pieds lors d'un de vos tours.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire une autre langue de votre choix.

Exodite

Vos ancêtres ont fui avant l'effondrement du grand empire eldar et se sont installés sur des mondes vierges, où ils ont bâti de nouvelles vies et cultures.

Augmentation ds caractéristique. Votre score de Sagesse augmente de 1 supplémentaire.

Langage des bêtes. Vous pouvez communiquer des idées simples avec les bêtes à l'aide de sons et de gestes.

Masque de la nature sauvage. Vous pouvez tenter de vous cacher même lorsque vous n'êtes que légèrement dissimulé par le feuillage, une pluie battante, la neige, la brume ou d'autres phénomènes naturels.

Agilité surnaturelle. Vos réflexes et votre agilité vous permettent de vous déplacer avec une accélération fulgurante. Lorsque vous vous déplacez pendant votre tour au combat, vous pouvez doubler votre vitesse jusqu'à la fin du tour. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau tant que vous ne vous êtes pas déplacé de 0 pieds lors d'un de vos tours.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le tribal.

Drukhari

Après la naissance de Slaanesh, les Drukhari se sont réfugiés dans le Webway. Pour apaiser sa soif incessante d'âmes Aeldari, les Drukhari ont torturé des prisonniers et des esclaves pendant des années, sombrant toujours davantage dans l'hédonisme qui a donné naissance à leur plus grand ennemi. Les Drukhari comptent parmi les xénos les plus indignes de confiance de la galaxie ; ils ne cessent de se trahir et de se mentir les uns aux autres afin d'acquérir pouvoir et réputation.

Augmentation de caractéristique. Votre score de Charisme augmente de 1 supplémentaire.

Ruse drukhari. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque, un test de capacité ou un jet de sauvegarde, vous pouvez appliquer la ruse drukhari à la situation, ce qui vous permet de lancer 1d6 et d'ajouter le résultat à votre jet. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long. La ruse drukhari peut consister à insulter votre ennemi, à le détourner subtilement de son objectif par des formules ou le langage corporel, ou encore à lui jeter du sable que vous avez dans votre poche.

Compétences drukhari. Vous maîtrisez le kit de l'empoisonneur et le kit du tortionnaire.

Agilité surnaturelle. Vos réflexes et votre agilité vous permettent de vous déplacer avec une accélération fulgurante. Lorsque vous vous déplacez pendant votre tour au combat, vous pouvez doubler votre vitesse jusqu'à la fin du tour. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous ne vous êtes pas déplacé de 0 pieds lors d'un de vos tours.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire la langue des bas-fonds.



Un Kin dans son armure du vide

Cognat

Les Cognats sont des abhumains de petite taille et à la carrure trapue. Les Cognats se désignent eux-mêmes sous le nom de « Kin », et leur faction principale est connue sous le nom de « Ligues de Votann ». Ces abhumains trapus sont réputés pour leur loyauté farouche, accordant plus d'importance à l'honneur et à leur héritage qu'à leur propre vie. Les Votann sont des superordinateurs qui clonent les Kin ; à leur mort, le fait d'être renvoyés vers ces machines est considéré comme un retour auprès de leurs ancêtres. Certain Cognats se destinent à l'exploration où le commerce avec les autres espèces, dans l'espoir de revenir un jour chez eux pour transmettre leur savoir. Il arrive que certains soit bannis des leurs et s'installent auprès des autres peuples de la galaxie.

Traits des Cognats

Votre personnage Cognat dispose d'un ensemble de capacités innées, qui font partie intégrante de la nature des Cognats.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Constitution augmente de 2, et votre score de Force augmente de 1.

Âge. Les Cognats mûrissent au même rythme que les humains, mais ils sont considérés comme jeunes jusqu'à l'âge de 50 ans. En moyenne, ils vivent environ 350 ans.

Alignement. La plupart des Cognats sont loyaux, croyant fermement aux bienfaits d'une société bien ordonnée. Ils ont également tendance à être bons, avec un sens aigu de l'équité et la conviction que chacun mérite de profiter des bienfaits d'un ordre juste.

Taille. Les Cognats mesurent entre 1,2 mètre et 1,5 mètre et pèsent en moyenne environ 75 kilogrammes. Votre taille est « Moyenne ».

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres. Le port d'une armure lourde ne réduit pas votre vitesse.

Vision dans le noir. Habitué à la vie souterraine, vous disposez d'une vision supérieure dans l'obscurité et la pénombre. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance au poison. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison, et vous êtes résistant aux dégâts de poison.

Entraînement au combat des Cognats. Vous maîtrisez les armures légères, ainsi que la hache de combat, la hache à main, le marteau léger et le marteau de guerre.

Maîtrise des outils. Vous maîtrisez l'ensemble d'outils ou de gadgets technologiques de votre choix : outils de forgeron, matériel de brasseur, trousse de mécanicien ou outils de maçon.

Maîtrise des armes. Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence lié à l'origine d'une armure, d'une arme ou d'un équipement militaire, vous êtes considéré comme compétent dans cette compétence et pouvez ajouter le double de votre bonus de compétence au jet, au lieu de votre bonus de compétence normal.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le Kin/Votann et une langue de votre choix.



Un Genestealer Pur-souche

Genestealer

Les Genestealers infestent les colonies et les villes appartenant à d'autres créatures, les repeuplant avec leurs propres peuples et tentant d'y établir un Culte des Genestealers, pour finalement amener une flotte-ruche tyranide sur la planète afin de la dévorer dans son intégralité.

Les Acolytes Genestealers sont le résultat de générations d'implantations génétiques chez des humanoïdes, donnant naissance à un hybride genestealer-humain qui ressemble à un humain, mais présente des différences notables, telles que plusieurs bras, davantage de rangées de dents, une posture voûtée et d'autres traits semblables à ceux d'un mutant.

Traits des Genestealers

Âge. Les acolytes Genestealer atteignent la maturité à peu près au même âge que les humains et ont une espérance de vie similaire.

Alignement. Les Genestealer servent leurs flottes-ruches et obéissent à leurs supérieurs hiérarchiques, ce qui les fait pencher vers des alignements ordonnés.

Taille. Les acolytes Genestealer ont la même taille que les humains ordinaires, mais ont généralement le dos voûté. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 10 mètres. Votre vitesse d'escalade est égale à votre vitesse de marche.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Esprit collectif. Vous êtes relié psychiquement à un esprit collectif lorsque vous vous trouvez à proximité d'autres tyranides. Tant que vous êtes relié de cette manière, vous pouvez communiquer psychiquement par télépathie avec

n'importe quel autre tyranide situé à moins de 18 mètres de vous.

Physiologie tyranide. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, d'effroi, d'empoisonnement ou d'endormissement.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique.

Génération. En fonction du nombre de génération qui vous sépare du patriarche, vous obtenez des traits spécifique. Choisissez en une parmi les deux disponibles :

Acolytes Genestealer

Les acolytes Genestealer comptent parmi les toutes premières générations à émerger lors de la naissance d'un culte Genestealer. Ressemblant à la fois à des tyranides et à des humanoïdes, ces créatures possèdent généralement plusieurs bras et sont le plus souvent élevées pour la violence et l'agressivité.

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Force augmente de 2, votre caractéristique de Constitution augmente de 1.

Griffe de Genestealer. Vous disposez d'un appendice supplémentaire ressemblant à un bras muni d'une griffe. Cette griffe est une arme naturelle que vous pouvez utiliser pour effectuer des attaques à mains nues ; elle inflige 1d6 + votre modificateur de Force de dégâts cinétiques en cas de coup réussi. Immédiatement après avoir touché une cible avec vos griffes, vous pouvez tenter de la saisir en tant qu'action bonus. Cette griffe ne peut manipuler aucun objet avec précision et ne peut pas manier d'armes, activer d'objets améliorés ni utiliser d'autres équipements spécialisés.

Néophytes Genestealers

Les néophytes sont le fruit de plusieurs générations de Genestealers s'étant reproduits avec leur espèce hôte. Ils sont pratiquement impossibles à distinguer des humains normaux, à l'exception peut-être de quelques anomalies physiques qui pourraient les trahir si on les examine de plus près. Les néophytes font preuve d'une intelligence supérieure à celle de leurs homologues et sont capables de s'immiscer dans la politique et les affaires publiques.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Charisme augmente de 2, et votre score d'Intelligence augmente de 1.

Élevage spécialisé. Vous avez été élevé pour être supérieur aux humains ordinaires. Choisissez une compétence, un outil ou un gadget technologique. Lorsque vous effectuez un test de capacité utilisant cette compétence, vous pouvez lancer un d4 et ajouter son résultat au total.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire une langue de votre choix en plus.



Un travailleur Gretchin

Gretchin

Les Gretchin constituent une sous-espèce plus petite des Orques ; ils sont considérés comme une espèce inférieure par rapport aux Orques en raison de leur manque de force et de leurs performances médiocres au combat. Les Orques utilisent généralement les Gretchin comme boucliers humains, pour déminer les terrains, et parfois même comme rations d'urgence.

Les Gretchins adhèrent à la culture orque : la guerre et le WAAAGH ! coulent toujours à flots dans leurs veines. Malgré cela, la plupart des Gretchins doivent être contraints au combat par d'autres Orques afin de s'assurer qu'ils restent sur le champ de bataille. Pratiquement tous les Gretchins travaillent comme esclaves pour les Orques ou pour une autre figure d'autorité.

Lorsque vous créez un Gretchin, réfléchissez à ce que sont ses expériences avec les Orques. Est-il traité comme un être inférieur, comme la plupart des Gretchins ? Avez-vous vu vos compagnons Gretchins servir de chair à canon pour déminer des champs de mines et faire le bouclier face aux balles ? Si vous avez quitté la culture orque, était-ce en quête de pouvoir, ou pour trouver un endroit où vous ne risqueriez pas de mourir ?

Traits des Gretchins

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Dextérité augmente de 2, et votre caractéristique de Constitution augmente de 1.

Âge. Les gretchins atteignent leur maturité vers l'âge de 3 ans. On ignore quelle est la durée de vie d'un gretchin, car la plupart meurent prématurément.

Alignement. En tant que gretchin, vous êtes influencé par la société orque et le chaos de la guerre qu'elle engendre, ce qui vous rend enclin au chaos.

Taille. Les gretchins mesurent entre 90 centimètres et 1,2 mètre et pèsent entre 10 et 30 kilogrammes. Votre taille est Petite.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 10 mètres.

Vision dans le noir. Habitué à la vie souterraine, vous disposez d'une vision supérieure dans l'obscurité et la pénombre. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

La fureur des petits. Lorsque vous infligez des dégâts à une créature par une attaque ou un pouvoir et que la taille de cette créature est supérieure à la vôtre, vous pouvez faire en sorte que l'attaque ou le pouvoir inflige des dégâts supplémentaires à la créature. Ces dégâts supplémentaires sont égaux à votre niveau. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, et vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Régénération. Lorsque vous êtes estropié ou mutilé par une arme qui n'inflige pas de dégâts de feu, vous êtes capable de remplacer le membre manquant en le recousant au moyen d'une intervention chirurgicale bâclée, ou en le régénérant sur une période d'une semaine.

Évasion agile. Vous pouvez effectuer l'action « Se dégager » ou « Se cacher » en tant qu'action bonus à chacun de vos tours.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez l'ork et une langue au choix.

Homme-Rats

Au plus profond de chaque cité-ruche, sous chaque grille d'égout et fouillant chaque tas de gravats, on dit qu'un homme-rat se cache. Ces créatures égoïstes sont connues pour fouiller partout où elles le peuvent, et sont rejetées par la plupart des sociétés civilisées. Elles forment de petites bandes d'hommes-rats, unies par le fragile espoir d'un repas ou d'un butin, et pillent les cités de la surface afin de tenter de survivre dans les mondes de plus en plus mécanisés où elles se retrouvent.

Si on les laisse tranquilles, les hommes-rats ne parviennent généralement jamais à former des sociétés ni à prospérer, car la consanguinité constante et les guerres civiles limitent leurs effectifs. Considérés comme l'un des plus grands fléaux de l'Imperium au même titre que les mutants, les xénos et les hérétiques, on peut voir ces hommes-rats négocier avec n'importe quel xéno (s'ils daignent les écouter), vivre parmi les mutants (si ceux-ci les tolèrent) et traiter avec les factions du Chaos (si celles-ci ne les tuent pas).

Les hommes-rats constituent la forme de vie la plus dépravée, la plus méprisable et la plus inférieure que la galaxie ait à offrir.

Traits des Homme-Rats

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Dextérité augmente de 2.

Âge. Les hommes-rats atteignent l'âge adulte à 6 ans et peuvent vivre jusqu'à 120 ans, mais cela est rare en raison des conditions de vie difficiles et de la violence.

Alignement. Les hommes-rats sont des créatures fondamentalement égoïstes, penchant vers les alignements maléfiques.

Taille. Les hommes-rats mesurent entre 60 et 90 centimètres de haut et pèsent entre 12 et 17 kilogrammes. Votre taille est Petite.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres pieds autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait de la pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Ramper, se recroqueviller et supplier. En tant qu'action lors de votre tour, vous pouvez vous recroqueviller pathétiquement pour distraire les ennemis proches. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vos alliés bénéficient d'un avantage sur leurs jets d'attaque contre les ennemis situés à moins de 10 pieds de vous et capables de vous voir. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Tactiques de groupe. Vous bénéficiez d'un avantage sur un jet d'attaque contre une créature si au moins un de vos alliés se trouve à moins de 5 mètres de cette créature et que cet allié n'est pas hors de combat.

Sensibilité à la lumière du soleil. Vous subissez un désavantage sur les jets d'attaque et les tests de Perception qui reposent sur la vue lorsque vous, la cible de votre attaque ou ce que vous essayez de percevoir êtes exposés à la lumière directe du soleil.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et la langue des bas-fond.



Un fabricant d'arme Jokaero

Jokaero

Les Jokaero sont une espèce de type primate considérée comme des xénos « tolérables » par le Mandat impérial. Ils sont fascinés par la technologie et sont capables de la manipuler et de l'améliorer, bien que l'on ne comprenne pas encore tout à fait comment. Les Jokaero semblent posséder une intelligence inférieure à la norme pour une espèce humanoïde douée de raison, mais ils sont capables de créer des merveilles technologiques qui n'ont rien à envier à celles de l'Âge sombre de la technologie. Les Jokaero ont tendance à se montrer imprévisibles dans leur rapport à la technologie, mais en raison de leur tempérament nonchalant et de leur aversion pour l'agressivité, ils sont tolérés en tant que « singes techniciens » et constituent une véritable aubaine pour ceux avec qui ils choisissent de travailler.

Traits des Jokaero

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique d'Intelligence augmente de 2, et votre caractéristique de Dextérité augmente de 1.

Âge. Les Jokaero atteignent leur maturité vers l'âge de 6 ans et peuvent vivre jusqu'à 60 ans de manière naturelle. Certains Jokaero ont recours à la cybernétique pour prolonger leur espérance de vie.

Alignement. Les Jokaero ont tendance à adopter des alignements neutres et ne penchent ni vers l'ordre ni vers le chaos. La plupart des Jokaero ne pensent qu'à eux-mêmes et n'ont pas d'ambitions plus grandes que celles de la vie quotidienne.

Taille. Les Jokaero mesurent entre 90 centimètres et 1,2 mètre et pèsent entre 40 kilogrammes. Votre taille est Petite.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres. Vous avez un corps semblable à celui d'un singe, ce qui vous confère une vitesse d'escalade de 9 mètres.

Bricolage Jokaero. En tant que Jokaero, vous êtes capable de modifier la technologie pour obtenir des effets déroutants. En tant qu'action, vous pouvez toucher un objet, une arme ou une pièce d'armure située à moins de 5 pieds de vous. Choisissez l'un des effets suivants à appliquer à l'objet :

- Le poids de l'objet est doublé ou divisé par deux.

- L'objet peut être activé ou désactivé en tant qu'action bonus pour émettre une lumière vive dans un rayon de 9 mètres, et une lumière tamisée sur 9 mètres supplémentaires.
- L'objet ne peut être désarmé ni retiré de son porteur tant que celui-ci n'est pas hors d'état de nuire.
- Lorsqu'il est activé (aucune action requise), l'objet diffuse un message enregistré de 25 mots maximum, audible jusqu'à 9 mètres de distance. Ce message ne peut pas durer plus de 6 secondes.
- L'objet dégage une odeur particulière et a un goût particulier.

Cet avantage ne peut s'appliquer qu'à un seul objet à la fois. Si vous appliquez un effet à un nouvel objet, l'objet précédent perd l'avantage conféré par ce trait.

Résistance à la technologie. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et d'Intelligence provoqués par des pouvoirs technologiques.

Aptitude technique. Vous maîtrisez la compétence Technologie.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, le jokaero et le tribal.



Un guerrier Kroot

Kroot

Les Kroot sont des créatures humanoïdes qui possèdent généralement un bec, deux bras et deux jambes. Le terme « généralement » est utilisé en raison de la capacité innée des Kroot à se nourrir de la chair d'une créature, ce qui finit par induire des mutations génétiques similaires aux traits de cette dernière.

Après plusieurs générations passées à se nourrir d'un type spécifique de créature, les Kroot sont capables de développer des traits ressemblant à ceux de cette proie. Ces traits permettent à certains groupes de Kroot de développer un potentiel psychique, une force immense ou de se doter d'un intellect plus puissant.

Les Kroot sont dirigés par des « faonneurs », qui sont des membres de la tribu chargés de désigner le type de proie que les Kroot doivent privilégier par rapport aux autres. Ce « shaper » est souvent le plus âgé, le plus sage ou peut-être le plus fort de sa tribu.

Les Kroot ont été découverts par l'Empire Tau et ont uni leurs forces à celui-ci pour servir d'unités auxiliaires. On trouve également des Kroot parcourant la galaxie en tant que mercenaires, marchands et chasseurs de primes.

Traits des Kroot

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Force augmente de 2, et votre caractéristique de Dextérité augmente de 1.

Âge. Les Kroot atteignent leur maturité vers l'âge de 14 ans et peuvent vivre jusqu'à 80 ans.

Alignement. Les Kroot ont tendance à adopter des alignements neutres ; leur société et leur culture s'articulent autour de la survie et du renforcement maximal de leurs capacités.

Taille. Les Kroot peuvent mesurer entre 1,8 mètre et 2 mètres de haut et peser entre 80 et 120 kilogrammes à l'apogée de leur vie. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 10 mètres.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Bec. Votre bec est une arme naturelle que vous pouvez utiliser pour porter des coups à mains nues. Votre bec inflige 1d6 + votre modificateur de Force de dégâts cinétiques.

Instincts kroots. Vous maîtrisez l'une des compétences suivantes de votre choix : Athlétisme, Nature, Perception ou Survie.

Absorption de force. Vous pouvez dévorer des créatures pour absorber leur force. Lors d'un repos court, vous pouvez dévorer le corps d'une créature dont la chair, les muscles ou toute autre matière organique sont digestibles. Lorsque vous dévorez une créature de cette manière, vous pouvez choisir d'acquérir un trait, comme indiqué dans le tableau des traits acquis ci-dessous. Pour qu'une créature vous confère un trait après que vous l'avez consommée, celle-ci doit remplir les conditions préalables associées à ce trait.

Par exemple, pour acquérir le trait « Constitution puissante », vous devez consommer une créature de taille Grande ou supérieure, ou une créature qui possède déjà le trait « Constitution puissante ». Vous ne pouvez bénéficier des avantages que d'un seul trait à la fois.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le tau, le tribal, le bas gothique.

Absorption de force*Traits gagnés et conditions*

Trait gagné	Condition requise
Corpulence imposante. Vous êtes considéré comme étant d'une taille supérieure lors du calcul de votre capacité de charge et du poids que vous pouvez pousser, trainer ou soulever.	La créature dévorée est de taille Grande ou supérieure, ou possède le trait « Constitution puissante ».
Potentiel psychique. Vous apprenez un pouvoir psychique utilisable à volonté. Votre modificateur de psycasting pour ce pouvoir correspond à votre score de Sagesse ou de Charisme (au choix).	La créature dévorée peut lancer au moins un pouvoir psychique.
Hyper-sens. Vous gagnez la vision aveugle ou le sens des vibrations dans un rayon de 3 mètres. Si vous possédez déjà la vision aveugle ou le sens des vibrations, leur rayon augmente de 1,5 mètre.	La créature dévorée possède la vision aveugle ou le sens des vibrations.
Courage. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'effroi.	La créature dévorée est immunisée contre l'effroi, ou bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde pour résister à l'effroi.
Amphibie. Vous bénéficiez d'une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche, et vous pouvez respirer normalement sous l'eau.	La créature dévorée peut respirer normalement sous l'eau ou possède une vitesse de nage.
Régénération. Lorsque vous êtes estropié ou mutilé par une arme qui n'inflige pas de dégâts de feu, vous êtes capable de remplacer le membre manquant en le recousant au moyen d'une intervention chirurgicale bâclée, ou en le régénérant sur une période d'une semaine.	La créature dévorée a la capacité de régénérer normalement ses membres perdus, ou peut régénérer des points de vie au début de chaque tour.
Planeur. Vous développez des appendices semblables à des ailes qui vous permettent de planer. Lorsque vous tombez et que vous n'êtes pas hors de combat, vous pouvez soustraire jusqu'à 30 mètres de votre hauteur de chute lors du calcul de vos dégâts de chute et vous pouvez vous déplacer horizontalement de 2 mètres pour chaque mètre de chute.	La créature dévorée a la capacité de planer, ou possède une vitesse de vol conférée par des ailes ou des appendices capables de voler.



Un Lacrymole prenant l'apparence d'un humain

Lacrymole

Le lacrymole est une curiosité parmi les espèces présentes dans la galaxie. Il se présente sous la forme d'un humanoïde typique, de stature, de taille et de poids moyens, à une différence près : son apparence physique évolue et change constamment, passant par une myriade de couleurs, jusqu'à ce qu'il décide d'imiter l'apparence d'une autre espèce humanoïde. C'est pourquoi le lacrymole vit le plus souvent au sein d'autres civilisations, telles que l'Imperium, où il peut prospérer dans le secret.

Les lacrymoles possèdent des dents semblables à celles des vampires et sont capables de se nourrir du sang d'autres créatures pour subsister. Parmi toutes les espèces considérées comme intolérables dans la plupart des sociétés, le lacrymole est l'une des créatures les plus haïes, les plus traquées et les plus méprisées de toute la galaxie.

Traits des Lacrymoles

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Charisme augmente de 2. De plus, une caractéristique de votre choix augmente de 1.

Âge. Les lacrymoles atteignent leur maturité plus rapidement que les humains, mais ont une espérance de vie similaire : généralement un siècle ou moins.

Alignement. Les lacrymoles ont tendance à pencher vers l'alignement maléfique, car beaucoup d'entre eux sont égoïstes et se contentent de se nourrir et de tuer pour survivre.

Taille. Vous avez à peu près la même taille et le même poids que les humains. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Morsure. Vos dents de vampire sont des armes naturelles. Votre morsure inflige 1d6 + votre modificateur de Force en dégâts cinétiques.

Métamorphe. En tant qu'action, vous pouvez changer d'apparence et de voix. Vous déterminez les détails de ces changements, notamment votre couleur de peau, la longueur de vos cheveux et votre sexe. Vous pouvez également ajuster votre taille et votre poids, mais pas au point de changer de taille. Vous pouvez prendre l'apparence d'un membre d'une autre espèce, bien qu'aucune de vos caractéristiques de jeu ne change. Vous ne pouvez pas reproduire l'apparence d'une créature que vous n'avez jamais vue, et vous devez adopter une forme présentant la même disposition de base des membres que la vôtre. Vos vêtements et votre équipement ne sont pas modifiés par ce trait. Vous conservez cette nouvelle forme jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour reprendre votre véritable apparence ou jusqu'à votre mort.

Instincts de lacrymole. Vous gagnez la maîtrise de deux des compétences suivantes de votre choix : Tromperie, Perspicacité, Intimidation et Persuasion.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, et deux langues de votre choix.



Les nécron émergeant de leur long sommeil

Necron

Au plus profond des Mondes-Tombeaux, dans des mondes tombés depuis longtemps dans l'oubli, les Nécrons attendent. Fabriqués à partir de métaux ultra-sophistiqués et dépouillés de la majeure partie de leur intelligence, de leur raisonnement et de leur capacité de réflexion, les Nécrons sont des robots déterminés à détruire toutes les formes de vie présentes dans la galaxie. Rares sont les Nécrons dotés d'une intelligence leur permettant d'avoir des pensées complexes, de raisonner et de communiquer.

Note pour le Maître du Jeu

Les Nécrons sont des créatures artificielles et ne peuvent être soignés par la plupart des méthodes de soins standard.

De ce fait, il est important que vos joueurs sachent qu'ils risquent d'être fortement désavantagés par rapport aux autres membres de leur groupe en raison du manque de soins à leur disposition.

Traits des Nécrons

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Constitution augmente de 2, et une autre caractéristique de votre choix augmente de 1.

Âge. Les Nécrons vivent depuis des milliers d'années et peuvent vivre encore des milliers d'années.

Alignement. Les Nécrons sont loyaux envers leur hiérarchie.

Taille. Les Nécrons mesurent en moyenne environ 1,8 mètre et pèsent environ 200 kilogrammes. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 7 mètres.

Construct. Votre type de créature est « construct ». Vous n'avez pas besoin de dormir, de manger ni de boire. Vous êtes immunisé contre les effets de la chaleur extrême, du froid extrême, des radiations et du vide ambiant. Vous êtes immunisé contre les maladies non amplifiées, les dégâts de poison, l'état « empoisonné » et l'épuisement, et vous ne pouvez pas être endormi.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Armure nécronique. Votre corps est recouvert de nécroderme, ce qui vous confère une CA de base de 17 (votre modificateur de Dextérité n'affecte pas ce chiffre). Le port d'une armure ne fait pas descendre votre CA en dessous de cette valeur. Si vous utilisez un bouclier, vous pouvez appliquer le bonus du bouclier comme d'habitude. De plus, hors combat vous récupérez 1 Point de vie par heure.

Insomnie. Lorsque vous prenez un long repos, vous devez passer au moins quatre heures dans un état inactif et immobile, plutôt que de dormir. Dans cet état, vous semblez inerte, mais cela ne vous rend pas inconscient, et vous pouvez voir et entendre normalement.

Monde-tombeau. À votre mort, vous êtes réincarné dans votre monde-tombeau d'origine au bout d'un nombre de jours égal à votre niveau.

Intolérance au Warp. Vous êtes incapable de manifester des pouvoirs psychiques. Vous ne pouvez pas gagner de niveaux dans une classe dotée de la capacité « psycasting ».

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique et le nécron.



Un Boy ork

Ork

Les Orks sont violents. Les Orks sont nombreux. Ils emploient souvent des conventions de dénomination rudimentaires, comme le fait d'appeler les plus petits « boyz » et « gitz ». Le phénomène connu sous le nom de « champ gestalt » fait que les choses se réalisent si un nombre suffisant d'Orks y croit. C'est pourquoi de nombreux véhicules orks sont rouges : parce que les choses rouges vont plus vite.

Les Orks sont des créatures fongiques qui se reproduisent à l'aide de spores, même s'ils n'en ont pas conscience. Ces spores se répandent passivement tout au long de la vie d'un Ork, et se propagent encore davantage à sa mort. Le feu est l'un des seuls moyens d'empêcher les Orks de se reproduire.

Il existe différentes catégories d'Orks : les « knobs » sont de grands Orks qui mènent de petits groupes au combat. Les « Warbosses » sont des Orks qui ont acquis une certaine intelligence et sont capables de mener des masses au combat et de coordonner des stratégies. Les « Techboyz » savent manier la technologie et parviennent d'une manière ou d'une autre à la faire fonctionner, tandis que les « weirdboyz » sont des psykers qui doivent se faire retirer le sommet du crâne, sans quoi leur cerveau deviendrait trop gros pour y tenir. La société ork s'articule principalement autour de klanz et de tribus à la manière des barbares, avec les warbosses au sommet de la hiérarchie, les seigneurs de guerre à la tête de petites bandes de guerre, et les « knobs » à la tête de petits groupes de « boyz » orks.

Traits des Orks

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Constitution augmente de 2, et votre caractéristique de Force augmente de 1.

Âge. Les Orks sont connus pour vivre soit peu de temps, soit très longtemps. Lorsqu'ils meurent jeunes, c'est à cause de la guerre. Lorsqu'ils vivent longtemps, c'est parce que la guerre les rend suffisamment forts pour vivre plus longtemps. Aucun Ork n'est jamais mort de vieillesse, et la plupart atteignent leur maturité à l'âge de quelques mois.

Alignement. Les Orks se soucient peu de l'autorité et vivent dans une société violente régie par les plus forts. Ils penchent fortement vers les alignements chaotiques.

Taille. Un Ork peut mesurer entre 1,8 mètre et 2,1 mètres et peser entre 100 et 150 kilogrammes. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Corpulence imposante. Vous comptez comme une taille au-dessus de la vôtre pour déterminer votre capacité de charge et le poids que vous pouvez pousser, traîner ou soulever.

Régénération. En raison de leur nature fongique, les Orks sont capables de régénérer les membres et les parties du corps perdus au fil du temps. Lorsqu'il est estropié ou mutilé par une arme qui n'inflige pas de dégâts de feu, un Ork peut remplacer le membre manquant en le recousant à la suite d'une opération chirurgicale bâclée, ou en le régénérant en l'espace d'une semaine.

WAAAGH !. En tant qu'action bonus, vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre vitesse de déplacement vers une créature hostile que vous pouvez voir ou entendre. Vous devez terminer ce déplacement plus près de l'ennemi que vous ne l'étiez au départ.

Couleurs. Les Orks peuvent se peindre de différentes couleurs pour obtenir divers effets. À la fin d'un long repos, vous pouvez choisir une couleur pour vous peindre, afin de bénéficier de l'un des effets suivants. Vous ne pouvez porter qu'une seule couleur à la fois :

- **Rouge.** Le rouge est la couleur la plus rapide. Vous ignorez les pénalités de déplacement liées au terrain difficile non renforcé.
- **Vert.** Le vert est la couleur la plus puissante. Vous gagnez la maîtrise en Athlétisme et en Intimidation.
- **Noir.** Le noir est la couleur la plus résistante. Tant que vous ne portez pas d'armure lourde, votre CA est augmenté de 1.
- **Camouflage.** Le camouflage est la couleur la plus difficile à voir. Vous connaissez le pouvoir psychique « Invisibilité » et vous pouvez le lancer, en ne ciblant que vous-même. Vous pouvez choisir la Sagesse ou le Charisme comme capacité de lancement de sort pour ce pouvoir. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir effectué un long repos.
- **Bandes jaunes et noires.** Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Tromperie visant à convaincre d'autres Orks que vous êtes bel et bien un Space Marine des Iron Warriors.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire l'ork et le bas gothique.



Un stryxis vendant une arme Tau

Stryxis

Les Stryx sont connus dans toute la galaxie pour être des marchands et des colporteurs sans scrupules. Généralement vêtus d'une robe marron, ces humanoïdes ne se distinguent que par leurs visages ressemblant à ceux de carlins ; ils semblent asexués aux yeux de l'observateur, avec leurs membres dégingandés et leurs quatre petits yeux brillants. Les Stryxis sont connus pour vendre leurs marchandises aux Impériaux, aux Tau, au Chaos et à quiconque est prêt à les acheter, à l'exception des Eldars, envers lesquels ils nourrissent une rancune tenace pour des raisons inconnues.

Les Stryxis sont réputés pour être des escrocs et des intrigants, et ne semblent se soucier de rien d'autre que de faire du profit. De nombreux Stryxis mènent une vie de nomades et de vagabonds, et sont considérés par les Impériaux comme des marchands indécis, car leur façon d'évaluer les marchandises est très différente de celle de la plupart des espèces intelligentes. Les Stryxis aiment amasser du butin, quelle que soit sa valeur, et tentent de le revendre au prix qu'ils jugent bon.

Traits des Stryxis

Augmentation des caractéristiques. Votre Charisme augmente de 2 et votre Intelligence de 1.

Âge. Les Stryxis atteignent leur maturité très jeunes, à l'âge de 10 ans. Ils peuvent vivre pendant des siècles et leur âge de décès n'est pas connu.

Alignement. Les Stryxis ont une forte tendance vers les alignements chaotiques et préfèrent s'associer à quiconque est prêt à tolérer leur compagnie. Ils n'ont aucune tendance vers le bien ni vers le mal.

Taille. Vous êtes plus petit que la plupart des humanoïdes, mesurant entre 1,2 mètre à 1,5 mètre de haut. Vous pesez entre 40 et 60 kilogrammes. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance au poison. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre le poison, et vous êtes résistant aux dégâts de poison.

Sens de Stryx. Vous bénéficiez d'un avantage aux tests d'Investigation et de Perspicacité.

Maîtrise des outils. Vous maîtrisez deux outils ou gadgets technologiques de votre choix.

Outils du métier. Vous connaissez le pouvoir « Analyser la technologie » et pouvez le lancer comme un pouvoir technologique de niveau 1, en utilisant votre score d'Intelligence comme modificateur de lancement technologique. Vous pouvez lancer ce pouvoir un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise. Vous récupérez tous les usages dépensés de ce pouvoir à la fin d'un long repos.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, le jargon des marchands et une langue de votre choix.

Tarellian

Les Tarellians sont une espèce d'humanoïdes ressemblant à des chiens, connus sous le nom de « soldats-chiens », qui sont au bord de l'extinction en raison des multiples menaces qui pèsent sur leur espèce. Ils possèdent des épaules larges et une gueule vorace en forme de mâchoire canine. Ils disposaient autrefois d'une civilisation florissante avant que l'humanité ne bombarde de virus bon nombre de leurs planètes à la fin du 30e millénaire. Au 40e millénaire, les Tyranides ont détruit l'une de leurs dernières planètes restantes.

Les survivants restants proviennent de rares populations de mercenaires et de nomades qui errent parmi les étoiles. Les Tau ont enrôlé bon nombre des Tarellians restants dans leurs rangs en tant que mercenaires, ou les ont intégrés dans leur société.

Traits des Tarellians

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Constitution augmente de 2, et votre caractéristique de Sagesse augmente de 1.

Âge. Les Tarellians atteignent leur maturité plus rapidement que les humains, mais ont une espérance de vie similaire : généralement un siècle ou moins.

Alignement. Les Tarellians ont tendance à avoir un alignement neutre ; ils travaillent souvent comme mercenaires ou chasseurs de primes.

Taille. Votre taille est moyenne. Les Tarellians sont plus petits que les humains, mesurant entre 1,5 mètres et un peu moins de 1,8 mètres. Leur constitution plus trapue les rend plus lourds que les humains, leur poids variant entre 90 et 110 kilogrammes.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Morsure. Votre gueule aux crocs acérés est une arme naturelle que vous pouvez utiliser pour effectuer des attaques à mains nues. Si vous touchez, vous infligez des dégâts cinétiques égaux à $1d6 +$ votre modificateur de Force.

Hurllement intimidant. En tant qu'action bonus, vous pouvez pousser un hurlement particulièrement menaçant. Les créatures de votre choix situées à moins de 3 mètres de vous et capables de vous entendre doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sinon elles sont effrayées par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. La difficulté du jet de sauvegarde est égale à $8 +$ votre bonus de compétence $+$ votre modificateur de Constitution. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Armure naturelle. Vous avez une peau dure et tannée. Lorsque vous ne portez pas d'armure, votre CA est de $13 +$ votre modificateur de Dextérité. Vous pouvez utiliser votre armure naturelle pour déterminer votre CA si l'armure que vous portez vous confère un CA inférieur. Les avantages d'un bouclier s'appliquent normalement lorsque vous utilisez votre armure naturelle.

Instincts de survivant. Vous gagnez la maîtrise de deux des compétences suivantes de votre choix : Connaissance, Nature, Perception, Discrétion et Survie.

Connaissances de survivant. Votre peuple a survécu à d'innombrables assauts face à de nombreuses menaces. Vous pouvez ajouter le double de votre bonus de maîtrise

lorsque vous effectuez des tests d'Intelligence pour vous remémorer des informations concernant les armes, les tactiques et les armées de l'Imperium et des Tyranides.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, le tarellian et le tau.



Un Guerrier-du-feu T'au en armure complète

T'au

Les T'au sont une espèce intelligente, jeune, humanoïde et technologiquement avancée, qui se bat pour étendre son idéal du « Bien Suprême » à toutes les espèces intelligentes de la galaxie. Les T'au se présentent comme une espèce pacifique dans la mesure du possible, mais peuvent conquérir une planète lorsque leurs tentatives de paix sont rejetées.

La société T'au est dirigée par une caste secrète connue sous le nom d'Éthérés, qui parvient sans peine à s'imposer le respect des T'au. Cela a conduit les adversaires des T'au à se demander si la caste des Éthérés ne cachait pas un secret derrière ses capacités de leadership.

La société T'au est divisée en plusieurs castes, chacune étant génétiquement adaptée à une fonction spécifique afin de servir au mieux les intérêts de la société.

Traits des T'au

Âge. Les T'au ont une espérance de vie à peu près équivalente à celle des humains.

Alignement. Les T'au ont une forte tendance à adopter des alignements « ordonné » lorsqu'ils servent le Bien Suprême.

Taille. Les T'au mesurent environ 1,5 mètre de haut, les plus grands atteignant à peine moins de 1,8 mètre, et pèsent entre 50 et 90 kilogrammes. Votre taille est « moyenne ».

Vitesse. Votre vitesse de marche est de 9 mètres.

Résistance psychique. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme contre les pouvoirs psychiques.

Intolérance au Warp. Vous êtes incapable de manifester des pouvoirs psychiques. Vous ne pouvez pas gagner de niveaux dans une classe dotée de la capacité de lanceur de sort.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le T'au et le bas gothique.

Caste d'origine. Du fait de votre naissance, vous appartenez à l'une des castes de l'empire T'au. Choisissez-en une parmi celles disponibles.

La caste de l'Air

En tant que membre de la caste de l'Air, vous êtes doué pour piloter des véhicules et pouvez ainsi remplir le rôle de pilote dont les T'au ont besoin.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Dextérité augmente de 2 et votre score d'Intelligence augmente de 1.

Pilote. Vous maîtrisez la compétence Pilotage.

Mouvement sans entrave. Vous ignorez les pénalités de mouvement liées aux terrains difficiles non améliorés.

Résistance au froid. Vous résistez aux dégâts de froid. De plus, vous êtes naturellement adapté aux hautes altitudes.

La caste de la Terre

Vous possédez une robustesse naturelle et êtes capable de porter de lourdes charges sans difficulté.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Constitution augmente de 2 et votre score d'Intelligence augmente de 1.

Résistance à l'acide. Votre peau est plus résistante que celle de la plupart des gens. Vous êtes résistant aux dégâts d'acide.

Corpulence imposante. Vous comptez pour une taille supérieure lors du calcul de votre capacité de charge et du poids que vous pouvez pousser, traîner ou soulever.

Artisan expert. Vous pouvez reproduire les œuvres artisanales d'autres créatures. Vous bénéficiez d'un avantage lors de tous les jets effectués pour produire des répliques d'objets existants, tels que des meubles, des emblèmes héraldiques et des armes, à condition de disposer d'un modèle ainsi que des matériaux et outils nécessaires.

La caste du Feu

Vous avez été élevé pour la guerre et êtes devenu résistant aux feux qu'elle engendre.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Dextérité augmente de 2 et votre score de Force augmente de 1.

Entraînement T'au. Vous maîtrisez deux armes de votre choix ainsi que le port d'une armure légère.

Résistance au feu. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu.

Précision T'au. Attaquer à longue portée ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets d'attaque avec une arme à distance.

La caste de l'Eau

Vous êtes adapté à la vie aquatique et êtes un négociateur et un orateur né.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Charisme augmente de 2 et votre score d'Intelligence augmente de 1.

Amphibie. Vous pouvez respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau.

Nager. Vous avez une vitesse de nage de 9 mètres et vous êtes naturellement acclimaté aux environnements sous-marins profonds, comme décrit au chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon.

Entraînement de la caste de l'Eau. Vous maîtrisez deux des compétences suivantes de votre choix : Perspicacité, Intimidation, Art de la scène et Persuasion.

Processus diplomatique. Lorsque vous interagissez avec une créature, par exemple lors d'un troc ou d'une négociation, vous pouvez choisir d'effectuer des tests de compétence de Charisme (Persuasion) et de Sagesse (Perspicacité) avec avantage pendant dix minutes (aucune action requise). Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir effectué un long repos.

Langue supplémentaire. Vous apprenez une langue supplémentaire de votre choix.

Thyrrus

Les Squiddies Surnommés « Squiddies » par les Impériaux, ces étranges xénos ont failli être exterminés par la Garde Impériale. Les Thyrrus sont des créatures ressemblant à des calmars, dotées de plusieurs yeux et de membres à multiples articulations. Les Thyrrus ont tendance à faire fi des notions mesquines que les autres espèces appellent « survie » et « victoire », préférant vivre leur vie comme un spectacle. Un chef thyrrus serait capable de saccager une cuisine, de réduire en cendres un orphelinat et d'exterminer toute une espèce humaine, si cela permettait de concocter un repas divertissant. De même, les Thyrrus considéraient la guerre comme un spectacle, ce qui a conduit à leur quasi-extinction. La physiologie des Thyrrus comprend une multitude de tentacules, une peau capable de changer de couleur à volonté à des fins sociales et pratiques, quatre yeux, un corps cartilagineux, une pseudo-bouche qui fonctionne davantage comme une passoire, et une structure naturelle s'apparentant à un masque à gaz. Il en résulte une créature qui semble se soucier peu de la vie, mais qui est capable de survivre dans des circonstances et des environnements extrêmes.

Traits des Thyrrus

Augmentation des caractéristiques. Votre Charisme augmente de 2 et votre Dextérité de 1.

Âge. Les Thyrrus atteignent l'âge adulte à un peu plus d'une décennie et peuvent vivre jusqu'à un siècle.

Alignement. Les Thyrrus se soucient peu de l'ordre et des lois, qu'ils trouvent ennuyeux. La plupart des Thyrrus tendent vers des alignements chaotiques et se soucient peu du bien ou du mal.

Taille. Les Thyrrus sont des humanoïdes dotés de tentacules qui, lorsqu'ils se tiennent debout, peuvent atteindre jusqu'à 2,4 mètres de haut. Leur poids varie entre 50 et 80 kilogrammes. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Camouflage. En l'espace d'une minute, vous pouvez modifier la couleur et la texture de votre peau pour vous camoufler. Lorsque vous êtes camouflé dans un environnement, vous pouvez tenter de vous cacher même si vous n'êtes que légèrement dissimulé, par exemple dans la pénombre, un brouillard clairsemé ou un feuillage modéré.

Aspect changeant. Lorsqu'une créature que vous pouvez voir effectue un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui infliger un désavantage sur ce jet en faisant changer la couleur de votre peau pour qu'elle prenne une multitude de teintes. Vous devez utiliser ce trait avant de savoir si l'attaque touche ou rate sa cible. L'utilisation de ce trait réinitialise votre camouflage. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Artiste. Pour les Thyrrus, le spectacle est le sel de la vie. Vous maîtrisez les compétences « Représentation » et « Persuasion ».

Physiologie singulière. Vous résistez naturellement aux conditions extrêmes. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les maladies non amplifiées, ainsi que contre les effets de l'exposition à la chaleur, au froid, au vide et aux radiations extrêmes présents dans l'environnement. De plus, vous pouvez respirer sous l'eau et dans des zones normalement inhospitalières, telles

que celles où règnent des miasmes toxiques ou des eaux saumâtres.

Langue. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique bas et le thyrrus.



Un Vespide au combat

Vespide

L'espèce des Vespides est composée d'humanoïdes recouverts d'une substance semblable à de la chitine et dotés d'ailes qui en font un atout précieux sur le champ de bataille. Combattant aux côtés des Tau au sein d'unités auxiliaires, de reconnaissance et d'escarmouche, les Vespides constituent l'un des principaux atouts permettant aux Tau d'affronter les Space Marines au combat, grâce à leur habileté à contourner l'ennemi et à leur grande mobilité. Les Impériaux appellent les Vespides les « ailes-aiguilles ». Les Vespides possèdent trois yeux sur la tête, et leur bouche est constituée d'un ensemble de mandibules et de protubérances acérées comme des lames de rasoir. Les Vespides forment des groupes appelés « souches » et sont très recherchés en tant que mercenaires et au sein de l'armée Tau.

Traits des Vespides

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Dextérité augmente de 2, et votre caractéristique de Sagesse augmente de 1.

Âge. Les Vespids atteignent rapidement la maturité, devenant adultes vers l'âge de 5 ans. Ils peuvent vivre jusqu'à plus de 60 ans.

Alignement. Les Vespids sont des citoyens de l'Empire Tau, ce qui les prédispose à des alignements ordonnés.

Taille. Les Vespids sont légèrement plus grands que les humains standard, mesurant un peu plus de 1,8 mètre. Leur exosquelette chitineux leur permet de peser moins

lourd que les humains standard, soit environ 40 à 80 kilogrammes. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 7 mètres.

Morsure. Vous disposez d'une gueule munie de crocs qui peut servir d'arme naturelle. Votre morsure inflige 1d6 + votre modificateur de Force en dégâts cinétiques.

Vol. Vous disposez d'une vitesse de vol de 15 mètres. Pour utiliser cette vitesse, vous ne devez pas porter d'armure moyenne ou lourde.

Armure naturelle. Votre armure chitineuse protège votre corps. Lorsque vous ne portez pas d'armure, votre CA est de 12 + votre modificateur de Dextérité. Vous pouvez utiliser votre armure naturelle pour déterminer votre CA si l'armure que vous portez vous confère un CA inférieur. Les avantages d'un bouclier s'appliquent normalement lorsque vous utilisez votre armure naturelle.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique bas, le tau et le vespide.

Viskeon

Les Viskeons sont des créatures humanoïdes à la peau bleue, à sang froid, capables de cracher de l'acide et dotées d'une capacité extraordinaire à régénérer leurs membres et organes perdus. Leur planète d'origine était un monde brûlant et aride, parsemé de jungles et de plaines, idéal pour une espèce à sang froid.

Les Viskeons accordent une grande importance aux prouesses martiales et considèrent le combat au corps à corps comme l'un des plus grands honneurs qui soient ; ils l'apprécient à tel point que le combat à distance est perçu comme déshonorant et lâche au sein de leur société. Lorsqu'une incursion tyrannique a envahi leur monde d'origine, presque tous les Viskeons ont péri, à l'exception de ceux qui se trouvaient hors de leur planète en tant que mercenaires ou chasseurs de primes. À ce jour, les mercenaires viskeons restent une vue rare mais très prisée.

Traits des Viskeons

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Force augmente de 2 et votre caractéristique de Constitution augmente de 1.

Âge. Les Viskeons atteignent l'âge adulte à la fin de l'adolescence et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Le sens de l'honneur et la vaillance des Viskeons les poussent à pencher vers les alignements loyaux.

Taille. Les Viskeons sont plus grands que les humains, mesurant environ 1,8 mètres à 2,1 mètres de haut. De constitution trapue et musclée, ils pèsent entre 75 et 110 kilogrammes. Votre taille est moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 11 mètres.

Résistance à l'acide. Vous êtes résistant aux dégâts d'acide.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 18 mètres autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait de la pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Jet d'acide. Lorsque vous effectuez une action d'attaque, vous pouvez remplacer l'une de vos attaques par un jet d'acide en ligne droite de 18 mètres de long et 1,5 mètre de large. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre un DD égal à 8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de compétence. Une créature subit 2d8 points de dégâts d'acide en cas d'échec au jet de sauvegarde, et la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Ces dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (3d8), le niveau 11 (4d8) et le niveau 17 (5d8). Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Entraînement martial. Vous maîtrisez deux armes martiales de votre choix ainsi que les armures légères.

Régénération. Lorsque vous êtes estropié ou mutilé par une arme qui n'inflige pas de dégâts de feu, vous êtes capable de remplacer le membre manquant en le recousant au moyen d'une intervention chirurgicale bâclée, ou en le régénérant sur une période d'une semaine.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le bas gothique, le tribal et le viskeon.

Chapitre 5 — Les Space Marines



Un groupe de SpaceMarines du chapitre des Ultramarines

Les Space Marines, ou Adeptus Astartes, sont des guerriers transhumains créés par l'Empereur pour défendre l'Humanité. Recrutés dès leur plus jeune âge, ils subissent de profondes modifications génétiques et chirurgicales qui font d'eux des combattants d'une force, d'une endurance et d'une longévité bien supérieures à celles d'un humain ordinaire.

Chaque Space Marine appartient à un Chapitre, une Légion ou une autre confrérie guerrière possédant ses propres traditions et doctrines. Si la plupart servent fidèlement l'Imperium, ou ont rejoint les forces du Chaos. Malgré leurs différences, tous ont une existence entièrement consacrée à la guerre.

Avant de devenir des frères de bataille à part entière, les aspirants servent comme Scouts, achevant leur transformation et leur entraînement.

du Scout au Frère de Bataille

Dans ce supplément, les Scouts Space Marines représentent cette période de formation et sont conçus pour être joués dès les premiers niveaux, tandis que les Space Marines représentent des Astartes pleinement accomplis, adaptés à des campagnes de plus haut niveau.

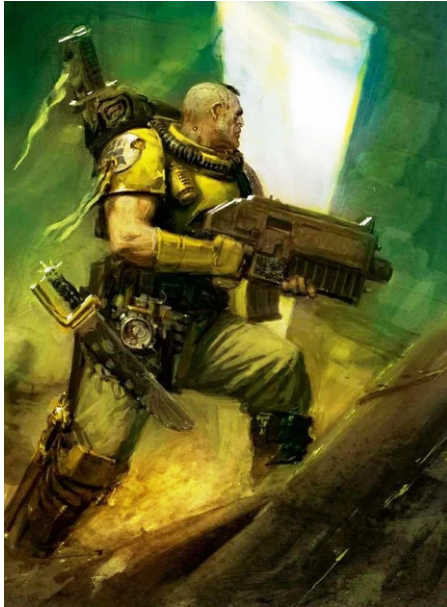
Si il est prévu de faire commencer un personnage "SpaceMarine" au niveau 1, il est recommandé de :

- **Commencer** le personnage en tant que **Scout Marine** comme un personnage classique, et le conserver **jusqu'à niveau 4**.
- **Lors du passage au niveau 5**, pour marquer l'entrée du novice dans la confrérie des frères de bataille, de **refaire une fiche de SpaceMarine niveau 5**.

Equilibrage

Les Space Marines **ne sont PAS équilibrés** et sont intentionnellement **conçus pour être plus puissants** que les personnages classiques.

Seuls les Scout Marines sont destinés à être joués aux côtés des autres espèces.



Un Scout Space Marine du chapitre des ImpérialFists

Scout Space Marine

Les Space Marines sont des guerriers surhumains, fruits d'expériences biologiques et génétiques de haut vol. Ceux qui viennent d'entamer leur parcours pour devenir ces titans surhumains doivent d'abord commencer leur vie en tant que Scout Marine, après s'être déjà vu implanter de nouveaux organes qui leur confèrent une constitution plus résistante et plus robuste.

Au sujet des Scout Space Marines

Équilibre. Les Scout Marines sont conçus pour être équilibrés vis-a-vis des autres espèces de ce livre de règle.

Niveau. Si il est prévu de faire commencer un personnage "SpaceMarine" au niveau 1, il est recommandé de :

- **Commencer** le personnage en tant que **Scout Marine** comme un personnage classique, et le conserver **jusqu'à niveau 4**.
- **Lors du passage au niveau 5**, pour marquer l'entrée du novice dans la confrérie des frères de bataille, de **refaire une fiche de SpaceMarine niveau 5**.

Traits des Scouts

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Force augmente de 2, et votre score de Constitution augmente de 1. Et ils ne connaîtront pas la peur. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'effroi.

Âge. Les Space Marines, selon leur chapitre, peuvent achever leur formation d'éclaireur entre 18 et 50 ans. Les Space Marines peuvent vivre jusqu'à plusieurs milliers d'années, mais beaucoup récoltent les fruits de leur devoir bien avant cela.

Alignement. La plupart des Space Marines sont loyaux et croient fermement en une forme de hiérarchie, qu'elle soit au service du Chaos ou de l'Empereur de l'Humanité.

Taille. Les Scout SpaceMarines mesurent entre 2 et 2,5 mètres de haut, les plus exceptionnels pouvant atteindre 2,8 mètres ou plus. Leur poids moyen est d'environ 100 kilogramme livres. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre jusqu'à 60 pieds autour de vous comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Biologie surhumaines. Vos implants vous confèrent une endurance surhumaine, vous offrant les avantages suivants :

- Vous pouvez résister deux fois plus longtemps aux effets du manque de sommeil, de la déshydratation, de la famine et des températures extrêmes (chaleur ou froid) de l'environnement avant de subir des pénalités.
- Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de poison et d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'empoisonnement et contre les maladies non amplifiées.

Athlétisme. Vous maîtrisez la compétence Athlétisme.

Corpulence puissante. Vous êtes considéré comme étant d'une taille supérieure lors du calcul de votre capacité de charge et du poids que vous pouvez pousser, traîner ou soulever.

Formation d'éclaireur. Vous maîtrisez les armures légères, les armures moyennes, les boucliers et deux armes de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d4 + votre modificateur de Force en dégâts cinétiques.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le bas gothique et le haut gothique.



Un Intercessor SpaceMarine du chapitre des UltraMarines

Space Marine

Les Space Marines, ou Adeptus Astartes, sont des guerriers transhumains créés par l'Empereur de l'Humanité pour défendre l'Imperium contre ses innombrables ennemis. Recrutés dès leur plus jeune âge parmi les populations les plus résistantes de la galaxie, ils subissent une série de modifications génétiques et chirurgicales qui les transforment en combattants d'une puissance, d'une endurance et d'une longévité largement supérieures à celles d'un humain ordinaire.

Chaque Space Marine appartient à un Chapitre, une confrérie guerrière possédant ses propres traditions, doctrines et spécialisations militaires. Bien que tous partagent un héritage commun issu des Primarques, certains privilégient les assauts frontaux, d'autres excellent dans les sièges, les opérations furtives ou les campagnes de longue durée. Leur entraînement impitoyable et leur foi inébranlable font d'eux les soldats les plus redoutés de l'Imperium.

Tous les Space Marines ne demeurent cependant pas fidèles à l'Empereur. Lors de l'Hérésie d'Horus, plusieurs Légions trahirent l'Imperium et se vouèrent aux Dieux du Chaos. Ces Space Marines du Chaos errent depuis dix millénaires dans les profondeurs du Warp ou aux confins de la galaxie, menant une guerre éternelle contre leurs anciens frères. D'autres renégats, sans pour autant servir les Puissances de la Ruine, suivent leur propre voie, rejetant l'autorité impériale tout en conservant les capacités extraordinaires propres aux Astartes.

Qu'ils soient de loyaux défenseurs de l'Humanité, champions des Dieux Sombres ou guerriers renégats poursuivant leurs propres desseins, les Space Marines incarnent l'apogée de l'art de la guerre. Là où un soldat ordinaire verrait une bataille désespérée, un Astartes n'aperçoit qu'une mission à accomplir.

Au sujet des SpaceMarines

Les Space Marines ne sont pas créés de la même manière que les espèces classiques. Au lieu de choisir un historique, vous choisirez un chapitre/légion d'origine et un rôle tactique.

Équilibre. Les Space Marines **ne sont PAS équilibrés** selon les règles standard de création de groupe et sont intentionnellement **conçus pour être plus puissants que les personnages classiques**.

Les Scout Marines sont destinés à être joués aux côtés des espèces classiques.

Différence de puissance. Votre Maître-du-Jeu doit garder à l'esprit que les Space Marines sont conçus pour être plus puissants que les races classiques et doit s'organiser en conséquence.

Niveau. Si il est prévu de faire commencer un personnage "SpaceMarine" au niveau 1, il est recommandé de :

- **Commencer** le personnage en tant que **Scout Marine** comme un personnage classique, et le conserver **jusqu'à niveau 4**.
- **Lors du passage au niveau 5**, pour marquer l'entrée du novice dans la confrérie des frères de bataille, de **refaire une fiche de SpaceMarine niveau 5**.

Caractéristiques améliorées. Si vous utilisez la grille standard pour déterminer vos caractéristiques, il est recommandé d'utiliser plutôt les valeurs suivantes : 17, 15, 14, 13, 12, 10.

Traits des Space Marines

Tous les Space Marines possèdent les mêmes caractéristiques de base, issues de leurs modifications génétiques et de leur entraînement initial. Chaque Space Marine présente les caractéristiques suivantes :

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Force augmente de 2 et votre score de Constitution augmente de 1.

Âge. Selon leur chapitre, les Space Marines peuvent achever leur formation d'éclaireur entre 18 et 50 ans. Ils peuvent vivre jusqu'à plusieurs milliers d'années, mais beaucoup récoltent les fruits de leur devoir bien avant d'atteindre cet âge.

Alignement. La plupart des Space Marines sont loyaux et croient fermement en une forme de hiérarchie, qu'elle soit au service du Chaos ou de l'Empereur de l'Humanité.

Taille. Les Scout SpaceMarines mesurent entre 2 et 2,5 mètres de haut, les plus exceptionnels pouvant atteindre 2,8 mètres ou plus. Leur poids moyen est d'environ 100 kilogramme. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de marche de base est de 9 mètres.

Et ils ne connaîtront pas la peur. Vous êtes immunisé contre l'état « effrayé ».

Vision dans le noir. Vous pouvez voir dans la pénombre, dans un rayon de 18 mètres pieds autour de vous, comme s'il s'agissait d'une lumière vive, et dans l'obscurité totale

comme s'il s'agissait d'une pénombre. Vous ne pouvez pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Biologie surhumaines. Vos implants vous confèrent une endurance surhumaine, vous offrant les avantages suivants :

- Vous pouvez résister deux fois plus longtemps aux effets de la privation de sommeil, de la déshydratation, de la famine, ainsi qu'à la chaleur et au froid extrêmes de l'environnement avant de subir des pénalités.
- Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de poison et d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'empoisonnement et contre les maladies non amplifiées.

Athlétisme. Vous maîtrisez la compétence Athlétisme.

Corpulence puissante. Vous êtes considéré comme étant d'une taille supérieure lors du calcul de votre capacité de charge et du poids que vous pouvez pousser, traîner ou soulever.

Formation d'éclaireur. Vous maîtrisez les armures légères, les armures moyennes, les boucliers et deux armes de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d4 + votre modificateur de Force en dégâts cinétiques.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le bas gothique et le haut gothique.

Origine. En tant qu'être transformé, vous avez tout oublié de votre vie passée. De ce fait, vous ne choisissez pas d'historique. A la place vous choisissez votre origine (Chapitre, Légion, bande de guerre, ...) et un rôle tactique.

Chapitre 6 — Les Classes

Dans l'univers impitoyable du 41e millénaire, chacun suit une voie façonnée par le devoir, la foi, la guerre ou l'ambition. Qu'il s'agisse d'un simple soldat de la Garde Impériale, d'un Psyker capable de puiser dans les énergies du Warp, d'un Techprêtre dévoué à l'Omnimessie ou d'un Space Marine génétiquement amélioré, votre classe définit vos compétences, vos aptitudes et votre rôle au sein du groupe.

Votre classe détermine les capacités que vous développerez au fil de votre progression. Certaines excellent dans le combat rapproché, d'autres privilégient le tir, la maîtrise des technologies, les pouvoirs psychiques ou le commandement. Quel que soit votre choix, il influencera votre manière d'affronter les innombrables périls qui menacent la galaxie.

Les pages suivantes présentent les différentes classes disponibles, leurs caractéristiques principales et leur évolution. Choisissez la voie qui correspond à votre personnage... et préparez-vous à survivre dans une galaxie où il n'y a que la guerre.



Un agent Ratling

Agent

Un espion ratling prend un instant pour ajuster ses lunettes de vision nocturne. Balayant du regard les contours de la pièce, il enjambe avec agilité les capteurs désormais visibles qui tapissent le sol, pour atteindre la console principale. En un clin d'œil, il sort une panoplie d'outils et se met à forcer et à arracher les cogitateurs et les rouages jusqu'à ce que la machine émette un dernier grincement et cesse de fonctionner. Après avoir rangé ses outils dans ses poches, il surveille sa tablette de données tandis que ses alliés enfoncent les portes du complexe, tirant à tout va.

Un Kroot avance furtivement à travers l'épaisse jungle, repérant une feuille à la lame fine, sur laquelle une goutte de sang laisse une légère trace. Silencieusement, il grimpe le long du tronc d'un arbre, scrutant l'horizon pour apercevoir le camp des gardes qu'il suit depuis des jours. Il pousse un petit cri de joie en abaissant son fusil kroot et en stabilisant son tir.

La caste Tau danse devant les nobles impériaux hautains, leurs visages rougis par le vin dont les bouteilles jonchent la pièce. Alors que le spectacle prend fin et que la musique s'éteint, les lumières s'éteignent, et la Tau dégage le poignard caché dans sa botte, traversant rapidement la pièce à toute vitesse, mêlant le sang au vin.

Les Agents, qu'ils soient bons, mauvais ou neutres, sont ceux qui se concentrent sur une pratique spécifique et l'utilisent pour prendre le dessus. Ils peuvent provenir de n'importe quel monde ou région de la galaxie, leurs origines allant du plus humble des vauriens à l'élite sociale, des gangsters lâches aux espions respectés.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un Agent en suivant ces conseils. Tout d'abord, faites en sorte que la Dextérité soit votre modificateur de caractéristique le plus élevé. Votre deuxième score le plus élevé devrait être celui de l'Intelligence ou du Charisme. Ensuite, choisissez le parcours « criminel ».

Bonus de classe

En tant qu'Agent, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau d'Agent

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau d'Agent après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : Kit de sécurité

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence

Compétences : Choisissez-en quatre parmi les suivantes : Acrobatie, Connaissances, Intimidation, Investigation, Perception, Perspicacité, Persuasion, Pilotage, Prestidigitation, Représentation, Survie, Technologie et Tromperie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une rapière ou (b) une épée courte
- (a) un pistolet et 2 chargeurs ou (b) une épée courte
- (a) un paquetage de cambrieur, (b) un paquetage d'explorateur de ruines ou (c) un paquetage d'explorateur
- Une armure de mailles, deux dagues et un kit de sécurité

Aptitudes de l'Agent

Expertise

Au niveau 1, choisissez deux de vos compétences, ou une de vos compétences et votre maîtrise du kit de sécurité. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de capacité que vous effectuez et qui fait appel à l'une des compétences choisies.

Au niveau 6, vous pouvez choisir deux autres de vos compétences (ou votre maîtrise du kit de sécurité) pour bénéficier de cet avantage.

Attaque sournoise

À partir du niveau 1, vous savez frapper avec subtilité et tirer parti de la distraction d'un adversaire. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec une attaque si vous bénéficiez d'un avantage au jet d'attaque. L'attaque doit être effectuée avec une arme de finesse ou une arme à distance.

Vous n'avez pas besoin d'avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible se trouve à moins de 1,5 mètres

de celle-ci, que cet ennemi n'est pas hors de combat et que vous n'avez pas de désavantage au jet d'attaque.

Le montant des dégâts supplémentaires augmente à mesure

que vous gagnez des niveaux dans cette classe, comme indiqué dans la colonne « Attaque sournoise » du tableau de l'Agent.

Les aptitudes de l'Agent

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Attaque sournoise
1	+2	Expertise, Attaque sournoise	1d6
2	+2	ruse	1d6
3	+2	Archétype d'Agent	2d6
4	+2	Amélioration des caractéristiques	2d6
5	+3	Esquive surnaturelle	3d6
6	+3	Expertise	3d6
7	+3	Evasion	4d6
8	+3	Amélioration des caractéristiques	4d6
9	+4	Amélioration de l'archétype d'Agent	5d6
10	+4	Amélioration des caractéristiques	5d6
11	+4	Talent fiable	6d6
12	+4	Amélioration des caractéristiques	6d6
13	+5	Amélioration de l'archétype d'Agent	7d6
14	+5	Sens de l'aveugle	7d6
15	+5	Esprit insaisissable	8d6
16	+5	Amélioration des caractéristiques	8d6
17	+6	Amélioration de l'archétype d'Agent	9d6
18	+6	Insaisissable	9d6
19	+6	Amélioration des caractéristiques	10d6
20	+6	Coup de chance	10d6

Action astucieuse

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours au combat. Cette action ne peut être utilisée que pour effectuer les actions « Fente », « Désengagement » ou « Se cacher ».

Archétype du voleur

Au niveau 3, vous choisissez un archétype que vous imitez dans l'exercice de vos capacités des Agents. Le choix de votre archétype vous confère des caractéristiques au niveau 3, puis à nouveau aux niveaux 9, 13 et 17.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 10, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Esquive surnaturelle

À partir du niveau 5, lorsqu'un attaquant que vous pouvez voir vous touche avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de cette attaque.

Évasion

À partir du niveau 7, vous pouvez vous écarter agilement de certains effets de zone, tels que le barrage d'un dreadnought ou le pouvoir « Tempête de glace ». Lorsque vous êtes soumis à un effet vous permettant d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, vous ne subissez aucun dégât si vous réussissez ce jet, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Talent fiable

Au niveau 11, vous avez perfectionné les compétences que vous avez choisies jusqu'à ce qu'elles frôlent la perfection. Chaque fois que vous effectuez un test de capacité vous permettant d'ajouter votre bonus de maîtrise, vous pouvez considérer un jet de d20 de 9 ou moins comme un 10.

Sens de l'aveugle

À partir du niveau 14, si vous êtes capable d'entendre, vous percevez l'emplacement de toute créature cachée ou invisible située à moins de 10 pieds de vous.

Esprit vif

À partir du niveau 15, votre ruse vous confère une plus grande souplesse mentale. Vous gagnez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse. Si vous maîtrisez déjà les jets de sauvegarde de Sagesse, vous pouvez choisir un autre type de jet de sauvegarde pour lequel vous souhaitez acquérir la maîtrise.

Insaisissable

À partir du niveau 18, vous êtes si insaisissable que vos adversaires parviennent rarement à prendre le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque ne bénéficie d'un avantage contre vous tant que vous n'êtes pas hors de combat.

Coup de chance

Au niveau 20, vous possédez un don incroyable pour réussir quand il le faut. Si votre attaque rate une cible à portée, vous pouvez transformer ce coup manqué en coup réussi. Sinon, si vous échouez à un test de capacité, vous pouvez considérer que le jet de D20 est un 20.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Les Archétypes d'Agent

Les agents partagent de nombreuses caractéristiques, mais sont hautement spécialisés en fonction de leurs archétypes. Ces archétypes reflètent leur véritable formation, qu'il s'agisse d'assassin, d'espion ou de cambrioleur.

Le voleur

Vous perfectionnez vos compétences dans l'art du vol. Les cambrioleurs, bandits, pickpockets et autres criminels suivent généralement cet archétype, tout comme les renégats qui préfèrent se considérer comme des chasseurs de trésors, des explorateurs, des fouilleurs et des enquêteurs professionnels. En plus d'améliorer votre agilité et votre discrétion, vous acquérez des compétences utiles pour explorer des ruines anciennes, lire des langues inconnues et utiliser des objets améliorés que vous ne pourriez normalement pas employer.

Mains agiles

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus accordée par votre « Action astucieuse » pour effectuer un jet de Dextérité (Tour de passe-passe), utiliser votre kit de sécurité pour désamorcer un piège ou ouvrir une serrure, ou effectuer l'action « Utiliser un objet ».

Travail en hauteur

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la capacité de grimper plus vite que la normale ; l'escalade ne vous coûte plus de mouvement supplémentaire.

De plus, lorsque vous effectuez un saut en course, la distance que vous parcourez augmente d'un nombre de pieds égal à votre modificateur de Dextérité.

Furtivité suprême

À partir du niveau 9, vous bénéficiez d'un avantage lors d'un jet de Dextérité (Furtivité) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse au cours du même tour.

Utilisation d'objets

Au niveau 13, vous en savez suffisamment sur le fonctionnement de la technologie et des objets exotiques pour pouvoir improviser l'utilisation d'objets même lorsqu'ils ne vous sont pas destinés. Vous ignorez toutes les conditions de classe, de race et de niveau liées à l'utilisation d'objets améliorés et psychiques.

Réflexes de voleur

Lorsque vous atteignez le niveau 17, vous êtes devenu un expert dans l'art de tendre des embuscades et de vous échapper rapidement du danger. Vous pouvez effectuer deux tours au cours du premier round de n'importe quel combat. Vous effectuez votre premier tour à votre initiative normale et votre deuxième tour à votre initiative moins 10.

Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité lorsque vous êtes pris par surprise.

L'assassin

Les assassins se consacrent entièrement à traquer leur cible et à la tuer aussi rapidement que possible.

Compétences supplémentaires

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous acquérez la maîtrise du kit de déguisement et du kit d'empoisonneur.

Assassinat

À partir du niveau 3, c'est lorsque vous prenez vos ennemis par surprise que vous êtes le plus redoutable. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour dans le combat. De plus, tout coup que vous portez à une créature surprise est un coup critique.

Expertise en infiltration

À partir du niveau 9, vous pouvez créer sans faute de fausses identités pour vous-même. Vous devez consacrer sept jours et dépenser 25 po pour établir l'histoire, la profession et les affiliations d'une identité. Vous ne pouvez pas créer une identité appartenant à quelqu'un d'autre. Par exemple, vous pourriez vous procurer des vêtements appropriés, des lettres de recommandation et des certificats d'apparence officielle pour vous faire passer pour un membre d'une maison de commerce d'une ville lointaine, afin de vous infiltrer dans le cercle d'autres marchands fortunés.

Par la suite, si vous adoptez cette nouvelle identité comme déguisement, les autres créatures vous prendront pour cette personne jusqu'à ce qu'une raison évidente les incite à douter de vous.

Imposteur

Au niveau 13, vous acquérez la capacité d'imiter sans faille la façon de parler, l'écriture et le comportement d'une autre personne. Vous devez passer au moins trois heures à étudier ces trois aspects du comportement de cette personne : écouter sa façon de parler, examiner son écriture et observer ses manières. Votre ruse est indétectable pour un observateur occasionnel. Si une créature méfiante soupçonne que quelque chose cloche, vous bénéficiez d'un avantage pour tout jet de Charisme (Tromperie) que vous effectuez afin d'éviter d'être démasqué.

Coup mortel

À partir du niveau 17, vous devenez un maître de la mort instantanée. Lorsque vous attaquez et touchez une créature prise par surprise, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de compétence). En cas d'échec au jet de sauvegarde, doublez les dégâts de votre attaque contre cette créature.



Le techno-prêtre Fatshark

Augmentiste

Ses poings, tels des toupies, s'abattent sur une pluie de balles qui s'abat sur lui ; un homme, fait plus de métal que de chair, bondit par-dessus la barricade de police et se jette dans les rangs serrés des arbitres. Son mouvement est un éclair qui projette les arbitres au loin, jusqu'à ce qu'il se retrouve seul debout.

Prenant une profonde inspiration, le mutant sent les pistons automatiques s'enfoncer dans son dos, inondant son corps de substances chimiques et de stimulants pour l'aider à affronter le combat qui l'attend. Dans l'obscurité totale de l'arène, son adversaire s'approche de lui, lui assénant coup après coup, avant de reculer en titubant lorsque ses mains se mettent à saigner sous l'impact de la chair contre le métal.

Une bande de gardes franchit une dernière colline, jusqu'à ce qu'ils aperçoivent le chef de guerre — un Ork de 3 mètres de haut, fait de plus de métal que de chair verte, la mâchoire constituée des restes d'un pare-chocs de voiture, et la poitrine équipée pour rejeter des gaz d'échappement et des fumées à chaque inspiration. Le chef de guerre se retourne, ses yeux brillant d'un rouge perçant dans la nuit, et fait vrombir les moteurs de son cœur.

Quels que soient leurs implants, les augmentistes sont unis par leur passion pour l'amélioration de leur corps afin de mieux répondre à leurs désirs. Que ce soit pour ressembler au gangster le plus imposant et le plus redoutable du quartier, ou pour écraser leurs ennemis à coups dévastateurs, la cybernétique est le pain quotidien des augmentistes.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un « augmentiste » en suivant ces conseils. Tout d'abord, faites en sorte que votre modificateur de caractéristique le plus élevé soit la Force ou la Dextérité. Votre deuxième score le plus élevé devrait être la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique « pilote ».

Bonus de classe

En tant qu'augmentiste, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau d'augmentiste

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau d'augmentiste après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armures légères, armures moyennes, boucliers

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : trousse de mécanicien

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez-en deux parmi Acrobatie, Athlétisme, Connaissances, Discrétion, Intimidation, Perception, Perspicacité, Pilotage et Technologie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) deux épées courtes ou (b) deux gantelets légers
- (a) un pistolet laser et deux cellules d'énergie ou (b) un pistolet et deux chargeurs
- (a) un paquetage de technologie ou (b) un paquetage d'explorateur
- (a) une armure en mailles ou (b) une armure de soldat
- Une trousse de mécanicien

Aptitudes de l'Augmentiste

Arme intégrée

Au niveau 1, vous pouvez intégrer jusqu'à deux armes à votre corps. L'intégration d'une arme prend 1 heure et peut être effectuée pendant un repos court. L'arme doit se trouver à votre portée, et vous l'intégrez à votre corps au bout d'une heure. Vous ne pouvez pas intégrer à votre corps des armes dotées de la propriété « à deux mains ».

Tant que l'arme est intégrée, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez dégainer une ou plusieurs de vos armes intégrées dans le cadre de l'action d'attaque à votre tour, et vous n'avez pas besoin d'une main libre pour manier une arme intégrée.
- Lorsque vous rangez l'arme, elle est indétectable par des moyens normaux.
- Tant que vous êtes conscient, vos armes intégrées ne peuvent pas être retirées de votre corps contre votre volonté.

Vous pouvez retirer une arme intégrée en l'espace d'une minute.

A partir du niveau 9, vous pouvez intégrer jusqu'à 3 armes à votre corps. A partir niveau 13, vous pouvez intégrer jusqu'à 4 armes à votre corps à la fois.

Les aptitudes de l'Augmentiste

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Augmentations de combat	Points de surcadénçage	Déplacement amélioré
1	+2	Arme intégrée, Améliorations de combat	d6	—	—
2	+2	Surcadénçage, Déplacement amélioré	d6	2	+ 3m
3	+2	Implants cybernétiques, Détourner les missiles	d6	3	+ 3m
4	+2	Amélioration des caractéristiques, Force hydraulique	d6	4	+ 3m
5	+3	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante	d8	5	+ 3m
6	+3	Frappes améliorées, Implants cybernétiques	d8	6	+ 4,5m
7	+3	Évasion, Autonomie mentale	d8	7	+ 4,5m
8	+3	Amélioration des caractéristiques	d8	8	+ 4,5m
9	+4	Amélioration de l'arme intégrée, Amélioration du mouvement sans armure	d8	9	+ 4,5m
10	+4	Corps cybernétique	d8	10	+ 6m
11	+4	Amélioration Implants cybernétiques	d10	11	+ 6m
12	+4	Amélioration des caractéristiques	d10	12	+ 6m
13	+5	Amélioration des armes intégrées, Traducteur universel	d10	13	+ 6m
14	+5	Noyau amélioré	d10	14	+ 6m
15	+5	Immortalité mécanisée	d10	15	+ 7,5m
16	+5	Amélioration des caractéristiques	d10	16	+ 7,5m
17	+6	Amélioration Implants cybernétiques	d12	17	+ 7,5m
18	+6	Camouflage intégré	d12	18	+ 9m
19	+6	Amélioration des caractéristiques	d12	19	+ 9m
20	+6	Améliorations parfaites	d12	20	+ 9m

Améliorations de combat

Toujours au niveau 1, vos améliorations de combat vous permettent d'utiliser vos armes intégrées pour submerger vos adversaires grâce à une force et une vitesse supérieures. Vous bénéficiez des avantages suivants lorsque vous attaquez avec vos armes intégrées :

- Vous pouvez utiliser votre Dextérité à la place de votre Force pour les jets d'attaque et de dégâts lorsque vous utilisez vos armes intégrées.
- Vous pouvez lancer un d6 à la place des dégâts normaux de votre arme intégrée. Ces dégâts augmentent à mesure que vous gagnez des niveaux, comme indiqué dans la colonne « Dés des améliorations de combat » du tableau de l'Augmentiste.
- Lorsque vous utilisez l'action « Attaque » avec une arme intégrée pendant votre tour, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec une autre arme intégrée en tant qu'action bonus.

Vous ne pouvez pas porter de bouclier et bénéficier des avantages de cette caractéristique en raison de l'encombrement des boucliers.

Surcadénçage

À partir du niveau 2, vous pouvez pousser vos implants cybernétiques au-delà de leurs limites habituelles, un processus appelé « surcadénçage ». Votre capacité à pousser votre corps au-delà de ses limites normales est représentée par vos points de surcadénçage, comme indiqué dans la colonne « Points de surcadénçage » du tableau de l'Augmentiste.

Vous commencez avec trois capacités de surcadénçage : *frappes ciblées*, *défenses automatiques* et *sprint turbo*. Vous

apprenez d'autres capacités de surcadénçage à mesure que vous gagnez des niveaux dans cette classe.

Vous récupérez tous vos points de surcadénçage lorsque vous effectuez un repos court ou long, ce qui permet à vos systèmes internes de refroidir et de se réparer.

Certaines de vos capacités « surcadénçage » exigent que votre cible effectue un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. La difficulté (DC) du jet de sauvegarde est calculée comme suit :

DC de sauvegarde « surcadénçage » = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution

Frappes ciblées. Immédiatement après avoir effectué l'action « Attaque » et attaqué avec une arme intégrée lors de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point de surcadénçage pour utiliser une action bonus et effectuer deux attaques avec une autre arme intégrée.

Défenses automatiques. Vous pouvez dépenser 1 point de surcadénçage pour effectuer l'action « Esquive » en tant qu'action bonus lors de votre tour.

Sprint turbo. Vous pouvez dépenser 1 point de surcadénçage pour effectuer l'action « Désengagement » ou « Fente » en tant qu'action bonus lors de votre tour, et votre distance de saut est doublée pour ce tour.

Déplacement amélioré

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 10 pieds. Ce bonus augmente lorsque vous atteignez certains niveaux d'augmentiste, comme indiqué dans le tableau des augmentistes.

Au niveau 9, vos cogitateurs à stabilisation automatique vous permettent de vous déplacer le long de surfaces verticales et à la surface de liquides pendant votre tour sans tomber pendant le déplacement.

Implants cybernétiques

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous vous faites implanter des dispositifs cybernétiques spécifiques afin d'améliorer vos capacités. Vos implants vous confèrent des capacités au niveau 3, puis à nouveau aux niveaux 6, 11 et 17.

Dévier les projectiles

À partir du niveau 3, vos implants cybernétiques vous permettent de repousser les attaques cinétiques et énergétiques. Vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier l'attaque lorsque vous êtes touché par une attaque à distance. Lorsque vous le faites, les dégâts que vous subissez sont réduits de $1d10 +$ votre modificateur de Constitution $+$ votre niveau d'augmentiste.

Si vous réduisez les dégâts à 0, vous pouvez renvoyer l'attaque. Si vous renvoyez une attaque de cette manière, vous pouvez dépenser 1 point de surcharge pour effectuer une attaque à distance (portée 6 mètre/18 mètres) avec l'arme ou la munition que vous venez de renvoyer, dans le cadre de la même réaction. Vous effectuez cette attaque avec maîtrise, quelles que soient vos maîtrises d'armes, et pouvez utiliser vos dés d'augmentations de combat pour déterminer les dégâts.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Hydraulique

À partir du niveau 4, vous pouvez utiliser une réaction pour réduire les dégâts de chute que vous subissez d'un montant égal à cinq fois votre niveau d'augmentiste.

De plus, vous pouvez utiliser votre score de Dextérité à la place de votre score de Force pour déterminer vos hauteurs et distances de saut.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous effectuez une action d'attaque pendant votre tour.

Coup assommant

À partir du niveau 5, vos coups peuvent anéantir même les adversaires les plus puissants. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme intégrée, vous pouvez dépenser 1 point de surcharge pour tenter un coup assommant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sinon elle est assommée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une fois qu'une créature a réussi un

jet de sauvegarde contre cette capacité, elle est immunisée contre celle-ci jusqu'au début de votre prochain tour.

Frappes améliorées

À partir du niveau 6, vos armes intégrées sont considérées comme améliorées pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité aux attaques et aux dégâts non améliorés.

Autonomie d'esprit

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser une action bonus pour mettre fin à un effet sur vous-même qui vous charme ou vous effraie.

Évasion

Au niveau 7, votre agilité instinctive vous permet d'esquiver certains effets de zone, tels que le barrage d'un dreadnought ou un sort de boule de feu. Lorsque vous êtes soumis à un effet vous permettant d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, vous ne subissez aucun dégât si vous réussissez ce jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

Corps cybernétique

Au niveau 10, votre corps fortement amélioré vous rend immunisé contre les poisons et les maladies non liées à des améliorations.

Traducteur Universel

À partir du niveau 13, vos systèmes intégrés peuvent identifier et traduire n'importe quelle langue parlée. De plus, vos traducteurs intégrés permettent à toute créature capable de comprendre une langue de comprendre ce que vous dites, à condition qu'elle parle au moins une langue.

Noyau amélioré

À partir du niveau 14, vos améliorations avancées vous confèrent une maîtrise de tous les jets de sauvegarde.

De plus, chaque fois que vous effectuez un jet de sauvegarde et que vous échouez, vous pouvez dépenser 1 point d'overdrive pour le relancer et retenir le deuxième résultat.

Immortalité mécanisée

Au niveau 15, votre corps mécanique vous protège de toute fragilité liée à la vieillesse, et vous ne pouvez pas être vieilli par des moyens artificiels. Vous ne pouvez plus mourir de vieillesse et n'avez plus besoin ni de nourriture ni d'eau.

De plus, vous pouvez utiliser une action pour vous débarrasser d'un niveau d'épuisement.

Camouflage intégré

À partir du niveau 18, vous pouvez utiliser votre action bonus pour dépenser 4 points d'overdrive afin d'activer un champ de camouflage, devenant ainsi invisible pendant 1 minute. Pendant ce temps, vous bénéficiez également d'une résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts psioniques.

Améliorations perfectionnées

Au niveau 20, vos scores de Force, de Dextérité et de Constitution augmentent de 2. De plus, lorsque vous réussissez un coup critique, vous regagnez 4 points de surcharge.

Implants cybernétiques

Les implants cybernétiques sont courants dans toute la galaxie, mais seuls quelques privilégiés se consacrent à s'immerger pleinement dans cette technologie et à en libérer les pouvoirs les plus intimes.

La plupart des groupes se concentrent sur une seule approche, comme les techniques de combat sounoises utilisées par les membres des gangs des ruches, ou la doctrine militaire rigide appliquée dans les armées. La plupart des augmentistes s'appuient sur les mêmes bases cybernétiques, ne libérant leur véritable potentiel qu'à mesure qu'ils gagnent en puissance et en harmonie avec leur technologie. Ainsi, un augmentiste doit choisir ses implants cybernétiques spécialisés lorsqu'il atteint le niveau 3.

Implants chimiques de combat

Les implants chimiques de combat sont destinés à ceux qui consomment des drogues et des stimulants pour obtenir l'avantage dont ils ont besoin au combat.

Compétences supplémentaires

Votre étude des drogues vous confère la maîtrise du matériel d'alchimiste et de la trousse d'empoisonneur.

Injecteur de stimulants

Dès que vous choisissez ces implants au niveau 3, vous pouvez vous injecter des stimulants, ce qui déclenche des effets uniques. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque effectuée grâce à votre capacité « Frappes ciblées », vous pouvez choisir l'un des effets suivants :

- Vous regagnez un nombre de points de vie égal au résultat d'un jet de votre dé « Améliorations de combat ».
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sinon elle est renversée.
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être projetée jusqu'à 15 pieds plus loin. Si la créature heurte un mur ou un objet similaire, elle subit, ainsi que l'objet, des dégâts supplémentaires égaux à un jet de votre dé « Améliorations de combat ».

Réserve interne de substances chimiques

Au niveau 3, vous disposez d'une réserve de substances chimiques que vous pouvez fabriquer quotidiennement. À la fin d'un long repos, vous préparez un nombre de substances chimiques égal à 2 + votre bonus de compétence. En tant qu'action, vous pouvez injecter à un humanoïde ou à une bête situé(e) à moins de 5 pieds de vous un produit chimique de votre choix parmi la liste ci-dessous.

- *Klay* : Un stimulant qui aide à rester vigilant. Pendant 1 heure, la créature bénéficie d'un avantage aux tests de Perception et d'Investigation et ne subit pas les effets de l'épuisement dû au manque de sommeil.
- *Spook*. Un hallucinogène qui rend les individus plus sensibles au Warp. Pendant 1 heure, la créature bénéficie d'un avantage aux tests d'Occultisme et peut

lancer une fois le sort « Détection du Warp » sans dépenser de points psyker.

- *Chill*. Un sédatif qui permet aux individus de se détendre en situation de stress. Pendant 1 heure, la créature bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'effet « Effrayé », ainsi qu'aux tests de Tromperie, de Persuasion et d'Art de la scène.

Vous récupérez tous les usages dépensés de cette capacité à la fin d'un long repos.

Amplificateur de concentration

À partir du niveau 6, au début de votre tour, vous pouvez saturer votre corps de substances pour augmenter votre concentration et votre précision (aucune action requise). Jusqu'au début de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un avantage sur tous vos jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de caractéristiques. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long, ou avant d'avoir dépensé 3 points d'overdrive pour l'utiliser à nouveau.

Réserve d'adrénaline

À partir du niveau 11, vous disposez d'une pompe spéciale conçue pour vous inonder d'adrénaline. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie, vous pouvez dépenser 1 point d'overdrive (aucune action requise) pour disposer d'un point de vie à la place.

Valves à toxine

À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser une action bonus et dépenser entre 1 et 10 points d'overdrive pour enduire votre arme d'une toxine mortelle. La toxine dure 1 minute, ou jusqu'à ce que vous frappiez une créature et lui infligiez des dégâts, ce qui consomme la toxine.

Lorsque vous infligez des dégâts à une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution ; en cas d'échec, elle subit 2d10 points de dégâts nécrotiques par point d'overdrive dépensé, et la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Implants Medicae

Vos implants sont destinés à la guérison, à la chirurgie et, parfois, au meurtre.

Instruments chirurgicaux

À partir du niveau 3, vous maîtrisez la compétence Médecine. De plus, vous maîtrisez les outils de chirurgien et pouvez ajouter le double de votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez des jets avec ces outils.

De plus, vous disposez d'une trousse de premiers secours intégrée à usage illimité et pouvez utiliser une action bonus pour stabiliser les créatures situées à moins de 1,5 mètre de vous.

Mécadendrite de soins

Toujours au niveau 3, vous obtenez un bras cybernétique qui jaillit de votre dos, appelé « mécadendrite ». Cette mécadendrite est équipée d'outils de chirurgien. Ce bras ne peut pas être utilisé pour saisir des objets pesant plus de 5 kilogrammes, et il ne peut pas manier efficacement des armes ou un bouclier.

En tant qu'action, vous pouvez dépenser 1 point de surcharge pour pratiquer une intervention chirurgicale sur une créature située à moins de 1,5 mètre, lui restituant un

nombre de points de vie égal au résultat de votre jet de dé « Augmentations de combat » + votre modificateur de Constitution.

Lorsque vous utilisez vos frappes ciblées, vous pouvez remplacer l'une des attaques par l'utilisation de cette capacité sans dépenser de point d'overdrive pour la guérison.

Goulotte à médicaments

À partir du niveau 6, votre méchadendrite transporte avec vous une grande quantité de médicaments. Lorsque vous utilisez « Méchadendrite de guérison » sur une créature, vous pouvez également mettre fin à une maladie non amplifiée ou à l'un des états suivants affectant la créature : aveuglement, surdité, paralysie, empoisonnement ou étourdissement.

Stimulants de combat

À partir du niveau 11, lorsque vous effectuez des frappes ciblées, vous pouvez remplacer chacune de ces attaques par une utilisation de votre « Mechadendrite de guérison », sans dépenser de points d'overdrive pour la guérison.

De plus, après avoir soigné une créature avec votre « Mechadendrite de guérison », vous pouvez lui injecter une bonne dose de stimulants de combat (sans action requise), ce qui lui confère l'avantage sur tous ses jets d'attaque effectués avant la fin de son prochain tour.



Le chef Ork Ghazghkull Mag Uruk Thraka

Berserker

Un grand membre d'une tribu humaine avance à grands pas à travers les tempêtes de neige, enveloppé de fourrures et brandissant sa hache. Il rit en chargeant vers le groupe d'Orques qui ont osé attaquer les villages de son monde sauvage.

Un Ogryn grogne face au dernier challenger qui remet en cause son autorité, prêt à briser le cou de son adversaire à mains nues, comme il l'a fait avec ses six derniers adversaires.

La bouche écumante, un Blood Angel assène un coup de gantelet au visage de son ennemi Eldar noir, puis se retourne pour enfoncer son coude blindé dans le ventre d'un autre, lui brisant les côtes et lui fracturant les os.

Ces berserkers, aussi différents soient-ils, se caractérisent par une rage surnaturelle qui s'empare d'eux dès que l'aube de la bataille se lève. Plus qu'une simple émotion, leur colère et leur férocité sont celles d'un animal acculé, mais leur objectif est aussi clair que l'œil d'une tempête.

Pour certains, leur rage jaillit de la communion entre la technologie et la chair, utilisant la cybernétique pour réprimer toute émotion superflue afin d'alimenter leur fureur au combat. Pour d'autres, cette rage est forgée par des années de combat, de discipline et de dévouement à leur cause.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un berserker en suivant ces conseils. Tout d'abord, faites en sorte que la Force soit votre modificateur de caractéristique le plus élevé. Vos scores suivants les plus élevés devraient être la Constitution et la Dextérité. Ensuite, choisissez l'historique « mercenaire ».

Bonus de classe

En tant que Berserker, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d12 par niveau de Berserker

Points de vie au niveau 1 : 12 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d12 (ou 7) + votre modificateur de Constitution par niveau de Berserker après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère, armure moyenne, armure lourde, boucliers

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez-en deux parmi Acrobatie, Athlétisme, Connaissances, Intimidation, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité et Survie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une grande hache ou (b) n'importe quelle arme de combat au corps à corps
- (a) deux haches à une main ou (b) n'importe quelle arme simple ou (c) un bouclier
- (a) une cotte de mailles à écailles ou (b) une cotte de mailles
- Un paquetage d'explorateur et cinq javelots

Défense sans armure

Lorsque vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous pouvez utiliser un bouclier tout en bénéficiant de cet avantage.

Rage

Au combat, vous vous battez avec une fureur primitive. À votre tour, vous pouvez entrer en rage en tant qu'action bonus.

Lorsque vous êtes en rage, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force.
- Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps en utilisant votre Force, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Ce bonus augmente à mesure que vous gagnez des niveaux.
- Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts d'énergie et cinétiques.

Si vous êtes capable de lancer des pouvoirs, vous ne pouvez ni les lancer ni vous concentrer dessus tant que vous êtes en rage.

Votre rage dure 1 minute. Elle prend fin prématurément si vous êtes assommé ou si votre tour se termine sans que vous ayez attaqué une créature hostile depuis votre dernier tour ou subi des dégâts depuis lors. Vous pouvez également

mettre fin à votre rage lors de votre tour en tant qu'action bonus.

Une fois que vous avez atteint le nombre maximal de fois où vous pouvez entrer en rage correspondant à votre niveau

de berserker, vous devez effectuer un long repos avant de pouvoir entrer à nouveau en rage. Vous pouvez utiliser la rage 2 fois au niveau 1, 3 fois au niveau 3, 4 fois au niveau 6, 5 fois au niveau 12 et 6 fois au niveau 17.

Les aptitudes du Berserker

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Rage	Dégâts en Rage
1	+2	Défense sans armure, Rage	2	+2
2	+2	Attaque téméraire, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie du combat	3	+2
4	+2	Amélioration des caractéristiques	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2
6	+3	Amélioration de la Voie du combat	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Amélioration des caractéristiques	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	5	+3
10	+4	Amélioration de la Voie du combat	4	+3
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Amélioration des caractéristiques	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Amélioration de la Voie du combat	5	+3
15	+5	Rage persistante	5	+3
16	+5	Amélioration des caractéristiques	5	+4
17	+6	Critique brutale (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Amélioration des caractéristiques	6	+4
20	+6	Champion de la guerre	illimité	+4

Aptitudes du Berserker

Sens du danger

Au niveau 2, vous développez un sixième sens qui vous permet de percevoir lorsque quelque chose dans votre environnement ne va pas, ce qui vous donne un avantage pour esquiver le danger. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité contre les effets que vous pouvez voir, tels que les pièges et les pouvoirs. Pour bénéficier de cet avantage, vous ne devez pas être aveuglé, assourdi ou neutralisé.

Attaque téméraire

À partir du niveau 2, vous pouvez mettre de côté toute préoccupation défensive pour attaquer avec un acharnement farouche. Lorsque vous effectuez votre première attaque pendant votre tour, vous pouvez décider d'attaquer de manière téméraire. Cela vous confère un avantage aux jets d'attaque avec des armes de mêlée utilisant la Force pendant ce tour, mais les jets d'attaque contre vous bénéficient d'un avantage jusqu'à votre prochain tour.

Voies du combat

Au niveau 3, vous choisissez un chemin qui définit la nature de votre rage, tel que le Chemin de la haine. Votre choix vous confère des capacités au niveau 3, puis à nouveau aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule chaque fois que vous effectuez l'action « Attaque » pendant votre tour.

Déplacement rapide

À partir du niveau 5, votre vitesse de marche augmente de 10 pieds lorsque vous ne portez pas d'armure lourde.

Instinct de combat

Au niveau 7, vos instincts sont si affûtés que vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.

De plus, si vous êtes pris par surprise au début d'un combat et que vous n'êtes pas hors de combat, vous pouvez agir normalement lors de votre premier tour, mais uniquement si vous entrez en rage avant d'effectuer toute autre action lors de ce tour.

Critique brutale

À partir du niveau 9, vous pouvez lancer un dé de dégâts d'arme supplémentaire pour déterminer les dégâts supplémentaires infligés lors d'un coup critique avec une attaque au corps à corps.

Ce nombre passe à deux dés supplémentaires au niveau 13, puis à trois au niveau 17.

Rage implacable

À partir du niveau 11, votre rage vous permet de continuer à combattre malgré des blessures graves. Si vous tombez à 0 point de vie alors que vous êtes en rage et que vous ne mourez pas sur le coup, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD de 10. En cas de réussite, vous tombez à 1 point de vie à la place.

Chaque fois que vous utilisez cette capacité après la première fois, la difficulté augmente de 5. Lorsque vous terminez un repos court ou long, la difficulté revient à 10.

Rage persistante

À partir du niveau 15, votre rage est si féroce qu'elle ne prend fin prématurément que si vous perdez connaissance ou si vous choisissez d'y mettre un terme.

Puissance indomptable

À partir du niveau 18, si le total de votre jet de Force est inférieur à votre score de Force, vous pouvez utiliser ce score à la place du total.

Champion de la guerre

Au niveau 20, vous incarnez la puissance de la guerre. Vos scores de Force et de Constitution augmentent de 4. Le maximum de ces scores est désormais de 26.

Voies de la guerre

La Voie de la haine

La lame la plus tranchante n'est rien comparée à la haine la plus pure. Sur cette voie, nombreux sont ceux qui ont succombé à la rage aveugle propre à une vie de guerre et de conquête.

Fureur sans fin

Dès que vous choisissez ce chemin au niveau 3, vous pouvez canaliser votre haine dans vos coups d'arme. Tant que vous êtes en rage, la première créature que vous touchez à chacun de vos tours avec une attaque d'arme subit des dégâts supplémentaires égaux à 1d6 + la moitié de votre niveau de berserker. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que ceux infligés par votre arme.

Folie furieuse

Également au niveau 3, lorsque vous réduisez une créature à 0 point de vie pendant votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour vous déplacer immédiatement jusqu'à la moitié de votre vitesse.

Rage aveugle

À partir du niveau 6, vous ne pouvez pas être charmé ni effrayé pendant que vous êtes en rage. Si vous êtes charmé ou effrayé lorsque vous entrez en rage, l'effet est suspendu pendant toute la durée de la rage.

Charge furieuse

À partir du niveau 10, vous pouvez effectuer l'action « Élan » en tant qu'action bonus pendant que vous êtes en rage.

Représailles

À partir du niveau 14, lorsque vous subissez des dégâts infligés par une créature située à moins de 5 pieds de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre cette créature.

Voie de l'Augmentation

Pour devenir plus puissant, tu t'appuies sur la cybernétique qui renforce ton corps. La chair est faible, et tu as eu recours au métal pour surmonter ses faiblesses.

Cybernétique utilitaire

Lorsque tu choisis cette voie au niveau 3, tu apprends les pouvoirs technologiques « Réparation » et « Analyse », et tu peux les lancer sans dépenser de points technologiques. Vous pouvez ainsi lancer « Analyse » un nombre de fois égal à votre modificateur de Constitution (avec un minimum d'une fois). Vous récupérez tous les usages dépensés lorsque vous effectuez un long repos.

Armure cutanée

Toujours au niveau 3, vous gagnez une armure cutanée capable de se durcir sous l'effet d'un stress extrême, donnant à votre peau un aspect métallique. Lorsque vous êtes en rage, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts psioniques.

Cybernétique de soutien

Au niveau 6, vous obtenez un exosquelette mécanique pour renforcer davantage votre corps. Votre capacité de portage (y compris la charge maximale et la force de levage maximale) est doublée et vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Force effectués pour pousser, tirer, soulever ou briser des objets.

De plus, vous pouvez choisir l'une des cybernétiques suivantes et bénéficier de ses avantages :

- *Maillage adaptatif de la main.* Vous gagnez une vitesse d'escalade et de nage égale à votre vitesse de marche.
- *Cavité de dissimulation.* Vous disposez d'une cavité de dissimulation située à un endroit de votre choix sur votre corps, par exemple sur votre bras ou votre jambe. Cette cavité est un petit compartiment à l'intérieur de votre corps capable de dissimuler entièrement les objets qui y sont placés. Une cavité de dissimulation peut être utilisée pour stocker et cacher une arme légère ou un objet de taille similaire. Il faut une action pour ranger ou retirer un objet ou une arme de votre cavité de dissimulation.
- *Optique panspectrale.* Vous pouvez voir jusqu'à 1 mile sans difficulté, capable de discerner même les moindres détails comme si vous observiez quelque chose situé à moins de 30 mètres de vous. De plus, la pénombre n'impose pas de désavantage à vos jets de Sagesse (Perception).

Plus machine qu'homme

À partir du niveau 10, votre cybernétique vous rend immunisé contre le poison et les maladies non amplifiées. De plus, vous ignorez les terrains difficiles non amplifiés.

Contournement hydraulique

Au niveau 14, vous acquérez la capacité de projeter des personnes en position couchée. Lorsque vous êtes en rage, vous pouvez utiliser une action bonus pendant votre tour pour mettre à terre une créature de taille Grande ou inférieure lorsque vous la touchez avec une attaque d'arme de mêlée.



Une chanoinesse de l'Adepta Sororitas

Croisé

Au milieu des armées en guerre, quelques voix se font entendre par-dessus les tirs d'artillerie et les explosions des projectiles. Ces voix sonnent juste, inspirant ceux qui les entourent, transformant même l'homme du peuple en guerrier assoiffé de vengeance, prêt à abattre les ennemis qui les cernent. Les croisés inspirent ceux qui les entourent à accomplir des actes courageux, à se renforcer face aux hordes d'ennemis qui approchent et à infliger un châtiment juste à ceux qui osent s'opposer à leur cause. En cas d'extrême nécessité, un croisé peut même implorer son dieu ou sa divinité de lui venir en aide, faisant descendre un ange ou un démon d'une grande puissance pour le servir, ou provoquant l'apparition d'un miracle.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un croisé en suivant ces suggestions. Tout d'abord, faites de la Force ou de la Dextérité votre modificateur de caractéristique le plus élevé, selon que vous souhaitiez vous concentrer sur le combat au corps à corps ou à distance (ou sur les armes de finesse). Votre deuxième score le plus élevé devrait être la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique « acolyte ».

Bonus de classe

En tant que Croisé, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de Croisé

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de Croisé après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère, armure moyenne, armure lourde, boucliers

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez-en trois parmi Acrobatie, Athlétisme, Connaissances, Intimidation, Occultisme, Perspicacité, Persuasion, Pilotage, Représentation, Survie et Technologie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une armure de combat ou (b) une armure en cotte de mailles, un fusil d'assaut et 2 chargeurs
- (a) une arme martiale et un bouclier ou (b) deux armes martiales
- (a) une carabine laser et 2 cellules d'énergie ou (b) deux haches de main
- (a) un paquetage d'explorateur de ruines ou (b) un paquetage d'explorateur

Aptitudes du Croisé

Style de combat

À partir du niveau 2, vous adoptez un style de combat particulier comme spécialité. Choisissez l'une des options de style de combat énumérées ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir une même option de style de combat plus d'une fois, même si vous avez par la suite la possibilité de faire un nouveau choix.

- *Combat à l'aveugle*. Vous disposez d'une vision aveugle d'une portée de 3 mètres pieds. À l'intérieur de cette portée, vous pouvez voir tout ce qui ne se trouve pas derrière un abri total, même si vous êtes aveuglé ou dans l'obscurité. De plus, vous pouvez voir une créature invisible se trouvant dans cette portée, à moins que celle-ci ne parvienne à se cacher de vous.
- *Défense*. Lorsque vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA.
- *Duel*. Lorsque vous maniez une arme d'une seule main et aucune autre arme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts avec cette arme.
- *Combat à l'arme à deux mains*. Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts lors d'une attaque effectuée avec une arme que vous maniez à deux mains, vous pouvez relancer le dé et devez utiliser le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit posséder la propriété « à deux mains » ou « polyvalente » pour que vous puissiez bénéficier de cet avantage.
- *Interception*. Lorsqu'une créature que vous pouvez voir touche une cible, autre que vous, située à moins de 1,5 mètre de vous avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts subis par la cible de 1d10 + votre bonus de compétence (avec un minimum de 0 point de dégâts). Vous devez manier un bouclier ou une arme simple ou martiale pour utiliser cette réaction.

- *Combat avec des armes de jet.* Vous pouvez dégainer une arme dotée de la propriété « de jet » dans le cadre de l'attaque que vous effectuez avec cette arme. De plus, lorsque vous touchez avec une attaque à distance utilisant une arme de jet, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.
- *Combat à deux armes.* Lorsque vous combattez à deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de capacité aux dégâts de la deuxième attaque. De plus, le fait de vous trouver à moins de 1,5 mètre d'une

créature hostile ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets d'attaque à distance avec des armes à une main.

- *Combat à mains nues.* Vos coups à mains nues peuvent infliger des dégâts contondants égaux à 1d6 + votre modificateur de Force en cas de coup réussi. Si vous ne maniez aucune arme ni aucun bouclier au moment du jet d'attaque, le d6 devient un d8. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts contondants à une créature que vous avez immobilisée.

Les aptitudes du Croisé

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Points de valeur
1	+2	Style de combat, Frappe vengeresse	–
2	+2	Repos du fidèle, Vaillance	2
3	+2	Serment du croisé	3
4	+2	Amélioration des caractéristiques	4
5	+3	Attaque supplémentaire, Vaillance (d8)	5
6	+3	Cri de guerre	6
7	+3	Amélioration du Serment du croisé	7
8	+3	Amélioration des caractéristiques	8
9	+4	Dernier combat (1 utilisation)	9
10	+4	Intervention divine, Vaillance (d10)	10
11	+4	Amélioration du Cri de guerre	11
12	+4	Amélioration des caractéristiques	12
13	+5	Dernier combat (2 utilisations)	13
14	+5	Amélioration du Serment du croisé	14
15	+5	Vaillance (d12)	15
16	+5	Amélioration des caractéristiques	16
17	+6	Dernier combat (3 utilisations), Esprit fermé	17
18	+6	Devoir jusqu'à la mort	18
19	+6	Amélioration des caractéristiques	19
20	+6	Amélioration de l'Intervention divine	20

Frappe vengeresse

Vous pouvez permettre à vos alliés d'attaquer, même lorsque ce n'est pas leur tour. En tant qu'action bonus, vous pouvez autoriser une créature alliée située à moins de 60 pieds de vous et capable de vous entendre ou de vous voir à effectuer une attaque à l'arme en utilisant sa réaction.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, et vous récupérez tous les usages consommés à la fin d'un repos court ou long.

Vaillance

À partir du niveau 2, vous pouvez inspirer les autres par des paroles enflammées ou des cris de ralliement. Votre vaillance est représentée par un certain nombre de points de vaillance. Votre niveau de croisé détermine le nombre de points dont vous disposez, comme indiqué dans la colonne « Points de vaillance » du tableau du croisé.

Vous pouvez dépenser ces points pour utiliser certaines capacités. Lorsque vous effectuez une attaque contre une créature hostile ou lorsque vous utilisez votre capacité « Frappe vengeresse », vous pouvez dépenser un point de vaillance et lancer un dé de vaillance (un d6) pour obtenir l'un des effets suivants :

- Une créature située à moins de 60 pieds de vous gagne des points de vie égaux au résultat de votre lancer de dé de vaillance.

- Lorsque vous ou une créature alliée infligez des dégâts avec une attaque à l'arme, vous pouvez faire en sorte que l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux au résultat d'un jet de votre dé de vaillance.
- Vous ou une créature alliée située à moins de 60 pieds de vous bénéficiez d'un bonus à votre CA contre la prochaine attaque qui vous vise, égal au résultat d'un jet du dé de vaillance. Ce bonus au CA dure jusqu'au début de votre prochain tour.

Vous récupérez tous vos points de vaillance dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.

Votre dé de vaillance change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Il devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

Repos fidèle

Au niveau 2, vous pouvez utiliser l'art oratoire pour aider vos alliés à récupérer pendant un repos court. Si vous, ou toute créature amie capable d'entendre votre prestation, dépensez un ou plusieurs dés de vie pour regagner des points de vie à la fin d'un repos court, chacune de ces créatures regagne un nombre supplémentaire de points de vie égal au résultat d'un jet de votre dé de vaillance.

Serment du croisé

À partir du niveau 3, vous prononcez le serment du croisé qui vous lie au service. Ce serment est un engagement personnel que chaque croisé prononce, parfois devant un clerc ou un maître de sa foi, et qu'il interprète à sa manière en fonction de ses propres croyances, de son éthique et

de ses expériences. Vous bénéficiez des avantages liés à ce serment aux niveaux 3, 7 et 14.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous effectuez l'action « Attaque » pendant votre tour.

Cri de guerre

Au niveau 6, vous acquérez la capacité de neutraliser les effets influençant l'esprit, tant pour vous-même que pour vos coéquipiers. En tant qu'action bonus, vous pouvez entonner un chant, un mantra ou un discours qui dure 1 minute. Pendant ce temps, vous et toutes les créatures amies situées à moins de 9 mètres de vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de « effrayé » et de « charmé ». Une créature doit pouvoir vous entendre pour bénéficier de cet avantage. L'interprétation prend fin prématurément si vous êtes neutralisé ou réduit au silence, ou si vous y mettez volontairement un terme (aucune action requise).

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Au niveau 11, vous et toutes les créatures amies situées à moins de 60 pieds de vous êtes immunisés contre l'effroi et le charme lorsque vous utilisez cette capacité.

Dernier combat

À partir du niveau 9, votre détermination vous permet, à vous et à vos alliés, de continuer à vous battre. Lorsque vous, ou une créature alliée située à moins de 60 pieds de vous et capable de vous voir, êtes réduits à 0 point de vie sans être tués sur le coup, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire en sorte que cette créature soit ramenée à 1 point de vie à la place ; vous ne pouvez plus utiliser cette capacité avant d'avoir effectué un long repos.

Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux longs repos à partir du niveau 13, et trois fois entre deux longs repos à partir du niveau 17.

Intervention divine

À partir du niveau 10, vous pouvez faire appel à un miracle pour qu'il intervienne en votre faveur lorsque vous en avez grand besoin.

Implorer un miracle nécessite une action de votre part. Décrivez l'aide que vous sollicitez, puis lancez un dé

centésimal (d100). Si vous obtenez un résultat égal ou inférieur à votre niveau de croisé, votre miracle se concrétise. Le MJ choisit la nature de l'intervention ; l'effet d'un pouvoir psychique serait approprié, tout comme l'invocation temporaire d'un démon ou d'un saint pour combattre à vos côtés. Si votre miracle se concrétise, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité pendant 7 jours. Sinon, vous pouvez l'utiliser à nouveau après avoir effectué un long repos.

Au niveau 20, votre appel à l'intervention réussit automatiquement, sans qu'il soit nécessaire de lancer le dé.

Esprit fermé

À partir du niveau 17, votre esprit est déterminé à déjouer toute tromperie. Vous réussissez automatiquement vos jets de sauvegarde contre les illusions, la lecture de vos pensées et toute tentative visant à altérer votre humeur. De plus, vous êtes immunisé contre les dégâts psioniques.

Devoir jusqu'à la mort

Au niveau 18, vous et les créatures alliées situées à moins de 18 mètres de vous et capables de vous entendre êtes toujours sous l'effet de votre capacité « Cri de guerre ». Cet effet est suspendu si vous êtes hors de combat ou réduit au silence.

De plus, à la fin d'un long repos, vous pouvez choisir jusqu'à dix créatures situées à moins de 18 mètres de vous et capables de vous entendre, et leur adresser un discours enthousiasmant. Leurs points de vie maximums et actuels augmentent d'un montant égal à votre niveau de croisé. Cet avantage dure 8 heures, ou jusqu'à votre mort.

Les Serments du croisé

Chaque croisé prête serment, et jusqu'à présent, il a peut-être considéré son parcours comme une simple préparation à ce qui l'attend. C'est ce serment qui le lie au service de sa cause, mais de nombreux croisés ont leur propre vision de ce que signifie leur serment, et de ce qu'implique le fait de le rompre. Si un serment est rompu, un croisé peut décider de prêter un autre serment, ou de demander pénitence ou pardon à un prêtre ou à un maître de sa foi ou de sa croyance.

Votre serment de croisé vous confère des capacités aux niveaux 3, 7 et 14.

Serment de l'apôtre

Les apôtres sont des hommes saints de leur foi, qui cherchent à agir avec droiture pour leur juste cause. Ces apôtres étudient souvent assidûment leurs textes religieux et s'efforcent d'inculquer le fanatisme et le zèle au sein des rangs de leurs alliés. Bien que chaque serment diffère par sa rigueur et son interprétation, les principes d'un serment d'apôtre peuvent ressembler à ceci :

- *Berger du troupeau.* Comme j'étais autrefois un mouton, je suis désormais un berger, et je guide mes disciples vers l'illumination.
- *Textes sacrés.* Les textes sacrés nous révèlent la sagesse et la vérité. Il nous appartient d'en déchiffrer le sens.
- *Guerre des mots.* Pour gagner le cœur des gens, vos paroles doivent leur révéler la vérité.

Érudit de la guerre

À partir du niveau 3, lorsque vous choisissez ce serment, vous maîtrisez parfaitement l'art de la guerre et la philosophie. Choisissez deux des compétences suivantes : Intuition, Investigation, Connaissances, Nature et Occultisme. Vous acquérez la maîtrise de ces compétences et pouvez ajouter le double de votre bonus de maîtrise aux jets de compétence effectués lorsque vous utilisez ces compétences.

Fanatisme

À partir du niveau 3, vous pouvez inspirer vos alliés à se battre au-delà de leurs limites. Lorsque vous utilisez votre capacité « Frappe vengeresse », la créature alliée gagne 5 points de vie temporaires. Lorsqu'elle gagne ces points de vie temporaires, elle peut immédiatement se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse, sans provoquer d'attaques d'opportunité, avant ou après avoir effectué son attaque.

Le nombre de points de vie temporaires augmente lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : il passe à 8 au niveau 5, à 11 au niveau 10 et à 14 au niveau 15.

Mot sacré

À partir du niveau 7, vous pouvez considérer tout jet de d20 égal ou inférieur à 9 comme un 10 lorsque vous effectuez des jets d'Intimidation, de Persuasion et de représentation.

Invoquer un champion de la foi

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser une action pour invoquer un champion surnaturel de votre foi pendant 1 minute à un emplacement inoccupé situé à moins de 30 pieds de vous. Ce champion utilise les caractéristiques indiquées ci-dessous et obéit à tous les ordres verbaux que vous lui donnez. Le champion agit selon votre initiative. Si vous êtes hors de combat ou si vous ne lui avez pas donné d'ordres, le champion vous défendra, vous et lui-même, du mieux qu'il peut.

Une fois que vous avez invoqué un champion de la foi, vous ne pouvez pas le faire à nouveau avant d'avoir effectué un long repos.

Champion de la foi

Démon de taille Moyenne, loyal (à son invocateur)

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 65

Vitesse 9 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Résistances aux dégâts : radiants, nécrotiques

Immunités aux états : charme, épuisement, effroi

Sens : vision dans le noir 18 m., Perception passive 13

Langues : parle les langues de son invocateur

Bonus de compétence : égal à votre bonus

Actions

Attaque multiple. Le champion effectue deux attaques avec sa grande épée.

Grande épée enflammée. Attaque à l'arme de mêlée : 5 + votre bonus de maîtrise pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : (1d8 + 4 + votre bonus de maîtrise) de dégâts de tranchant plus 7 (2d6) de dégâts radiants ou nécrotiques (à choisir lors de l'invocation de cette créature).

Serment du Pénitent

Les pénitents sont ceux qui se sont écartés du chemin de la vertu ou qui ont commis une faute quelconque. Certains pénitents savent qu'ils ne pourront jamais revenir en arrière et souhaitent vivre en marge de la société. D'autres choisissent plutôt de considérer cela comme un cheminement vers la sainteté. Beaucoup de ceux qui se soumettent au Serment du pénitent se débarrassent de leur armure et de leurs vêtements, ne portant qu'un simple linge en guise de punition. Bien que chaque serment diffère par sa rigueur et son interprétation, les principes d'un Serment du pénitent peuvent ressembler à ceci :

- “Que la faiblesse ne me définisse pas.” La faiblesse m'a conduit sur cette voie, mais la force est mon absolution.
- “La rédemption exige un sacrifice.” Si je veux me racheter, je dois être prêt à tout sacrifier.
- “Tous ceux qui errent ne sont pas perdus.” Bien que le chemin que j'emprunte soit sinueux, je ne suis jamais perdu dans ma quête de rédemption.

Défense sans armure À partir du niveau 3, lorsque vous choisissez ce serment, tant que vous ne portez pas d'armure, votre CA est de 10 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de compétence.

Ferveur repentante

Toujours au niveau 3, chaque fois que vous dépensez un ou plusieurs points de vaillance, vous bénéficiez d'un avantage sur la première attaque à l'arme que vous effectuez avant la fin de votre prochain tour. Vous pouvez également permettre à une créature alliée de bénéficier d'un avantage sur son prochain jet d'attaque lorsqu'elle utilise votre capacité « Frappe vengeresse ».

Attaques dévastatrices

Au niveau 7, lorsque la cible de votre capacité « Frappe vengeresse » inflige des dégâts, cette cible peut infliger des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau de croisé + votre bonus de compétence.

Rédempteur

À partir du niveau 14, lorsque vous avez moins de la moitié de vos points de vie maximums, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts d'énergie et cinétiques.



Un Exorciste de l'Ordo Hereticus

Exorciste

Vêtu d'une armure lourde, un Space Marine projette une vague de flammes du Warp, réduisant ses ennemis en cendres. Un Eldar affronte des démons, avant de les renvoyer hurlants dans le Warp. L'Inquisiteur appuie son fer rouge contre le dos de l'hôte démoniaque, scandant des litanies de fureur et invoquant l'Empereur, pour faire sortir le démon, dont le corps difforme est arraché de force de celui de son hôte.

Les exorcistes constituent la première ligne de défense contre ce qui se cache au-delà du voile de la réalité. Les exorcistes protègent la réalité contre ces horreurs, mais leurs idéaux et leurs méthodes pour y parvenir peuvent être très différents. Certains exorcistes peuvent croire qu'un démon doit être purgé à tout prix, et sont prêts à commettre de grandes atrocités si cela permet de détruire un mal plus grand encore, tandis que des exorcistes plus radicaux peuvent conclure des pactes avec des démons pour s'approprier leurs pouvoirs, afin d'en bannir encore davantage de l'espace réel.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un exorciste en suivant ces suggestions. Tout d'abord, faites de la Force votre modificateur de caractéristique le plus élevé. Votre deuxième score le plus élevé devrait être le Charisme ou la Constitution. Ensuite, choisissez le parcours « chasseur de sorcières ».

Bonus de classe

En tant qu'Exorciste, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau d'Exorciste

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau d'Exorciste après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère, armure moyenne, armure lourde, boucliers

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : outils de calligraphe

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez-en deux parmi Athlétisme, Intimidation, Médecine, Occultisme, Perspicacité, Persuasion et Représentation.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une arme de combat et un bouclier ou (b) deux armes de combat
- (a) cinq javelots ou (b) un pistolet avec deux chargeurs
- (a) un paquetage de prêtre ou (b) un paquetage d'explorateur
- Une armure de combat et des outils de calligraphe

Aptitudes de l'Exorciste

Lancement de pouvoirs Psychique

Vous avez acquis la capacité de canaliser l'Immaterium pour alimenter vos pouvoirs psychiques. Reportez-vous au chapitre XX pour les règles générales relatives à l'utilisation des pouvoirs et au chapitre XX pour la liste des pouvoirs psychiques.

Pouvoirs psychiques connus

Vous apprenez 5 pouvoirs psychiques de votre choix, et vous en apprenez d'autres à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Pouvoirs psychiques connus » du tableau de l'Exorciste. Vous ne pouvez pas apprendre de pouvoir psychique d'un niveau supérieur à votre niveau de pouvoir maximal.

Points de pouvoir psychique

Vous disposez d'un nombre de points psioniques égal à votre niveau d'exorciste multiplié par 2, comme indiqué dans la colonne « Points psioniques » du tableau des exorcistes. Lorsque vous lancez un pouvoir, vous dépensez un nombre de points psioniques égal à 1 + le niveau du pouvoir. Vous récupérez tous les points psioniques dépensés à la fin d'un long repos.

Niveau de pouvoir maximal

De nombreux pouvoirs psychiques peuvent être surpuissants, consommant davantage de points psioniques pour produire un effet plus important. Vous pouvez rendre ces capacités surpuissantes jusqu'à un niveau maximal, qui augmente à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Niveau maximal du pouvoir » du tableau de l'exorciste.

Vous ne pouvez lancer des pouvoirs psychiques de niveau 6, 7, 8 et 9 qu'une seule fois. Vous retrouvez la capacité de le faire après un long repos.

Capacité de lancement psychique

Votre capacité de lancement de pouvoirs psychiques est le score de capacité que vous utilisez pour lancer des pouvoirs psychiques. Votre capacité de lancement de pouvoirs psychiques peut être soit la Sagesse, soit le Charisme (à votre choix). Ce choix doit être fait à la création du personnage et ne peut plus être modifié. Vous utilisez ce modificateur de score de capacité chaque fois qu'un pouvoir fait référence à votre capacité de lancement de

pouvoirs psychiques. De plus, vous utilisez ce modificateur de score de capacité lorsque vous déterminez le DD de jet de sauvegarde d'un pouvoir psychique que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec celui-ci.

- DC de sauvegarde psychique = 8 + votre bonus de

compétence + votre modificateur de lanceur de sort Psychique

- Modificateur d'attaque psychique = votre bonus de compétence + votre modificateur de lanceur de sort Psychique

Les aptitudes de l'Exorciste

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Frappe du warp	Nombre de pouvoir psychique connu	Nombre de point de pouvoir psychique	Niveau maximal des pouvoir psychique
1	+2	Lanceur de sort psychique, Manifestation de l'Immatérium, Vision de sorcière	—	5	2	1
2	+2	Style de combat, Frappe du Warp	2d8	7	4	1
3	+2	Ordre des exorcistes	2d8	9	6	1
4	+2	Amélioration des caractéristiques	2d8	10	8	1
5	+3	Attaque supplémentaire, Rituel de purification	3d8	12	10	2
6	+3	Aura de protection	3d8	13	12	2
7	+3	Amélioration de l'Ordre des exorcistes	3d8	14	14	2
8	+3	Amélioration des caractéristiques	3d8	15	16	2
9	+4	—	4d8	17	18	3
10	+4	Aura de courage	4d8	18	20	3
11	+4	Frappe du Warp améliorée	4d8	19	22	3
12	+4	Amélioration des caractéristiques	4d8	20	24	3
13	+5	—	5d8	22	26	4
14	+5	Toucher purificateur	5d8	23	28	4
15	+5	Amélioration de l'Ordre des exorcistes	5d8	24	30	4
16	+5	Amélioration des caractéristiques	5d8	25	32	4
17	+6	—	6d8	27	28	5
18	+6	Améliorations d'aura	6d8	28	36	5
19	+6	Amélioration des caractéristiques	6d8	29	38	5
20	+6	Amélioration de l'Ordre des exorcistes	6d8	30	40	5

toutes les maladies, y compris les maladies renforcées, telles que la Pourriture de Nurgle.

Manifestation de l'Immatérium

Vous pouvez manifester vos énergies du Warp sous la forme de deux effets différents : « Revitalisation » et « Flamme du Warp ». Vous disposez d'une réserve d'énergie pouvant alimenter ces effets, et cette réserve se reconstitue lorsque vous prenez un long repos. Le nombre de points de cette réserve est égal à votre niveau d'exorciste multiplié par 5.

Flamme du Warp. En tant qu'action, vous pouvez choisir un point situé à moins de 18 mètres de vous et puiser dans votre réserve pour invoquer des flammes du Warp qui infligent des dégâts pouvant atteindre le montant maximal restant dans votre réserve. Chaque créature se trouvant dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre votre DD de sauvegarde psychique. Chaque créature se trouvant dans ce rayon subit des dégâts nécrotiques égaux au nombre de points dépensés de votre réserve en cas d'échec au jet de sauvegarde, et la moitié de ce montant en cas de réussite.

Revitalisation. En tant qu'action, vous pouvez toucher une créature et puiser dans votre réserve pour lui restaurer un nombre de points de vie, à hauteur du montant maximal restant dans votre réserve. Vous pouvez également dépenser 5 points de vie de votre réserve de soins pour guérir la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez guérir plusieurs maladies et neutraliser plusieurs poisons en une seule utilisation de Revitalisation, en dépensant des points séparément pour chacune d'entre elles. Cette capacité n'a aucun effet sur les morts-vivants et les constructs. Elle permet de guérir

Vision de sorcière

Vous pouvez détecter la présence de créatures du Warp et de psioniques à proximité. En tant qu'action, vous pouvez ouvrir votre conscience pour détecter ces êtres d'un autre monde. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous connaissez l'emplacement de tout démon ou mort-vivant situé à moins de 18 mètres de vous et qui ne se trouve pas derrière un abri total. Vous connaissez le type (par exemple, démon ou mort-vivant) de tout être dont vous percevez la présence, mais pas son identité (le Primarque démon Angron, par exemple). Dans ce même rayon, vous détectez également la présence de toute créature dotée de la capacité « lanceur de pouvoirs psychique ».

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 1 + votre bonus de compétence. Lorsque vous terminez un long repos, vous récupérez tous les usages dépensés.

Style de combat

À partir du niveau 2, vous adoptez un style de combat particulier comme spécialité. Choisissez l'une des options de style de combat énumérées ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir une même option de style de combat plus d'une fois, même si vous avez par la suite la possibilité de faire un nouveau choix.

- *Combat à l'aveugle.* Vous disposez d'une vision aveugle d'une portée de 3 mètres pieds. À l'intérieur de cette portée, vous pouvez voir tout ce qui ne se trouve pas derrière un abri total, même si vous êtes aveuglé

ou dans l'obscurité. De plus, vous pouvez voir une créature invisible se trouvant dans cette portée, à moins que celle-ci ne parvienne à se cacher de vous.

- *Défense.* Lorsque vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA.
- *Duel.* Lorsque vous maniez une arme d'une seule main et aucune autre arme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts avec cette arme.
- *Combat à l'arme à deux mains.* Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts lors d'une attaque effectuée avec une arme que vous maniez à deux mains, vous pouvez relancer le dé et devez utiliser le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit posséder la propriété « à deux mains » ou « polyvalente » pour que vous puissiez bénéficier de cet avantage.
- *Interception.* Lorsqu'une créature que vous pouvez voir touche une cible, autre que vous, située à moins de 1,5 mètre de vous avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts subis par la cible de 1d10 + votre bonus de compétence (avec un minimum de 0 point de dégâts). Vous devez manier un bouclier ou une arme simple ou martiale pour utiliser cette réaction.
- *Combat avec des armes de jet.* Vous pouvez dégainer une arme dotée de la propriété « de jet » dans le cadre de l'attaque que vous effectuez avec cette arme. De plus, lorsque vous touchez avec une attaque à distance utilisant une arme de jet, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.
- *Combat à deux armes.* Lorsque vous combattez à deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de capacité aux dégâts de la deuxième attaque. De plus, le fait de vous trouver à moins de 1,5 mètre d'une créature hostile ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets d'attaque à distance avec des armes à une main.
- *Combat à mains nues.* Vos coups à mains nues peuvent infliger des dégâts contondants égaux à 1d6 + votre modificateur de Force en cas de coup réussi. Si vous ne maniez aucune arme ni aucun bouclier au moment du jet d'attaque, le d6 devient un d8. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts contondants à une créature que vous avez immobilisée.

Frappe du Warp

À partir du niveau 2, lorsque vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser des points de pouvoir psychique pour infliger des dégâts supplémentaires à la cible, et choisir si ces dégâts supplémentaires sont de type nécrotique ou radiant. Les dégâts supplémentaires s'élèvent à 1d8 par point ainsi dépensé. Vous ne pouvez pas infliger plus de dégâts supplémentaires que la valeur indiquée dans la colonne « Frappe du Warp » du tableau de l'Exorciste.

Les dégâts augmentent de 1d8 si la créature touchée est un démon ou un mort-vivant.

Ordre d'exorcistes

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous entamez le rite de passage pour intégrer un ordre d'exorcistes et vous gagnez des caractéristiques et des capacités spéciales en fonction de l'ordre que vous choisissez, comme l'Ordre de la Soumission et l'Ordre des Voyants. Choisissez l'une des options pour votre ordre d'exorcistes à la fin de la description de la classe.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule chaque fois que vous effectuez l'action « Attaque » pendant votre tour.

Rite de purification

À partir du niveau 5, vous avez appris à exorciser des créatures à l'aide d'un rite de purification. Pendant 10 minutes, vous pouvez créer un cercle de protection psychique d'un diamètre de 3 mètres. Lorsqu'une créature pénètre dans ce cercle, vous pouvez utiliser votre action pour la toucher et mettre fin à tout effet la rendant charmée, effrayée, empoisonnée ou possédée, et la guérir de toutes ses maladies. Si la créature y consent, l'effet prend fin immédiatement. Si elle n'y consent pas, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre votre DD de sauvegarde psychique ; en cas d'échec, tous les effets énumérés prennent fin. Ce rituel peut purifier toutes les maladies, y compris les maladies renforcées, telles que la pourriture de Nurgle.

Cette capacité ne peut mettre fin qu'aux effets causés par un niveau de pouvoir égal à la moitié de votre niveau d'exorciste ou inférieur. Le cercle devient inactif au bout de 8 heures, lorsque vous créez un autre cercle à l'aide de cette capacité, ou lorsque vous utilisez votre action bonus pour désactiver le cercle. Si une créature refuse et réussit son jet de sauvegarde contre cette capacité, elle devient immunisée contre celle-ci pendant 24 heures.

De plus, vous avez appris à sanctifier votre corps contre les effets impurs. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la possession et contre toutes les maladies.

Aura de protection

À partir du niveau 6, vous projetez une aura psychique pour vous protéger ou protéger vos alliés. Chaque fois que vous ou une créature amie située à moins de 10 pieds de vous devez effectuer un jet de sauvegarde, cette créature bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de lanceur de sort psychique (avec un bonus minimum de +1). Vous devez être conscient pour accorder ce bonus.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 mètres.

Aura de courage

À partir du niveau 10, votre aura insufflé de la confiance à vos alliés. Vous et les créatures amies situées à moins de 10 pieds de vous ne pouvez pas être effrayés tant que vous êtes conscient.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 mètres.

Frappe du Warp améliorée

À partir du niveau 11, vous êtes tellement imprégné d'énergie du Warp que toutes vos attaques au corps à corps sont chargées de pouvoir psychique. Chaque fois que vous touchez une créature avec une arme de mêlée, celle-ci subit 1d8 points de dégâts nécrotiques ou radiants supplémentaires (à votre choix). Si vous utilisez également votre Frappe du Warp lors d'une attaque, vous ajoutez ces dégâts aux dégâts supplémentaires infligés par votre Frappe du Warp.

Toucher purificateur

À partir du niveau 14, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un pouvoir sur vous-même ou sur une créature consentante que vous touchez.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de lanceur de sort psychique (au minimum une fois). Vous récupérez les utilisations dépensées à la fin d'un long repos.

Les Ordres d'exorciste

Pour devenir exorciste, il faut accomplir un rite spécial qui vous initie définitivement à un ordre et vous permet de vous spécialiser dans le domaine de l'exorcisme.

Ordre de la Soumission

L'Ordre de la Soumission a été créé pour ceux qui empruntent l'une des voies les plus difficiles : contenir et contrôler les créatures venues de l'au-delà. Ces exorcistes frôlent souvent le radicalisme, étant parfois tentés de dialoguer, voire de conclure des pactes avec les créatures qui négocient leur liberté.

Chaînes de contrainte

À partir du niveau 3, vous pouvez invoquer des chaînes psychiques pour entraver des créatures. En tant qu'action bonus, vous pouvez cibler une créature de taille Énorme ou inférieure située à moins de 9 mètres de vous et tenter d'invoquer des chaînes pour l'entraver. La créature effectue un jet de sauvegarde de Force contre votre DD de sauvegarde psychique. En cas d'échec, la créature est immobilisée. En tant qu'action, la créature enchaînée peut tenter un jet de sauvegarde de Force ; en cas de réussite, cet effet prend fin.

Les chaînes disparaissent au bout d'une minute, si la créature réussit son jet de sauvegarde, si vous êtes mis hors de combat, ou dès que vous mettez fin à cet effet prématurément (aucune action requise). Vous ne pouvez enchaîner qu'une seule créature à la fois.

Aura de suprématie

À partir du niveau 7, vous et les créatures alliées situées à moins de 3 mètres de vous ne pouvez pas être charmés ni possédés tant que vous êtes conscients.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 mètres.

Chaînes brûlantes

À partir du niveau 15, les créatures immobilisées par vos Chaînes de contrainte subissent, au début de leur tour, des dégâts égaux à 2d8 + votre modificateur de lanceur de sort

psychique. Vous pouvez choisir si ces dégâts sont de type radiant ou nécrotique.

De plus, tant qu'une créature est sous l'effet de vos Chaînes de contrainte, elle subit un désavantage lors de son premier jet de sauvegarde pour résister à une expulsion.

Avatar du Gardien

À partir du niveau 20, vous pouvez vous projeter psychiquement dans l'avatar du Gardien, le subjugateur des démons. Vous bénéficiez des avantages suivants pendant 1 minute :

- Les créatures ont un désavantage aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence visant à résister à vos « Chaînes de contrainte » ou à les supprimer.
- Vous bénéficiez d'une résistance à tous les types de dégâts.
- Chaque fois qu'une créature vous inflige des dégâts, elle subit des dégâts radiants ou nécrotiques (à votre choix) égaux à la moitié des dégâts qu'elle vous a infligés.

Ordre des Voyants

L'Ordre des Voyants s'adresse à ceux qui utilisent leurs capacités psychiques pour scruter le monde qui les entoure et détecter l'affaiblissement du voile entre l'espace réel et le Warp.

Vision du Voyant

À partir du niveau 3, lorsque vous utilisez votre « vue de sorcière », vous pouvez également détecter la présence de toute illusion ou de tout pouvoir utilisé pour cacher ou dissimuler la véritable forme ou nature d'une chose. De plus, votre « vue de sorcière » peut également détecter la présence de tout portail planaire menant à l'Immaterium.

Bénédiction de la Vérité

À partir du niveau 3 également, vous pouvez utiliser une action bonus pour bénir votre arme avec des énergies psychiques. Pendant 1 minute, vous ajoutez votre modificateur de capacité de lanceur de sort psychique aux jets d'attaque effectués avec cette arme (avec un bonus minimum de +1). L'arme devient améliorée, si ce n'était pas déjà le cas. De plus, infliger des dégâts avec cette arme à des métamorphes ou à des créatures sous l'effet d'une illusion les oblige à effectuer un jet de sauvegarde de Charisme contre votre DD de sauvegarde psychique. En cas d'échec, la créature révèle sa véritable forme, et toutes les illusions la concernant sont dissipées.

Vous pouvez mettre fin à cet effet lors de votre tour (aucune action requise). Si vous ne tenez plus cette arme en main ou ne la portez plus, ou si vous êtes mis hors de combat, cet effet prend fin. Vous ne pouvez avoir qu'une seule arme bénie grâce à cette capacité à la fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, et vous récupérez tous les usages dépensés lorsque vous effectuez un long repos.

Aura de prescience

À partir du niveau 7, votre aura de prescience permet à vos alliés d'agir rapidement face au danger. Les créatures alliées situées à moins de 3 mètres de vous ne peuvent pas être prises par surprise, et elles peuvent ajouter votre modificateur de lanceur de sort psychique à leurs jets d'initiative. Ces avantages durent jusqu'à ce que vous soyez hors de combat.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 mètres.

Guide

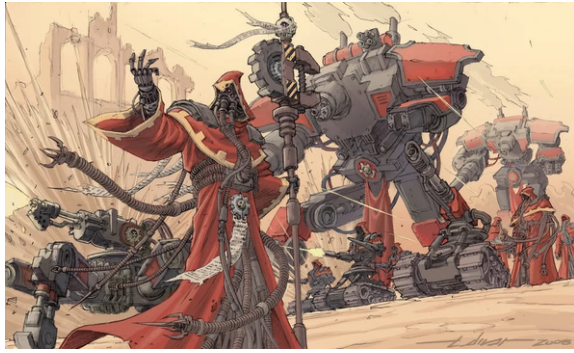
À partir du niveau 15, vous pouvez entrevoir l'avenir et apporter ainsi une aide psychique à un allié. En tant qu'action, vous pouvez utiliser cette capacité sur vous-même ou sur une créature alliée située à moins de 9 mètres de vous. Les jets d'attaque contre cette créature subissent un désavantage pendant 10 minutes.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un long repos.

Forme immaculée

À partir du niveau 20, vous pouvez prendre une forme capable de voir au-delà des mensonges les plus habiles. En tant qu'action, vous pouvez bénéficier des avantages suivants pendant 1 minute :

- Vous bénéficiez de la vision véritable jusqu'à 120 pieds, et vous savez quand on vous ment.
- Vous pouvez lancer des pouvoirs d'exorciste dont le temps d'incantation est de 1 action en tant qu'action bonus.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque contre tous les démons.



Un techno-prêtre du Mechanicus à la tête d'un maniple de la Legio Cybernetica pendant la Grande Croisade

Mécanicien

Un Mekboy orque s'avance, son corps formant un mélange tordu de métal rouillé et de peau verte, avant de lancer une bombe instable sur une horde de gardes, réduisant leurs corps en cendres. Un techno-prêtre lève les yeux vers les guerriers de feu Tau qui approchent et brandit rapidement une sphère. Alors qu'il tourne ses cadrans et murmure une incantation en binaire, les guerriers de feu sont submergés par le poids de la gravité, jusqu'à ce que celle-ci les écrase et les emprisonne dans leur armure comme dans des cercueils.

Les mécaniciens font de la technologie le cœur de leur pouvoir, puis en exploitent les avantages de manière unique, la maîtrisant jusqu'à accomplir des exploits surhumains grâce à ses effets.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un mécanicien en suivant ces suggestions. Tout d'abord, faites de l'Intelligence votre modificateur de caractéristique le plus élevé. Votre deuxième score le plus élevé devrait être la Dextérité ou la Constitution. Ensuite, choisissez le parcours « Mécanicien ».

Bonus de classe

En tant que Mécanicien, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de Mécanicien

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau de Mécanicien après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère, armure moyenne, boucliers

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : trousse de mécanicien, trousse de sécurité

Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence

Compétences : choisissez-en trois parmi Acrobatie, Connaissances, Investigation, Médecine, Nature, Perspicacité, Persuasion, Pilotage, Prestidigitation, Représentation, Technologie et Tromperie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une rapière (b) une épée longue (c) une carabine laser et deux cellules d'énergie
- (a) un paquetage de diplomate ou (b) un paquetage de technologue
- (a) une armure en mailles ou (b) une armure de soldat
- Une dague, un pistolet laser et deux cellules d'énergie, ainsi qu'un kit de sécurité

Aptitudes du Mécanicien

Lancement de pouvoirs technologiques

À partir du niveau 1, vous avez appris à utiliser la technologie pour lancer des pouvoirs technologiques.

Pouvoirs technologiques connus

Vous apprenez 9 pouvoirs technologiques de votre choix, puis d'autres à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Pouvoirs technologiques connus » du tableau du Mécanicien. Vous ne pouvez pas apprendre de pouvoir technologique d'un niveau supérieur à votre niveau de pouvoir maximal.

Points de pouvoir technologiques

Vous disposez d'un nombre de points techniques égal à votre niveau de mécanicien multiplié par 4, comme indiqué dans la colonne « Points techniques » du tableau du mécanicien. Lorsque vous lancez un pouvoir, vous dépensez un nombre de points techniques égal à 1 + le niveau du pouvoir. Vous récupérez tous les points techniques dépensés à la fin d'un long repos.

Niveau de pouvoir maximal

De nombreux pouvoirs technologiques peuvent être surpuissants, consommant davantage de points technologiques pour produire un effet plus important. Vous pouvez rendre ces capacités surpuissantes jusqu'à un niveau maximal, qui augmente à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Niveau maximal du pouvoir » du tableau du Mécanicien.

Vous ne pouvez lancer des pouvoirs technologiques de niveau 6, 7, 8 et 9 qu'une seule fois. Vous retrouvez la capacité de le faire après un long repos.

Capacité de lancement technologique

Votre capacité de lancement de pouvoirs technologiques est le score de capacité que vous utilisez pour lancer des pouvoirs technologiques. Votre capacité de lancement de pouvoirs technologiques est l'Intelligence. Vous utilisez ce modificateur de score de capacité chaque fois qu'un pouvoir fait référence à votre capacité de lancement de pouvoirs technologiques. De plus, vous utilisez ce modificateur de score de capacité lorsque vous déterminez le DD de jet de sauvegarde pour un pouvoir technologique que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec celui-ci.

- DD de sauvegarde technique = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de lancement de pouvoirs techniques
- Modificateur d'attaque technique = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de lancement de pouvoirs techniques

Les aptitudes du Mécanicien

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Modification cybernétique	Nombre de pouvoir technologique connu	Nombre de point de pouvoir technologique	Niveau maximal des pouvoir tech
1	+2	Analyse critique, Lancement de pouvoirs technologiques	–	9	4	1
2	+2	Modifications cybernétiques, Imprégner un objet (+1)	2	11	8	1
3	+2	Expertise, École de mécanique	2	13	12	2
4	+2	Amélioration des caractéristiques	2	15	16	2
5	+3	Analyse critique (d8)	2	17	20	3
6	+3	Amélioration de l'École de mécanique	2	19	24	3
7	+3	–	3	21	28	4
8	+3	Amélioration des caractéristiques	3	23	32	4
9	+4	Imprégner un objet (+2)	3	25	36	5
10	+4	Analyse critique (d10), Expertise	3	26	40	5
11	+4	–	4	28	44	6
12	+4	Amélioration des caractéristiques	4	29	48	6
13	+5	Imprégner un objet (+3)	4	31	52	7
14	+5	Amélioration de l'École de mécanique	4	32	56	7
15	+5	Analyse critique (d12)	4	34	60	8
16	+5	Amélioration des caractéristiques	4	35	64	8
17	+6	–	5	37	68	9
18	+6	Infusion parfaite	5	38	72	9
19	+6	Amélioration des caractéristiques	5	39	76	9
20	+6	Analyse supérieure	5	40	80	9

Analyse critique

Vous pouvez utiliser vos compétences tactiques pour aider vos alliés, tant sur le champ de bataille qu'en dehors. Pour ce faire, vous utilisez une action bonus pendant votre tour pour choisir une créature autre que vous-même, située à moins de 19 mètres de vous et capable de vous entendre. Cette créature gagne un dé d'Analyse critique, un d6.

Une fois au cours des 10 minutes suivantes, la créature peut lancer ce dé et ajouter le résultat obtenu à un test de capacité, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde qu'elle effectue. La créature peut attendre d'avoir lancé son d20 avant de décider d'utiliser le dé d'Analyse critique, mais elle doit se décider avant que le MJ ne déclare si le jet est réussi ou échoué. Une fois que le dé d'Analyse critique a été lancé, il est perdu. Une créature ne peut posséder qu'un seul dé d'Analyse critique à la fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur d'Intelligence (au minimum une fois). Vous récupérez les utilisations épuisées lorsque vous terminez un long repos.

Votre dé d'Analyse critique change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe. Le dé devient un d8 au niveau 5, un d10 au niveau 10 et un d12 au niveau 15.

Modifications cybernétiques

À partir du niveau 2, vous avez appris à apporter des modifications à votre corps afin de vous améliorer grâce à la cybernétique. Au cours d'un long repos, vous pouvez vous équiper d'améliorations cybernétiques.

Vous disposez de 2 emplacements de modification, et vous en gagnez davantage à mesure que vous progressez en

niveau, comme indiqué dans la colonne « Modifications cybernétiques » du tableau du Mécanicien. Au cours d'un long repos, vous pouvez installer, remplacer ou retirer un nombre de modifications égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum d'une). La liste des modifications cybernétiques figure à la fin de la description de la classe.

Certains effets de modification nécessitent des jets de sauvegarde. Lorsque vous utilisez un tel effet de cette classe, la difficulté (DC) est égale à votre DC de sauvegarde technique.

Imprégner un objet

À partir du niveau 2, vous gagnez la capacité d'améliorer temporairement une arme ou une armure en l'entretenant régulièrement. À la fin d'un long repos, vous pouvez toucher un objet non amélioré qui est une armure, un bouclier ou une arme simple ou martiale. Jusqu'à la fin de votre prochain repos prolongé, l'objet devient un objet amélioré, conférant un bonus de +1 à la CA s'il s'agit d'une armure ou d'un bouclier, ou un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts s'il s'agit d'une arme.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos prolongé.

Ce bonus passe à +2 au niveau 9 et à +3 au niveau 13.

École de mécanique

Au niveau 3, vous vous plongez dans les techniques avancées d'une école de mécanique de votre choix. Ce choix vous confère des avantages au niveau 3, puis à nouveau aux niveaux 6 et 14.

Expertise

Au niveau 3, choisissez deux de vos compétences. Votre bonus de compétence est doublé pour tout test de capacité que vous effectuez et qui utilise l'une des compétences choisies.

Au niveau 10, vous pouvez choisir deux autres compétences pour bénéficier de cet avantage.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Cogitateurs analytiques

À partir du niveau 5, vous récupérez tous vos usages épuisés de « Analyse critique » lorsque vous terminez un repos court ou long.

Infusion parfaite

Au niveau 18, les armes que vous infusez infligent un coup critique sur un jet de 19 ou 20. Sinon, si vous infusez une armure, tous les coups critiques portés contre celle-ci deviennent des coups normaux.

Analyse supérieure

Au niveau 20, vous pouvez utiliser un jet de votre capacité « Analyse critique » pour accorder un dé d'Analyse critique à un maximum de cinq créatures alliées situées à moins de 18 mètres de vous.

Les écoles de mécanique

Les mécaniciens sont formés dans des écoles spécialisées qui leur enseignent à fabriquer et à manipuler des technologies. Même si vous n'avez jamais fréquenté une telle école, vous pouvez tout de même adopter les techniques enseignées dans ce type d'établissement.

École d'infiltration

L'école d'infiltration confère à ses élèves des capacités de discrétion et de manipulation, formant ainsi des espions et des assassins chevronnés.

Activer la discrétion

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre action pour toucher une créature consentante autre que vous-même afin de lui conférer un avantage lors de ses jets de discrétion. Cet avantage dure 1 heure ou jusqu'à ce que vous utilisiez à nouveau cette capacité.

Auto-Hologramme

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser des hologrammes pour créer un double illusoire de vous-même.

En tant qu'action bonus, vous créez une illusion parfaite de vous-même qui dure 1 minute, ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration (comme si vous vous concentriez sur un pouvoir). L'illusion apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir à moins de 18 mètres de vous. Lorsque vous créez cette illusion pour la première fois et en tant qu'action bonus à chacun de vos tours, vous pouvez déplacer l'illusion jusqu'à 18 mètres vers un espace que vous pouvez voir, mais elle doit rester à moins de 36 mètres de vous.

Pendant toute la durée de l'illusion, vous pouvez lancer des pouvoirs comme si vous vous trouviez dans l'espace de l'illusion, mais vous devez utiliser vos propres sens. De plus, lorsque vous et votre illusion vous trouvez tous deux à moins de 1,5 mètre d'une créature hostile capable de voir l'illusion, vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque contre cette créature, car l'illusion distrait fortement la cible.

Polygram

À partir du niveau 14, vous pouvez créer jusqu'à quatre duplicatas de vous-même, au lieu d'un seul, lorsque vous utilisez « Hologramme de soi ». Lorsque vous créez ces illusions pour la première fois et en tant qu'action bonus pendant votre tour, vous pouvez déplacer n'importe lequel d'entre eux jusqu'à 9 mètres pieds, dans une portée maximale de 36 mètres pieds.

De plus, si l'une de vos illusions et une créature alliée se trouvent à moins de 1,5 mètre d'une créature hostile capable de voir l'illusion, cette créature alliée bénéficie d'un avantage sur ses jets d'attaque contre la créature hostile.

Fendre la vague

À partir du niveau 11, vous avez appris à fendre la vague d'ennemis qui s'opposent à vous. Vous pouvez utiliser votre action pour effectuer des attaques de mêlée contre un nombre illimité de créatures situées à moins de 1,5 mètre de vous, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Vous pouvez également utiliser votre action pour effectuer une attaque à distance contre un nombre illimité de créatures se trouvant dans un carré de 3 mètres situé dans la portée de votre arme. Vous devez effectuer un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

École de chronomancie

Rares sont ceux à qui il est permis de découvrir l'école de chronomancie et tous les dangers qui se cachent dans ses innombrables livres, tomes et fiches techniques consacrés à sa nature toujours déroutante. Ceux qui s'adonnent à la technologie et à la recherche sur le temps et ses applications technologiques sont peu nombreux et se trouvent principalement parmi les insaisissables Eldars et les Nécrons immortels.

Déplacement temporel

À partir du niveau 3, lorsque vous choisissez cette école, vous avez appris à utiliser la technologie pour vous déplacer dans le temps. Vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à vos jets d'initiative.

Aperçu de l'avenir

À partir du niveau 3, lorsque vous choisissez cette école, vous disposez de la capacité unique d'utiliser la technologie pour entrevoir l'avenir et vous y préparer. À la fin d'un long repos, lancez deux d20 et notez les résultats obtenus. Vous pouvez remplacer n'importe quel jet d'attaque, jet

de sauvegarde ou test de capacité effectué par vous-même ou par une créature que vous pouvez voir par l'un de ces jets prédictifs. Vous devez choisir de le faire avant le jet, et vous ne pouvez remplacer un jet de cette manière qu'une seule fois par tour.

Chaque jet d'aperçu du futur ne peut être utilisé qu'une seule fois. À la fin d'un long repos, vous perdez tous les jets d'aperçu du futur non utilisés.

Champ de stase

À partir du niveau 6, en réaction à une attaque dont vous êtes la cible, vous pouvez obliger une créature de taille Grande ou inférieure qui vous attaque et que vous pouvez voir à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre votre DD de sauvegarde technique. En cas d'échec, la créature est emprisonnée dans un champ d'énergie renforcée jusqu'à la fin de votre prochain tour, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts. Tant qu'elle est ainsi emprisonnée, la créature est incapacitée et a une vitesse de 0.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de compétence. Vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Aperçu plus clair

À partir du niveau 14, les visions que vous percevez s'intensifient et vous donnent une image plus précise de ce qui va se passer. Vous lancez trois d20 pour votre capacité « Aperçu du futur », au lieu de deux.

Les Modifications cybernétiques

Enregistreur optique

Cette augmentation remplace au moins l'un de vos yeux.

Vous êtes immunisé contre l'état « aveuglé » et vous pouvez activer ou désactiver votre capacité à voir à tout moment. De plus, vos yeux sont équipés d'un enregistreur d'images. Vous pouvez vous remémorer parfaitement tout ce que vous avez vu au cours des 30 derniers jours.

Augmentations avancées du bras

Cette augmentation remplace un bras.

Lorsque vous effectuez un test de capacité, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde en utilisant la Force avec ce bras uniquement, votre score de Force est considéré comme étant de 15. Lorsque vous effectuez un test de capacité, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde en utilisant la Force avec d'autres bras en plus de celui-ci, vous prenez la moyenne entre le score de Force de ce bras et le vôtre.

Vous pouvez choisir cette modification plusieurs fois.

Améliorations avancées des jambes

Cette amélioration remplace les deux jambes.

Lorsque vous calculez votre bonus à la CA et aux jets de sauvegarde liés à la Dextérité, votre score de Dextérité est considéré comme étant de 15. Si votre score de Dextérité est déjà égal ou supérieur à 15, cela n'a aucun effet sur vous.

De plus, vous pouvez remplacer votre propre score par celui-ci chaque fois que vous effectuez un test de capacité ou un jet d'attaque utilisant vos jambes.

Œil amovible

Cette amélioration remplace un œil.

En tant qu'action, vous pouvez retirer ou replacer cet œil. Lorsqu'il est retiré, l'œil fait pousser huit petites pattes, dispose d'une vitesse de 4,5 mètres, d'une CA de 10 et d'un point de vie. S'il meurt, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas effectué un long repos. En tant qu'action à chacun de vos tours, vous pouvez déplacer l'œil jusqu'à sa vitesse maximale tant qu'il se trouve à moins de 18 mètres de vous. Vous pouvez voir à la fois à travers l'œil détaché et votre œil restant, ou vous pouvez utiliser votre action pour ne voir qu'à travers l'un ou l'autre.

Vous pouvez choisir cette modification plusieurs fois.

Main-harpon

Cette amélioration remplace une main.

Vous modifiez votre main pour lui conférer la capacité de se transformer en harpon. Grâce à cette main, vous pouvez effectuer une attaque à distance avec une portée de 30/60. En cas de coup au but, elle inflige 1d6 points de dégâts cinétiques. Cette attaque peut cibler une surface, un objet ou une créature.

Une créature touchée par cette attaque est empalée par le harpon. En tant qu'action, une créature peut tenter de retirer le harpon. Retirer le harpon nécessite un jet d'Athlétisme. Tant que le harpon est planté dans la cible, vous êtes relié à celle-ci par un câble de 60 pieds.

Tant que le harpon est déployé, vous pouvez utiliser votre action bonus pour actionner le moulinet, ce qui vous permet de vous rapprocher de la cible si celle-ci est plus grande que vous. Une créature ou un objet de votre taille ou plus petit est attiré vers vous. Vous pouvez également choisir de lâcher le câble (aucune action requise).

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus utiliser votre main jusqu'à ce que vous vous soyez remis et que vous l'ayez réinsérée en tant qu'action.

Vous pouvez choisir cette modification plusieurs fois.

Armure sous-cutanée

Lorsque vous ne portez pas d'armure, votre CA devient égal à 13 + votre modificateur de Dextérité.

Bras mécadendritique

Vous créez un bras mécanique qui se fixe à votre épaule ou à la base de votre colonne vertébrale, et que vous pouvez utiliser de manière indépendante. Ce bras peut manier des armes et des boucliers, et manipuler des objets aussi bien que vous.

Vous pouvez choisir cette modification deux fois.



Ela Ashbel, Grande Prophétesse des Asuryani

Psyker

Le psyker impérial se tient aux côtés du commissaire, attendant le signal. Alors qu'il tend les mains vers l'avant, des décharges électriques crépitent sur tout son corps, culminant au bout de ses doigts, et déciment les ennemis devant lui grâce à la puissance du Warp. Un Eldar pose ses mains sur ses alliés tombés au combat, refermant leurs blessures et les remettant en état de combattre. Un prêtre électro invoque la puissance des machines, provoquant une décharge électrique qui jaillit et encercle ses ennemis tandis qu'ils hurlent de douleur.

Les psioniques manifestent la puissance du Warp pour alimenter leurs effets, chacun à sa manière. Chaque psionique possède sa propre discipline unique dans laquelle il peut s'entraîner, et peut même développer des façons totalement originales de manifester ses capacités.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un psyker en suivant ces suggestions. Tout d'abord, faites en sorte que la Sagesse ou le Charisme soit votre modificateur de capacité le plus élevé. Votre deuxième score le plus élevé devrait être la Dextérité ou la Constitution. Ensuite, choisissez le parcours « érudit ».

Bonus de classe

En tant que Psyker, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de Psyker

Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau de Psyker après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère

Armes : armes simples

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Intimidation, Investigation, Nature, Occultisme, Perspicacité, Persuasion, Représentation et Tromperie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une carabine laser et 2 cellules d'énergie ou (b) n'importe quelle arme simple
- (a) un paquetage de ruines, (b) un paquetage d'explorateur ou (c) un paquetage d'érudit
- Une armure en mailles et deux dagues

Aptitudes du Psyker

Lancement de pouvoirs Psychique

Vous avez acquis la capacité de canaliser l'Immaterium pour alimenter vos pouvoirs psychiques. Reportez-vous au chapitre XX pour les règles générales relatives à l'utilisation des pouvoirs et au chapitre XX pour la liste des pouvoirs psychiques.

Pouvoirs psychiques connus

Vous apprenez 5 pouvoirs psychiques de votre choix, et vous en apprenez d'autres à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Pouvoirs psychiques connus » du tableau de l'Exorciste. Vous ne pouvez pas apprendre de pouvoir psychique d'un niveau supérieur à votre niveau de pouvoir maximal.

Points de pouvoir psychique

Vous disposez d'un nombre de points psioniques égal à votre niveau d'exorciste multiplié par 2, comme indiqué dans la colonne « Points psioniques » du tableau des exorcistes. Lorsque vous lancez un pouvoir, vous dépensez un nombre de points psioniques égal à 1 + le niveau du pouvoir. Vous récupérez tous les points psioniques dépensés à la fin d'un long repos.

Niveau de pouvoir maximal

De nombreux pouvoirs psychiques peuvent être surpuissants, consommant davantage de points psioniques pour produire un effet plus important. Vous pouvez rendre ces capacités surpuissantes jusqu'à un niveau maximal, qui augmente à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Niveau maximal du pouvoir » du tableau de l'exorciste.

Vous ne pouvez lancer des pouvoirs psychiques de niveau 6, 7, 8 et 9 qu'une seule fois. Vous retrouvez la capacité de le faire après un long repos.

Capacité de lancement psychique

Votre capacité de lancement de pouvoirs psychiques est le score de capacité que vous utilisez pour lancer des pouvoirs psychiques. Votre capacité de lancement de pouvoirs psychiques peut être soit la Sagesse, soit le Charisme (à votre choix). Ce choix doit être fait à la création du

personnage et ne peut plus être modifié. Vous utilisez ce modificateur de score de capacité chaque fois qu'un pouvoir fait référence à votre capacité de lancement de pouvoirs psychiques. De plus, vous utilisez ce modificateur de score de capacité lorsque vous déterminez le DD de jet de sauvegarde d'un pouvoir psychique que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec celui-ci.

- DC de sauvegarde psychique = 8 + votre bonus de compétence + votre modificateur de lanceur de sort Psychique
- Modificateur d'attaque psychique = votre bonus de compétence + votre modificateur de lanceur de sort Psychique

Les aptitudes du Psyker

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Nombre de pouvoir psychique connu	Nombre de point de pouvoir psychique	Niveau maximal des pouvoir psychique
1	+2	Lancement de pouvoirs psychiques, Récupération de puissance	9	4	1
2	+2	Lancement de pouvoirs renforcé par le Warp, Barrière télékinétique	11	8	1
3	+2	Discipline psychique	13	12	2
4	+2	Amélioration des caractéristiques	15	16	2
5	+3	–	17	20	3
6	+3	Amélioration de la Discipline psychique	19	24	3
7	+3	–	21	28	4
8	+3	Amélioration des caractéristiques	23	32	4
9	+4	–	25	36	5
10	+4	Lancement de pouvoirs renforcé par le Warp (3 options)	26	40	5
11	+4	–	28	44	6
12	+4	Amélioration des caractéristiques	29	48	6
13	+5	–	31	52	7
14	+5	Amélioration de la Discipline psychique	32	56	7
15	+5	–	34	60	8
16	+5	Amélioration des caractéristiques	35	64	8
17	+6	Lancement de pouvoirs renforcé par le Warp (4 options)	37	68	9
18	+6	Amélioration de la Discipline psychique	38	72	9
19	+6	Amélioration des caractéristiques	39	76	9
20	+6	Maîtrise psychique	40	80	9

Récupération d'énergie

Dès le niveau 1, vous avez appris à récupérer une partie de votre énergie en méditant brièvement. À la fin d'un repos court, vous pouvez récupérer un nombre de points psioniques égal à la moitié de votre niveau de psyker (arrondi à l'unité inférieure) + votre modificateur de lanceur de sort psychique. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez effectuer un repos long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Lancement de pouvoirs renforcé par le Warp

À partir du niveau 2, vous acquérez la capacité de manipuler le Warp à votre guise. Lorsque vous lancez un pouvoir psychique, vous pouvez dépenser des points de psyker supplémentaires pour modifier ce pouvoir. Vous choisissez trois des options de « Lancement de pouvoirs renforcé par le Warp » suivantes. Vous en obtenez une autre aux niveaux 9 et 17.

Pouvoir prudent. Lorsque vous lancez un pouvoir qui oblige d'autres créatures à effectuer un jet de sauvegarde, vous pouvez protéger certaines d'entre elles de la pleine puissance de ce pouvoir. Pour ce faire, vous dépensez 1 point de pouvoir psychique et choisissez un nombre de ces créatures égal ou inférieur à votre modificateur de lanceur de sort de psychique (avec un minimum d'une créature). Une créature choisie réussit automatiquement son jet de sauvegarde contre ce pouvoir.

Pouvoir à distance. Lorsque vous lancez un pouvoir dont la portée est de 5 pieds ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de pouvoir psychique supplémentaire pour doubler la portée du pouvoir. Lorsque vous lancez un pouvoir dont la portée est « au toucher », vous pouvez dépenser 1 point de pouvoir psychique supplémentaire pour porter la portée du pouvoir à 9 mètres pieds.

Pouvoir prolongé. Lorsque vous lancez un pouvoir dont la durée est de 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de pouvoir psychique pour doubler sa durée, jusqu'à une durée maximale de 24 heures.

Pouvoir renforcé. Lorsque vous lancez un pouvoir qui oblige une créature à effectuer un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de pouvoir psychique pour conférer à une cible du pouvoir le désavantage lors de son premier jet de sauvegarde effectué contre ce pouvoir.

Pouvoir amélioré. Lorsque vous lancez les dés de dégâts pour un pouvoir, vous pouvez dépenser 1 point de pouvoir psychique supplémentaire pour relancer un nombre de dés de dégâts égal à votre modificateur de lanceur de pouvoir psychique (minimum d'un). Vous devez utiliser les nouveaux résultats. Vous pouvez utiliser le Pouvoir amélioré même si vous avez déjà utilisé une autre option de « Lancement renforcé par le Warp » lors du lancement du pouvoir.

Pouvoir accéléré. Lorsque vous lancez un pouvoir dont le temps d'incantation est de 1 action, vous pouvez dépenser 2 points de pouvoir psychique pour ramener ce temps d'incantation à 1 action bonus pour ce lancement.

Pouvoir de rattrapage. Si vous ratez un pouvoir psychique nécessitant un jet d'attaque, vous pouvez dépenser 2 points de pouvoir psychique pour relancer le jet d'attaque. Vous devez utiliser le nouveau résultat. Vous pouvez utiliser le pouvoir « Recherche » même si vous avez déjà utilisé une autre option de lancement renforcé par la Force lors du lancement du pouvoir.

Pouvoir jumelé. Lorsque vous lancez un pouvoir qui ne cible qu'une seule créature et qui n'a pas une portée « soi-même », vous pouvez dépenser un nombre de points psioniques égal au niveau du pouvoir pour cibler une deuxième créature à portée avec le même pouvoir (1 point pouvoir psychique s'il s'agit d'un pouvoir à volonté). Pour être éligible, un pouvoir doit être incapable de cibler plus d'une créature à son niveau actuel. Par exemple, « Rayon brûlant » n'est pas éligible, mais « Rayon de givre » l'est.

Barrière télékinétique

À partir du niveau 2, vous pouvez invoquer une barrière télékinétique d'énergie psychique pour repousser les attaques. Lorsque vous êtes touché par une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour créer une barrière d'énergie psychique. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus à votre CA égal à votre modificateur de lanceur de pouvoir psychique (minimum de +1). Cela inclut l'attaque qui a déclenché l'effet.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, comme indiqué dans le tableau « Psyker ». Vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Discipline psychique

À partir du niveau 3, vous commencez un entraînement spécialisé dans une discipline psychique de votre choix.

Votre choix vous confère des capacités lorsque vous le sélectionnez au niveau 3, puis à nouveau aux niveaux 6, 14 et 18.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Maîtrise psychique

Au niveau 20, votre harmonisation avec l'Immaterium est devenue absolue. Vous maîtrisez désormais deux pouvoirs psychiques et pouvez les lancer sans grand effort. Choisissez deux pouvoirs psychiques de niveau 3 que vous connaissez comme pouvoirs maîtrisés. Vous pouvez lancer chacun de ces pouvoirs une fois en tant que pouvoirs de niveau 3 sans dépenser de points de points de pouvoir psychique. Une fois que vous avez lancé un pouvoir maîtrisé de cette manière, vous ne pouvez plus le relancer tant que vous n'avez pas effectué un repos court ou long.

Si vous souhaitez le lancer à un niveau supérieur, vous devez dépenser des points de points de pouvoir psychique comme d'habitude.

Disciplines psychiques

Après avoir accumulé suffisamment de pouvoir, un psyker peut se consacrer à une discipline psychique afin d'affiner ses talents. Ces disciplines définissent les principaux atouts d'un psyker et peuvent même servir à gagner les faveurs de certaines factions.

Biomancie

La discipline de la biomancie se concentre sur le corps et consiste à utiliser des pouvoirs psychiques pour influencer les caractéristiques physiques de son propre corps.

Corps marionnette

Au niveau 3, lorsque vous choisissez cette discipline, vous pouvez contrôler la circulation sanguine et les muscles d'une créature. En tant qu'action bonus, vous ciblez une créature de taille Grande ou inférieure qui possède du sang ou des muscles à moins de 18 mètres de vous. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre votre DD de sauvegarde psychique, sinon elle se déplace immédiatement jusqu'à la moitié de sa distance de déplacement dans la direction de votre choix et effectue une seule attaque à l'arme contre une créature de votre choix se trouvant à portée. Les créatures mortes ou inconscientes échouent automatiquement à leur jet de sauvegarde.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, et vous récupérez tous les usages dépensés lorsque vous terminez un long repos.

Points de suture psychiques

À partir du niveau 3, vous acquérez la capacité de recoudre les blessures. Lorsque vous lancez un pouvoir psychique qui restaure des points de vie, vous pouvez relancer tout résultat de 1 ou 2 obtenu au dé, en acceptant le nouveau résultat.

Cristallisation du sang

Au niveau 6, vous pouvez faire cristalliser le sang dès qu'il s'écoule de la blessure, infligeant ainsi des dégâts à l'attaquant. En réaction à une créature dont le sang se trouve à moins de 18 mètres de vous et qui subit des dégâts, vous pouvez faire subir à l'attaquant des dégâts perforants égaux à 1d6 + votre modificateur de lanceur de sort psychique.

Au niveau 14, cela inflige 2d6 dégâts perforants supplémentaires.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de lanceur de sort psychique, et vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Veines éclatées

Au niveau 17, en tant qu'action, vous pouvez émettre une puissante aura qui s'étend jusqu'à 18 mètres pieds autour de vous. Cette aura fait circuler de l'énergie nécrotique dans les veines des ennemis proches, provoquant leur éclatement et leur hémorragie.

Pendant 1 minute, toute créature hostile dotée de sang qui commence son tour à l'intérieur de l'aura ou qui y pénètre pour la première fois au cours de son tour subit immédiatement 2d6 points de dégâts nécrotiques. Toute

créature hostile dotée de sang qui devrait regagner des points de vie alors qu'elle se trouve dans l'aura ne regagne que la moitié du nombre de points de vie prévu.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un long repos.

Technomancie

L'art de la technomancie est pratiqué par les psykers du Culte du Mechanicum, également connus sous le nom d'électro-prêtres. D'autres psykers qui pratiquent la technomancie travaillent souvent en étroite collaboration avec la technologie, et même le Mechanicum Noir possède ses propres électro-prêtres. Ceux qui pratiquent cet art ont la capacité de manipuler les machines grâce à leurs pouvoirs psychiques.

Ne faire qu'un avec l'électricité

À partir du niveau 3, lorsque vous choisissez cette discipline, vous gagnez une résistance aux dégâts de foudre.

Impulsion de court-circuit

Toujours au niveau 3, vous acquérez la capacité de rendre psychiquement inopérants les appareils électroniques. En tant qu'action, vous pouvez cibler un appareil électronique à portée qui n'est pas un artefact, provoquant son arrêt. Si l'appareil est tenu ou utilisé par une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence pour empêcher l'arrêt de l'appareil. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, l'appareil ne peut pas être mis en marche ni redémarré tant que l'appareil ciblé se trouve à portée.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, et vous récupérez tous les usages dépensés lorsque vous effectuez un long repos.

Déplacement par câble

Au niveau 6, vous acquérez la capacité de vous déplacer psychiquement sur de courtes distances via des câbles électriques, tels que des lignes de données, des câbles d'alimentation et des lignes téléphoniques. En tant qu'action bonus, vous pouvez toucher un appareil ou une prise reliée à un réseau câblé et vous téléporter le long de ce réseau vers un autre appareil ou une autre prise situé(e) dans votre champ de vision, jusqu'à une distance maximale de 1,5 kilomètre, pour atterrir dans l'espace inoccupé le plus proche de l'emplacement ciblé.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Réseau sensoriel

Au niveau 14, lorsque vous touchez un appareil électronique, un câble ou une prise, vous pouvez détecter par télépathie, dans un rayon de 90 mètres, toutes les connexions câblées que cet appareil a établies. Cela vous permet de connaître l'emplacement précis et la direction de toutes ces connexions, mais pas nécessairement à quoi elles sont reliées, ni ce qui se trouve à l'endroit où elles sont connectées. Par exemple, vous pouvez détecter qu'un ordinateur est branché à une prise située à 30 mètres au nord-ouest, mais pas que la pièce située à 30 mètres au nord-ouest est une salle de surveillance.

De plus, votre capacité « Déplacement par câble » peut vous téléporter, ainsi que jusqu'à cinq créatures de votre choix situées à moins de 1,5 mètre de vous, le long de câbles

électroniques ; vous pouvez également vous téléporter vers des emplacements que vous percevez grâce à cette capacité, ce qui vous téléporte, vous et les créatures qui vous accompagnent, vers l'espace inoccupé le plus proche situé à l'extrémité de la connexion.

Malédiction des esprits des machines

Au niveau 18, vous pouvez désactiver des technologies à votre guise. Choisissez jusqu'à cinq objets ou appareils situés à moins de 18 mètres de vous, que vous pouvez voir et qui ne sont pas des artefacts. Pendant 1 heure, ces objets perdent tous leurs avantages améliorés et sont mis hors service. Ils ne peuvent être redémarrés ni remis en marche pendant ce laps de temps, mais une créature peut tenter de redémarrer l'appareil en utilisant son action pour effectuer un test d'Intelligence contre votre DD de sauvegarde psychique ; en cas de réussite, l'appareil est activé.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un long repos.



Une soldat de la Death Korps de Krieg

Soldat

Alors que les détonations de l'artillerie martelant les tranchées se font de plus en plus pressantes, les gardes-marines poursuivent leur avancée, baïonnettes au poing, contraints à jamais d'affronter l'ennemi. Les guerriers de feu Tau déchaînent un barrage d'énergie bleue depuis leurs armes tandis qu'ils se jettent dans la mêlée contre ces étranges créatures à la peau rouge qui semblent surgir de nulle part. Les Space Marines marchent à l'unisson vers la force écrasante de milliers de Tyranides qui chargent dans leur direction.

Des Space Marines intrépides aux humbles gardes, en passant par les mercenaires, les assassins et même les guerriers tribaux rivalisant pour la suprématie face à la nature, le soldat incarne l'homme ordinaire qui se bat pour une cause.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un soldat en suivant ces suggestions. Tout d'abord, faites de la Force ou de la Dextérité votre modificateur de caractéristique le plus élevé, selon que vous souhaitiez vous concentrer sur le combat au corps à corps ou à distance (ou sur les armes de précision). Votre deuxième score le plus élevé devrait être la Constitution. Ensuite, choisissez le parcours « militaire ».

Bonus de classe

En tant que Soldat, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de Soldat

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de Soldat après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère, armure moyenne, armure lourde, boucliers

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobatie, Athlétisme, Connaissances, Intimidation, Perception, Perspicacité, Pilotage et Survie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une armure de combat ou (b) une armure en cotte de mailles, un fusil d'assaut et deux chargeurs
- (a) une arme martiale et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- (a) une carabine laser et deux cellules d'énergie ou (b) deux hachettes
- (a) un paquetage d'explorateur de ruine ou (b) un paquetage d'explorateur

Aptitudes du Soldat

Style de combat

À partir du niveau 2, vous adoptez un style de combat particulier comme spécialité. Choisissez l'une des options de style de combat énumérées ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir une même option de style de combat plus d'une fois, même si vous avez par la suite la possibilité de faire un nouveau choix.

- *Combat à l'aveugle*. Vous disposez d'une vision aveugle d'une portée de 3 mètres pieds. À l'intérieur de cette portée, vous pouvez voir tout ce qui ne se trouve pas derrière un abri total, même si vous êtes aveuglé ou dans l'obscurité. De plus, vous pouvez voir une créature invisible se trouvant dans cette portée, à moins que celle-ci ne parvienne à se cacher de vous.
- *Défense*. Lorsque vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA.
- *Duel*. Lorsque vous maniez une arme d'une seule main et aucune autre arme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts avec cette arme.
- *Combat à l'arme à deux mains*. Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts lors d'une attaque effectuée avec une arme que vous maniez à deux mains, vous pouvez relancer le dé et devez utiliser le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit posséder la propriété « à deux mains » ou « polyvalente » pour que vous puissiez bénéficier de cet avantage.
- *Interception*. Lorsqu'une créature que vous pouvez voir touche une cible, autre que vous, située à moins de 1,5 mètre de vous avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts subis par la cible de 1d10 + votre bonus de compétence (avec un minimum de 0 point de dégâts). Vous devez manier un bouclier ou une arme simple ou martiale pour utiliser cette réaction.

- *Combat avec des armes de jet.* Vous pouvez dégainer une arme dotée de la propriété « de jet » dans le cadre de l'attaque que vous effectuez avec cette arme. De plus, lorsque vous touchez avec une attaque à distance utilisant une arme de jet, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.
- *Combat à deux armes.* Lorsque vous combattez à deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de capacité aux dégâts de la deuxième attaque. De plus, le fait de vous trouver à moins de 1,5 mètre d'une

créature hostile ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets d'attaque à distance avec des armes à une main.

- *Combat à mains nues.* Vos coups à mains nues peuvent infliger des dégâts contondants égaux à 1d6 + votre modificateur de Force en cas de coup réussi. Si vous ne maniez aucune arme ni aucun bouclier au moment du jet d'attaque, le d6 devient un d8. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts contondants à une créature que vous avez immobilisée.

Les aptitudes du Soldat

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes
1	+2	Style de combat, Second Souffle
2	+2	Fougue (une utilisation)
3	+2	Voie du soldat
4	+2	Amélioration des caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Amélioration des caractéristiques
7	+3	Amélioration de la voie du soldat
8	+3	Amélioration des caractéristiques
9	+4	Indomptable (une utilisation)
10	+4	Amélioration de la voie du soldat
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration des caractéristiques
13	+5	Indomptable (2 utilisations)
14	+5	Amélioration des caractéristiques
15	+5	Amélioration de la voie du soldat
16	+5	Amélioration des caractéristiques
17	+6	Indomptable (3 utilisations), Fougue (2 utilisations)
18	+6	Amélioration de la voie du soldat
19	+6	Amélioration des caractéristiques
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

Second Souffle

Vous disposez d'une réserve limitée d'endurance à laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger du danger. À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de soldat. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Fougue

À partir du niveau 2, vous pouvez repousser vos limites habituelles l'espace d'un instant. À votre tour, vous pouvez effectuer une action supplémentaire en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez l'utiliser deux fois avant un repos, mais une seule fois par tour.

Voie du soldat

Au niveau 3, vous choisissez la doctrine qui façonne vos capacités en tant que soldat. L'archétype que vous choisissez vous confère des capacités au niveau 3, puis à nouveau aux niveaux 7, 10, 15 et 18.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous effectuez une action d'attaque pendant votre tour.

Le nombre d'attaques passe à trois lorsque vous atteignez le niveau 11 dans cette classe, puis à quatre lorsque vous atteignez le niveau 20 dans cette classe.

Indomptable

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde que vous avez raté. Si vous le faites, vous devez utiliser le nouveau résultat, et vous ne pouvez pas réutiliser cette capacité avant d'avoir terminé un long repos.

Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux longs repos à partir du niveau 13, et trois fois entre deux longs repos à partir du niveau 17.

Les Voies du soldat

Chaque soldat suit une doctrine différente lors de son entraînement afin de s'adapter à la guerre. La doctrine militaire que vous choisissez reflète votre entraînement et les adaptations que vous avez personnellement mises en œuvre en vue de la guerre.

Champion

Les champions sont ceux qui défendent leur cause avec une efficacité redoutable. Des redoutables champions du Chaos à l'humble garde, ces champions apportent fureur et puissance à tous ceux aux côtés desquels ils combattent.

Critique amélioré

Dès que vous choisissez cet archétype au niveau 3, vos attaques à l'arme infligent un coup critique sur un jet de 19 ou 20.

Athlète remarquable

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de compétence (arrondi à l'unité supérieure) à tout jet de Force, de Dextérité ou de Constitution que vous effectuez et qui n'utilise pas déjà votre bonus de compétence.

De plus, lorsque vous effectuez un saut en longueur en course, la distance que vous pouvez parcourir augmente d'un nombre de pieds égal à votre modificateur de Force.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir une deuxième option parmi celles proposées par la caractéristique de classe « Style de combat ».

Critique supérieure

À partir du niveau 15, vos attaques à l'arme infligent un coup critique sur un jet de 18 à 20.

Survivant

Au niveau 18, vous atteignez le summum de la résilience au combat. Au début de chacun de vos tours, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution si il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie. Vous ne bénéficiez pas de cet avantage si vous avez 0 point de vie.

Maître de guerre

Les maîtres de bataille sont ceux qui emploient toute une gamme de manœuvres pour semer la dévastation et contrôler le champ de bataille à leur guise. Ces soldats disposent d'un outil pour chaque situation et se présentent rarement sans être préparés.

Supériorité au combat

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez des manœuvres alimentées par des dés spéciaux appelés « dés de supériorité ».

Manœuvres. Vous apprenez trois manœuvres de votre choix. De nombreuses manœuvres améliorent une attaque d'une manière ou d'une autre. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule manœuvre par attaque. Vous apprenez deux manœuvres supplémentaires de votre choix aux niveaux 7, 10 et 15. Chaque fois que vous apprenez de nouvelles manœuvres, vous pouvez également remplacer une manœuvre que vous connaissez par une autre.

Dés de supériorité. Vous disposez de quatre dés de supériorité, qui sont des d8. Un dé de supériorité est consommé lorsque vous l'utilisez. Vous récupérez tous vos dés de supériorité consommés à la fin d'un repos court ou long. Vous gagnez un autre dé de supériorité au niveau 7, puis un autre au niveau 15.

Jets de sauvegarde. Certaines de vos manœuvres exigent que votre cible effectue un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. La difficulté (DC) du jet de sauvegarde se calcule comme suit :

- DC de sauvegarde contre la manœuvre = 8 + votre bonus de compétence + votre modificateur de Force ou de Dextérité (au choix)

Élève de la guerre

Au niveau 3, vous acquérez la maîtrise d'un type d'outils d'artisan ou de gadget technologique de votre choix.

Connaître son ennemi À partir du niveau 7, si vous passez au moins 1 minute à observer ou à interagir avec une autre créature en dehors d'un combat, vous pouvez obtenir certaines informations sur ses capacités par rapport aux vôtres. Le MJ vous indique si la créature est votre égale, supérieure ou inférieure en ce qui concerne deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Score de Force
- Score de Dextérité
- Score de Constitution
- Classe d'armure
- Points de vie actuels
- Nombre total de niveaux de classe, le cas échéant
- Niveaux de la classe Soldat, le cas échéant

Supériorité au combat améliorée

Au niveau 10, vos dés de supériorité deviennent des d10. Au niveau 18, ils deviennent des d12.

Implacable

À partir du niveau 15, lorsque vous lancez l'initiative et qu'il ne vous reste plus aucun dé de supériorité, vous regagnez 1 dé de supériorité.

Manœuvres du maître de bataille

Embuscade. Lorsque vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) ou un jet d'initiative, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et l'ajouter au jet.

Leurre et échange. Lorsque vous vous trouvez à moins de 1,5 mètre d'un allié pendant votre tour, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et échanger votre place avec cet allié, à condition d'effectuer un déplacement d'au moins 1,5 mètres. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Lancez le dé de supériorité. Jusqu'au début de votre prochain tour, l'allié bénéficie d'un bonus à sa CA égal au résultat obtenu.

Préparation. Lorsqu'un ennemi que vous pouvez voir se déplace à moins de 1,5 mètres de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser un dé de supériorité et effectuer une attaque à l'arme contre cette créature. Si l'attaque touche, ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque.

Frappe de diversion. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à l'arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour distraire la créature, offrant ainsi une ouverture à vos alliés. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque. Le prochain jet d'attaque contre la cible effectué par un attaquant autre que vous bénéficie

d'un avantage si l'attaque est effectuée avant le début de votre prochain tour.

Jeu de jambes. Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez dépenser un dé de supériorité : lancez le dé et ajoutez le résultat obtenu à votre CA jusqu'à ce que vous cessiez de vous déplacer.

Attaque provocatrice. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à l'arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de provoquer la cible et l'inciter à vous attaquer. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible subit un désavantage sur tous ses jets d'attaque contre des cibles autres que vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque de manœuvre. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour manœuvrer l'un de vos compagnons vers une position plus avantageuse. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque, puis vous choisissez une créature alliée qui peut vous voir ou vous entendre. Cette créature peut utiliser sa réaction pour se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaques d'opportunité de la part de la cible de votre attaque.

Attaque intimidante. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à l'arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'effrayer la cible. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle est effrayée par vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Parade. Lorsqu'une autre créature vous inflige des dégâts avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser un dé de supériorité pour réduire les dégâts du résultat obtenu sur ce dé, augmenté de votre modificateur de Dextérité.

Attaque de précision. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec une arme contre une créature, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour l'ajouter au jet. Vous pouvez utiliser cette manœuvre avant ou après avoir effectué le jet d'attaque, mais avant que les effets de l'attaque ne soient appliqués.

Attaque repoussante. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de repousser la cible. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque, et si la cible est de taille grande ou inférieure, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec au jet de sauvegarde, vous repoussez la cible jusqu'à 15 pieds de vous.

Riposte. Lorsqu'une créature rate son attaque au corps à corps contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction et dépenser un dé de supériorité pour effectuer une attaque au corps à corps contre cette créature. Si vous touchez, vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque.

Langue d'argent. Lorsque vous effectuez un test de Tromperie ou de Persuasion, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et ajouter ce dé au test de capacité.

Œil avisé. Lorsque vous effectuez un jet de Perspicacité ou d'Enquête, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et l'ajouter au jet de capacité. *Attaque balayante.* Lorsque vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour

tenter d'infliger des dégâts à une autre créature avec la même attaque. Choisissez une autre créature située à moins de 1,5 mètre de la cible initiale et à votre portée. Si le jet d'attaque initial aurait touché la deuxième créature, celle-ci subit des dégâts égaux au résultat obtenu sur votre dé de supériorité. Les dégâts sont du même type que ceux infligés par l'attaque initiale.

Coup technique. Lorsque vous effectuez un jet de pilotage ou un jet technique, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et ajouter ce dé au jet de compétence.

Attaque de renversement. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à l'arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de renverser la cible. Vous ajoutez le dé de supériorité au jet de dégâts de l'attaque, et si la cible est de taille « grande » ou inférieure, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous renversez la cible.



Un Sorcier exalté des Thousand-Sons

Sorcier

L'humain corrompu lève les mains vers le ciel, invoquant une boule de feu colossale. Contemplant les gardes chétifs étendus devant lui, leurs fusils laser tremblants, il projette la boule de feu dans leur direction, ne laissant derrière lui que cendres et poussière.

Les sorciers sont des psykers, mais leurs pouvoirs issus du Warp sont amplifiés par un démon ou un autre être du Warp avec lequel ils ont conclu un pacte. Certains sorciers ont peut-être conclu des pactes avec des êtres moins malfaisants, comme de rares saints vivants, mais la grande majorité d'entre eux tirent leurs pouvoirs des démons qui veillent sur eux.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un sorcier en suivant ces suggestions. Tout d'abord, faites en sorte que votre score de Sagesse ou de Charisme soit le plus élevé. Votre deuxième score le plus élevé devrait être celui de Dextérité ou de Constitution. Ensuite, choisissez le passé « hérétique ».

Bonus de classe

En tant que Sorcier, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d6 par niveau de Sorcier

Points de vie au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution par niveau de Sorcier après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère

Armes : armes simples

Outils : Aucun

Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme

Compétences : Choisissez deux compétences parmi les suivantes : Connaissances, Enquête, Intimidation, Nature, Occultisme, Persuasion, Représentation et Tromperie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une carabine laser et 2 cellules d'énergie ou (b) n'importe quelle arme simple
- (a) un paquetage de savant ou (b) un paquetage de prêtre
- une armure en mailles, n'importe quelle arme simple et deux dagues

Aptitudes du Sorcier

Lancement de pouvoirs Psychique

Vous avez acquis la capacité de canaliser l'Immaterium pour alimenter vos pouvoirs psychiques. Reportez-vous au chapitre XX pour les règles générales relatives à l'utilisation des pouvoirs et au chapitre XX pour la liste des pouvoirs psychiques.

Pouvoirs psychiques connus

Vous apprenez 9 pouvoirs psychiques de votre choix, et vous en apprenez d'autres à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Pouvoirs psychiques connus » du tableau du Sorcier. Vous ne pouvez pas apprendre de pouvoir psychique d'un niveau supérieur à votre niveau de pouvoir maximal.

Points de pouvoir psychique

Vous disposez d'un nombre de points de pouvoir psychique égal à votre niveau de Sorcier multiplié par 4, comme indiqué dans la colonne « Nombre de point de pouvoir psychique » du tableau du Sorcier. Lorsque vous lancez un pouvoir, vous dépensez un nombre de point de pouvoir psychique égal à 1 + le niveau du pouvoir. Vous récupérez tous les points psioniques dépensés à la fin d'un long repos.

Niveau de pouvoir maximal

De nombreux pouvoirs psychiques peuvent être surpuissants, consommant davantage de points de pouvoir psychique pour produire un effet plus important. Vous pouvez rendre ces capacités surpuissantes jusqu'à un niveau maximal, qui augmente à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Niveau maximal du pouvoir » du tableau du Sorcier.

Vous ne pouvez lancer des pouvoirs psychiques de niveau 6, 7, 8 et 9 qu'une seule fois. Vous retrouvez la capacité de le faire après un long repos.

Capacité de lancement psychique

Votre capacité de lancement de pouvoirs psychiques est le score de capacité que vous utilisez pour lancer des pouvoirs psychiques. Votre capacité de lancement de pouvoirs psychiques peut être soit la Sagesse, soit le Charisme (à votre choix). Ce choix doit être fait à la création du personnage et ne peut plus être modifié. Vous utilisez ce modificateur de score de capacité chaque fois qu'un pouvoir fait référence à votre capacité de lancement de

pouvoirs psychiques. De plus, vous utilisez ce modificateur de score de capacité lorsque vous déterminez le DD de jet de sauvegarde d'un pouvoir psychique que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec celui-ci.

- DC de sauvegarde psychique = 8 + votre bonus de

compétence + votre modificateur de lanceur de sort Psychique

- Modificateur d'attaque psychique = votre bonus de compétence + votre modificateur de lanceur de sort Psychique

Les aptitudes du Sorcier

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Invocations occultes	Nombre de pouvoir psychique connu	Nombre de point de pouvoir psychique	Niveau maximal des pouvoir psychique
1	+2	Lanceur de sort psychique, Pacte avec le Warp	–	9	4	1
2	+2	Invocations occultes	2	11	8	1
3	+2	Familier	2	13	12	2
4	+2	Amélioration des caractéristiques	2	15	16	2
5	+3	–	3	17	20	3
6	+3	Amélioration du pacte	3	19	24	3
7	+3	–	4	21	28	4
8	+3	Amélioration des caractéristiques	4	23	32	4
9	+4	–	5	25	36	5
10	+4	Amélioration du pacte	5	26	40	5
11	+4	–	5	28	44	6
12	+4	Amélioration des caractéristiques	6	29	48	6
13	+5	–	6	31	52	7
14	+5	Amélioration du pacte	6	32	56	7
15	+5	–	7	34	60	8
16	+5	Amélioration des caractéristiques	7	35	64	7
17	+6	–	7	37	68	7
18	+6	Invocation du Warp	8	38	72	8
19	+6	Amélioration des caractéristiques	8	39	76	8
20	+6	Maître du Warp	8	40	80	8

Pacte avec le Warp

Au niveau 1, vous avez conclu un pacte avec une entité du Warp de votre choix, telle que le Changeur des Voies ou le Grand Immonde. Bien que ces protecteurs soient le plus souvent des démons, votre patron peut également être un puissant Primarque-Démon, un démon mineur d'une influence considérable, un saint vivant, ou même un autre sorcier aux pouvoirs incommensurables.

Le choix de votre patron vous confère des aptitudes au niveau 1, puis de nouveau aux niveaux 6, 10 et 14.

Invocations occultes

Au cours de vos études sur les sciences occultes, vous avez mis au jour des invocations surnaturelles, des fragments de savoir interdit qui vous confèrent une capacité surnaturelle durable.

Au niveau 2, vous gagnez deux invocations surnaturelles de votre choix. Les options d'invocation sont détaillées à la fin de la description de la classe. Lorsque vous atteignez certains niveaux de sorcier, vous gagnez des invocations supplémentaires de votre choix.

De plus, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir l'une des invocations que vous connaissez et la remplacer par une autre invocation que vous pourriez apprendre à ce niveau. Le prérequis de niveau pour une invocation fait référence au niveau de sorcier, et non au niveau du personnage.

Familier

Au niveau 3, votre protecteur d'un autre monde vous accorde un familier loyal à votre service. Vous apprenez le pouvoir psychique « Invoquer un familier ». Ce pouvoir n'est pas comptabilisé dans le nombre de pouvoirs que vous connaissez. Lorsque vous lancez ce pouvoir, vous pouvez choisir l'une des formes normales pour votre familier ou utiliser la forme spéciale suivante, détaillée dans la fiche de caractéristiques du familier du pacte. C'est vous qui choisissez l'apparence de cette créature. Par exemple, un sorcier du Grand Impur pourrait faire prendre à son familier la forme d'un nurgling, tandis qu'un sorcier du Changeur des Chemins pourrait avoir pour familier une horreur bleue.

Familier

Démon de taille Petite, tout alignement

Classe d'armure 11 + votre bonus de maîtrise

Points de vie 10 + votre niveau de sorcier

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-1)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences : Perception +1 + Bonus de Maîtrise, Discrétion +3 + (Bonus de Maîtrise x 2)

Résistances aux dégâts : au froid ; aux dégâts d'énergie et cinétiques infligés par des attaques non améliorées et non bénies.

Immunités aux dégâts : au feu, au poison

Immunités aux états : épuisement, empoisonnement

Sens : vision dans le noir 36 m., Perception passive 11 + Bonus de Maîtrise

Langues : parle les langues de son invocateur

Bonus de compétence : égal à votre bonus

Traits

Métamorphe : le familier peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête ressemblant à un rat (vitesse 18 m.), un corbeau (18m., vol 36m.) ou une araignée (18m., escalade 18m.), ou pour reprendre sa forme véritable. Ses caractéristiques sont identiques sous chaque forme, à l'exception des changements de vitesse indiqués. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il reprend sa forme véritable s'il meurt.

Vision impie. L'obscurité renforcée n'entrave pas la vision dans le noir du familier.

Résistance psychique. Le familier bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme contre les pouvoirs psychiques.

Connaissance du pacte. Tant que le familier se trouve sur le même plan d'existence que son maître, ce dernier bénéficie d'un avantage aux tests de Sagesse (Occulte).

Actions

Morsure. Attaque à l'arme de mêlée : votre bonus d'attaque psychique pour toucher, portée de 5 pieds, une cible. Touché : 1d6+3+ votre modificateur de lanceur de sort psychique de dégâts cinétiques.

Invisibilité. Le familier devient psychiquement invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou que sa concentration prenne fin (comme s'il se concentrait sur un pouvoir). Tout équipement que le familier porte ou transporte avec lui est invisible.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Invocation du Warp

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer le sort « Invocation d'un démon » sans avoir besoin de vous concentrer et sans dépenser de points de pouvoir psychique. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un long repos.

De plus, si le résultat de votre jet de Sagesse (Occulte) est inférieur à votre score de capacité de lanceur de sort psychique, vous pouvez utiliser ce score à la place du résultat du jet.

Maître du Warp

Au niveau 20, lorsque vous lancez un pouvoir psychique de niveau 5 ou inférieur, vous pouvez choisir d'infliger le maximum de dégâts avec ce pouvoir, au lieu de lancer un dé.

Une fois que vous avez utilisé cette fonctionnalité, vous ne pourrez plus y avoir recours tant que vous n'aurez pas

effectué un long repos.

Pacte avec le Warp

Les pactes avec le Warp sont la source de votre pouvoir. Vous avez reçu une part de la puissance d'une entité extrêmement puissante, et ce pouvoir se répand désormais en vous, tel une corruption latente. Vous gagnez des aptitudes liées à votre pacte avec le Warp, qui vous permettent de manifester vos pouvoirs de manière unique.

Le Changeur des Voies

Le Changeur des Voies, le plus souvent associé à Tzeentch, est une entité dotée d'une puissante influence psychique, qui accorde ses bienfaits sous forme de fragments de savoir interdit et de puissance psychique.

Le Grimoire interdit

Dès le niveau 1, lorsque vous choisissez ce protecteur, vous recevez un grimoire de connaissances interdites, dont vous déterminez l'apparence lorsque vous l'invoquez. Vous pouvez accomplir un rituel de dix minutes pour invoquer ce grimoire si vous le perdez, et toute personne autre que vous qui tenterait de le lire n'y trouverait qu'un charabia incompréhensible. Ce grimoire se transforme en cendres lorsque vous mourez. Tant que ce grimoire se trouve sur vous, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence à vos tests d'Occultisme.

De plus, vous pouvez utiliser ce grimoire pour renforcer vos pouvoirs psychiques tant qu'il se trouve sur vous. Lorsque vous lancez un pouvoir psychique, vous pouvez choisir de le renforcer afin de le lancer à un niveau supérieur à celui auquel vous l'avez initialement lancé, et cela peut dépasser le niveau maximal auquel vous pouvez lancer ce pouvoir. L'utilisation de cette capacité ne vous oblige pas à dépenser des points de pouvoir psychique pour augmenter le niveau de puissance du sort. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise, et vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Esprit éveillé

Au niveau 1, vous avez acquis la capacité de communiquer par télépathie avec d'autres créatures. En tant qu'action bonus, vous pouvez établir un lien télépathique avec n'importe quelle créature que vous pouvez voir à moins de 9 mètres de vous. Tant que ce lien est établi, vous et la créature choisie pouvez communiquer par télépathie grâce à ce lien. Il n'est pas nécessaire que vous et la créature choisie compreniez la même langue pour communiquer, mais vous devez tous deux parler au moins une langue pour pouvoir échanger.

Ce lien télépathique dure jusqu'à ce que vous y mettiez fin prématurément (aucune action requise) et peut s'étendre jusqu'à une portée de 1,5 km. Le lien prend fin prématurément si vous établissez une connexion avec une autre créature ou si vous ne vous trouvez plus sur le même plan d'existence que l'autre créature. Esprit protégé

Au niveau 6, vos pensées ne peuvent être lues par télépathie ou par tout autre moyen, sauf si vous l'autorisez. Vous bénéficiez également d'une résistance aux dégâts pisioniques et d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme ou d'effroi.

Réécrire le destin

À partir du niveau 10, vous disposez de la capacité de réécrire le destin. Lorsqu'un test de capacité, un jet de

sauvegarde ou un jet d'attaque est effectué à moins de 18 mètres de vous, vous pouvez choisir d'obliger la créature à relancer le résultat (aucune action requise), et vous pouvez choisir le résultat qu'elle retient.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Labyrinthe de cristal

À partir du niveau 14, lorsque vous touchez une créature avec une attaque, vous pouvez utiliser cette capacité pour transporter instantanément la cible à travers le labyrinthe de cristal sans fin situé dans le royaume de Tzeentch. La créature disparaît et est précipitée dans un labyrinthe cauchemardesque pendant ce qui semble être des années.

À la fin de votre prochain tour, la cible revient à la case qu'elle occupait auparavant, ou à la case inoccupée la plus proche. Si la cible n'est pas un démon de Tzeentch, elle subit 10d10 points de dégâts psioniques, encore sous le choc de cette expérience horrificante.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un long repos.

Le Grand Immonde

Le Grand Immonde de Nurgle confère à son protégé une capacité surnaturelle à survivre à des blessures presque mortelles, ainsi que des pouvoirs liés à la maladie et à la corruption.

L'Étreinte du Grand-Père

Dès le niveau 1, lorsque vous choisissez ce patron, vous bénéficiez de l'étreinte du père de la peste. Vous disposez d'une résistance aux dégâts de poison, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'empoisonnement et vous êtes immunisé contre toutes les maladies. Vous cessez de vieillir et paraissez toujours être dans la fleur de l'âge.

De plus, votre maximum de points de vie augmente de 1 et augmente encore de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

Absorber la vitalité

Toujours au niveau 1, lorsqu'une créature située à moins de 30 pieds de vous meurt, vous pouvez utiliser votre réaction pour gagner des points de vie temporaires égaux à votre niveau de sorcier + votre modificateur de lanceur de sort psychique (avec un minimum de 1).

Défier la mort

À partir du niveau 6, lorsque vous obtenez un résultat de 16 ou plus lors d'un jet de sauvegarde contre la mort, celui-ci est considéré comme si vous aviez obtenu un 20 sur le d20.

De plus, lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez choisir de regagner un nombre de points de vie égal à votre niveau de sorcier + votre modificateur de lanceur de sort psychique. Une fois que vous avez regagné des points de vie grâce à cette capacité, vous ne pouvez pas les regagner à nouveau tant que vous n'avez pas effectué un long repos.

Peau toxique À partir du niveau 10, votre sang suinte de toxines. Lorsque vous subissez des dégâts suite à une attaque au corps à corps, l'attaquant subit des dégâts

d'acide égaux à votre modificateur de lanceur de sort psychique.

Rempart indestructible

À partir du niveau 14, vous pouvez choisir un type de dégâts à la fin d'un repos court ou long. Vous gagnez une résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que vous en choisissiez un autre avec cette capacité.

Invocations occultes

Armure des Ombres

Vous pouvez lancer le sort « Armure psychique » sur vous-même à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Pas ascendant

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer le sort « Lévitation » sur vous-même à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Aspect de la Lune

Vous n'avez plus besoin de dormir et ne pouvez être contraint de dormir par aucun moyen. Pour bénéficier des avantages d'un long repos, vous pouvez consacrer les 8 heures à une activité légère.

Influence envoûtante

Vous gagnez la maîtrise de deux des compétences suivantes : Tromperie, Intimidation, Représentation et Persuasion.

Manteau de mouches

Prérequis : niveau 5

En tant qu'action bonus, vous pouvez vous entourer d'une aura psychique qui ressemble à un essaim de mouches bourdonnantes. L'aura s'étend à 1,5 mètres de vous dans toutes les directions, mais ne traverse pas les couvertures totales. Elle dure jusqu'à ce que vous soyez mis hors de combat ou que vous la dissipiez en tant qu'action bonus.

L'aura vous confère un avantage aux jets d'Intimidation, mais un désavantage à tous les autres jets de Charisme. Toute autre créature qui commence son tour dans l'aura subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur de Charisme (minimum de 0 point de dégâts).

Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Divulgateur d'impureté

Vous gagnez une résistance aux dégâts radiants.

Vision surnaturelle Vous pouvez lancer « Détection de distorsion » à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Les yeux du gardien des runes

Vous pouvez lire tous les écrits.

Vigreur démoniaque

Vous pouvez lancer « Fausse vie » sur vous-même à volonté en tant que pouvoir de niveau 1, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Regard à deux esprits

Vous pouvez utiliser votre action pour toucher un humanoïde consentant et percevoir à travers ses sens

jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que la créature se trouve sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez utiliser votre action lors des tours suivants pour maintenir cette connexion, prolongeant ainsi la durée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Tant que vous percevez à travers les sens de l'autre créature, vous bénéficiez de tous les sens spéciaux que possède cette dernière, et vous êtes aveuglé et assourdi vis-à-vis de votre propre environnement.

Regard fantomatique

Prérequis : niveau 7

En tant qu'action, vous acquérez la capacité de voir à travers les objets solides jusqu'à une portée de 30 pieds. À l'intérieur de cette portée, vous disposez de la vision dans le noir si vous ne l'avez pas déjà. Cette vision spéciale dure 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration prenne fin (comme si vous vous concentriez sur un pouvoir). Pendant ce temps, vous percevez les objets sous forme d'images fantomatiques et transparentes.

Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Dons des profondeurs

Vous pouvez respirer sous l'eau et vous gagnez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Vous pouvez également lancer le sort « Respiration aquatique » à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Don des Éternels

Prérequis : niveau 3

Chaque fois que vous regagnez des points de vie alors que votre familier se trouve à moins de 30 mètres de vous, considérez que tous les dés lancés pour déterminer les points de vie que vous regagnez ont affiché leur valeur maximale.

Masque aux multiples visages

Vous pouvez lancer « Masque du trompeur » à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Maître des formes innombrables

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer « Altération de soi » à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Visions brumeuses

Vous pouvez lancer « Image silencieuse » à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Ne faire qu'un avec les ombres

Prérequis : niveau 5

Lorsque vous vous trouvez dans une zone de pénombre ou d'obscurité, vous pouvez utiliser votre action pour devenir invisible jusqu'à ce que vous vous déplaçiez ou que vous effectuiez une action ou une réaction.

Voile d'ombre

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer « Invisibilité » à volonté, sans dépenser de pouvoir psychique.

Tombe d'Ahriman

Prérequis : niveau 5

En réaction lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez vous ensevelir dans le sable, qui se disperse à la fin de votre prochain tour. Vous gagnez 10 points de vie temporaires par niveau de sorcier, qui absorbent autant de dégâts déclencheurs que possible. Immédiatement après avoir subi les dégâts, votre vitesse est réduite à 0 et vous êtes hors de combat. Ces effets, y compris les points de vie temporaires restants, prennent fin lorsque le sable se disperse.

Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Vision impie

Vous pouvez voir normalement dans l'obscurité, même si celle-ci est provoquée artificiellement, jusqu'à une distance de 36 mètres.

Visions de royaumes lointains

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer « Œil arcanique » à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.

Voix du maître de la chaîne

Prérequis : niveau 3

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier et percevoir à travers ses sens tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence.

De plus, lorsque vous percevez à travers les sens de votre familier, vous pouvez également parler par son intermédiaire avec votre propre voix, même si votre familier est normalement incapable de parler.

Vision du Changeur de voies

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez voir la véritable forme de tout métamorphe ou de toute créature dissimulée par des effets ou des pouvoirs d'illusion ou de transmutation, tant que la créature se trouve à moins de 9 mètres de vous et dans votre champ de vision.

Murmures de la tombe

Prérequis : niveau 9

Vous pouvez lancer « Parler aux morts » à volonté, sans dépenser de points de pouvoir psychique.



Traqueurs Nécron

Traqueur

Épuisé mais déterminé, un humain arpente les ruelles de la cité-ruche, à la poursuite de la proie qu'il sait être à l'origine des meurtres commis dans le bloc d'habitation. Un pistolet serré à deux mains, il s'engouffre dans la ruelle grouillant de mutants et de membres de gangs. Pivotant sur lui-même, il se transforme en un véritable ouragan de balles, terrassant ses ennemis les uns après les autres.

Après avoir été projetée par l'explosion d'un obus, une mutante retrouve son équilibre, juste à temps pour tirer deux coups de carabine sur la horde de tyranides qui s'approche. Ignorant les vagues de peur qui osent bouleverser le tumulte de son esprit, elle se raffermir, lance une salve de grenades qu'elle avait préparées et regarde les insectes géants se transformer en carcasses carbonisées.

Jetant un coup d'œil à sa tablette de données, un Technofusionné observe à travers les yeux de son crâne servo, suivant les mouvements d'une ombre parmi les toits. Il se prépare à tirer avec son fusil de précision, ses poumons artificiels ne faisant pas le moindre bruit tandis qu'il vise.

Les Traqueurs sont les premiers sur les lieux du crime, et les derniers à voir leur cible. Quels que soient le terrain, la distance ou les obstacles, un Traqueur est parfaitement adapté à la traque et à la chasse, utilisant ses pouvoirs technologiques et son armement pour mener à bien ses missions.

Création Rapide

Vous pouvez créer rapidement un personnage de type « Traqueur » en suivant ces conseils. Tout d'abord, faites en sorte que votre modificateur de caractéristique le plus élevé soit la Force ou la Dextérité, selon que vous souhaitiez vous concentrer sur le combat au corps à corps ou sur les armes à distance (ou les armes de finesse). Votre deuxième score le plus élevé devrait être celui de l'Intelligence. Ensuite, choisissez l'historique « mercenaire ».

Bonus de classe

En tant que Traqueur, vous bénéficiez des caractéristiques de classe suivantes :

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de Traqueur

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de Traqueur après le niveau 1

Compétences de départ

Vous maîtrisez les objets suivants, en plus des compétences fournies par votre espèce ou votre historique.

Armures : armure légère, armure moyenne et boucliers

Armes : armes simples, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez-en trois parmi Acrobatie, Athlétisme, Connaissances, Discrétion, Intuition, Investigation, Nature, Occultisme, Perception, Pilotage, Survie et Technologie.

Équipement de départ

Vous commencez avec les objets suivants, auxquels s'ajoutent ceux fournis par votre historique :

- (a) une armure de soldat ou (b) une armure en cotte de mailles
- (a) deux épées courtes ou (b) une arme de mêlée martiale et un bouclier
- (a) un fusil d'assaut et deux chargeurs ou (b) un fusil laser et deux piles
- Un paquetage d'explorateur et deux poignards

Aptitudes du Traqueur

Formation de Traqueur

À partir du niveau 1, vous êtes difficile à cerner au combat. Vous pouvez vous déplacer jusqu'à la moitié de votre vitesse en réaction lorsqu'un ennemi termine son tour à moins de 1,5 mètres de vous. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

De plus, choisissez l'une des compétences dans lesquelles vous êtes compétent. Vous pouvez ajouter le double de votre bonus de compétence aux jets effectués avec cette compétence.

Verrouillage de cible

Au niveau 1, votre technologie unique vous permet de suivre vos ennemis et de porter des coups avec une précision redoutable. En tant qu'action bonus, vous pouvez activer votre verrouillage de cible et bénéficier des avantages suivants :

- Vos attaques à l'arme infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires du même type que votre arme.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de Perception visant à détecter des créatures.

- Vos attaques ignorent la couverture partielle et les trois quarts de couverture.

Votre « verrouillage de cible » dure 1 minute. Il prend fin prématurément si vous êtes mis hors de combat, ou si vous y mettez fin prématurément en tant qu'action bonus.

Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois, et vous pouvez l'utiliser plus souvent à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne « Utilisations du verrouillage de cible » du tableau du Traqueur. Vous

récupérez toutes les utilisations dépensées lorsque vous terminez un long repos.

Au niveau 9, ces dégâts passent à 1d8, et vous pouvez voir les créatures invisibles situées à moins de 9 mètres de vous tant que cette capacité est activée. Au niveau 17, les dégâts passent à 1d10, et vous pouvez voir à travers les illusions, les métamorphes et dans l'immaterium jusqu'à une portée de 9 mètres tant que cette capacité est activée.

Les aptitudes du Traqueur

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes	Cible de verrouillage	Nombre de pouvoir technologiques connu	Nombre de point de lanceur de sort	Niveau maximal des pouvoir tech
1	+2	Entraînement de Traqueur, Verrouillage de cible	2	–	–	–
2	+2	Style de combat, Lancement de pouvoirs technologiques	2	7	4	1
3	+2	Technique de Traqueur	2	9	6	1
4	+2	Amélioration des caractéristiques	2	10	8	1
5	+3	Attaque supplémentaire	3	12	10	2
6	+3	Déplacement du vagabond	3	13	12	2
7	+3	Amélioration de la Technique de Traqueur	3	14	14	2
8	+3	Amélioration des caractéristiques	3	15	16	2
9	+4	Amélioration du verrouillage de cible	4	17	18	3
10	+4	Poursuite inlassable	4	18	20	3
11	+4	Amélioration de la Technique de Traqueur	4	19	22	3
12	+4	Amélioration des caractéristiques	4	20	24	3
13	+5	–	5	22	26	4
14	+5	Cape de combat	5	23	28	4
15	+5	Amélioration de la Technique de Traqueur	5	24	30	4
16	+5	Amélioration des caractéristiques	5	25	32	4
17	+6	Amélioration du verrouillage de cible	6	27	28	5
18	+6	Verrouillage parfait	6	28	36	5
19	+6	Amélioration des caractéristiques	6	29	38	5
20	+6	Maître Traqueur	6	30	40	5

Style de combat

À partir du niveau 2, vous adoptez un style de combat particulier comme spécialité. Choisissez l'une des options de style de combat énumérées ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir une même option de style de combat plus d'une fois, même si vous avez par la suite la possibilité de faire un nouveau choix.

- *Combat à l'aveugle.* Vous disposez d'une vision aveugle d'une portée de 3 mètres pieds. À l'intérieur de cette portée, vous pouvez voir tout ce qui ne se trouve pas derrière un abri total, même si vous êtes aveuglé ou dans l'obscurité. De plus, vous pouvez voir une créature invisible se trouvant dans cette portée, à moins que celle-ci ne parvienne à se cacher de vous.
- *Défense.* Lorsque vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA.
- *Duel.* Lorsque vous maniez une arme d'une seule main et aucune autre arme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts avec cette arme.
- *Combat à l'arme à deux mains.* Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts lors d'une attaque effectuée avec une arme que vous maniez à deux mains, vous pouvez relancer le dé et devez utiliser le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit posséder la propriété « à deux mains » ou «

polyvalente » pour que vous puissiez bénéficier de cet avantage.

- *Interception.* Lorsqu'une créature que vous pouvez voir touche une cible, autre que vous, située à moins de 1,5 mètre de vous avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts subis par la cible de 1d10 + votre bonus de compétence (avec un minimum de 0 point de dégâts). Vous devez manier un bouclier ou une arme simple ou martiale pour utiliser cette réaction.
- *Combat avec des armes de jet.* Vous pouvez dégainer une arme dotée de la propriété « de jet » dans le cadre de l'attaque que vous effectuez avec cette arme. De plus, lorsque vous touchez avec une attaque à distance utilisant une arme de jet, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.
- *Combat à deux armes.* Lorsque vous combattez à deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de capacité aux dégâts de la deuxième attaque. De plus, le fait de vous trouver à moins de 1,5 mètre d'une créature hostile ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets d'attaque à distance avec des armes à une main.
- *Combat à mains nues.* Vos coups à mains nues peuvent infliger des dégâts contondants égaux à 1d6 + votre modificateur de Force en cas de coup réussi. Si vous ne maniez aucune arme ni aucun bouclier au moment du jet d'attaque, le d6 devient un d8. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts

contondants à une créature que vous avez immobilisée.

Lancement de pouvoirs technologiques

Lorsque vous atteignez le niveau 2, vous avez appris à utiliser la technologie pour lancer des pouvoirs technologiques, à l'instar d'un savant.

Pouvoirs technologiques connus

Vous apprenez 7 pouvoirs technologiques de votre choix, puis d'autres à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Pouvoirs technologiques connus » du tableau du Traqueur. Vous ne pouvez pas apprendre de pouvoir technologique d'un niveau supérieur à votre niveau de pouvoir maximal.

Points de pouvoir technologiques

Vous disposez d'un nombre de points technologiques égal à votre niveau de Traqueur multiplié par 2, comme indiqué dans la colonne « Points technologiques » du tableau du Traqueur. Lorsque vous lancez un pouvoir, vous dépensez un nombre de points technologiques égal à 1 + le niveau du pouvoir. Vous récupérez tous les points technologiques dépensés à la fin d'un long repos.

Niveau de pouvoir maximal

De nombreux pouvoirs technologiques peuvent être surpuissants, consommant davantage de points technologiques pour produire un effet plus important. Vous pouvez rendre ces capacités surpuissantes jusqu'à un niveau maximal, qui augmente à mesure que vous progressez en niveau, comme indiqué dans la colonne « Niveau de pouvoir maximal » du tableau du Traqueur.

Vous ne pouvez lancer les pouvoirs technologiques de niveaux 6, 7, 8 et 9 qu'une seule fois. Vous retrouvez la capacité de le faire après un long repos.

Capacité de lancement technologique

Votre capacité de lancement de pouvoirs technologiques est le score de capacité que vous utilisez pour lancer des pouvoirs technologiques. Votre capacité de lancement de pouvoirs technologiques est l'Intelligence. Vous utilisez ce modificateur de score de capacité chaque fois qu'un pouvoir fait référence à votre capacité de lancement de pouvoirs technologiques. De plus, vous utilisez ce modificateur de score de capacité lorsque vous déterminez la difficulté (DC) du jet de sauvegarde pour un pouvoir technologique que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec celui-ci.

- Jet de sauvegarde technique DC = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de lancement technique
- Modificateur d'attaque technique = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de lancement technique

Technique de Traqueur

Au niveau 3 également, vous choisissez de vous spécialiser dans une technique de Traqueur spécifique, décrite en détail à la fin de la description de la classe. Ce choix vous confère des avantages au niveau 3, puis aux niveaux 7, 11 et 15.

Amélioration des caractéristiques

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis à nouveau aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez choisir parmi les modifications suivantes :

- Augmenter de 2 points une caractéristique de votre choix
- Augmenter d'un point deux caractéristiques de votre choix
- Choisir un Don

Comme d'habitude, si vous choisissez d'augmenter vos caractéristiques, vous ne pouvez pas le faire au-delà de 20 via de cette capacité.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une seule chaque fois que vous effectuez l'action « Attaque » pendant votre tour.

Déplacement du vagabond

Au niveau 6, votre vitesse de marche augmente de 10, et vous gagnez une vitesse d'escalade et une vitesse de nage égales à votre vitesse de marche.

Poursuite inlassable

Au niveau 10, lorsque vous activez votre verrouillage de cible, vous gagnez également un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau de cavalier.

De plus, lorsque vous effectuez un jet de Survie, si le résultat obtenu sur le d20 est inférieur à votre niveau de cavalier, vous pouvez considérer que ce jet est égal à votre niveau de cavalier. Par exemple, si un Traqueur de niveau 13 obtient un résultat de 12 ou moins lors d'un jet de Survie, il peut considérer ce jet comme un 13, puis y ajouter d'éventuels modificateurs supplémentaires.

Cape de combat

Au niveau 14, vous pouvez choisir de devenir invisible lorsque vous activez le verrouillage de cible. Cette invisibilité dure jusqu'à la fin de votre verrouillage de cible. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Verrouillage parfait

Au niveau 18, le dé de dégâts de votre « verrouillage de cible » inflige le maximum de dégâts, au lieu de lancer le dé pour déterminer le montant des dégâts.

Maître-Traqueur

Au niveau 20, vous devenez un chasseur hors pair. Une fois par tour, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence au jet d'attaque et au jet de dégâts d'une attaque que vous effectuez.

Les techniques de Traqueur

La Technique du chasseur

La technique du chasseur est utilisée par les Traqueurs qui souhaitent connaître les faiblesses de leur proie, tout en étant capables de se défendre contre ses attaques ou d'éliminer rapidement ses serviteurs.

Intuition du chasseur

Lorsque vous choisissez cette technique au niveau 3, si vous attaquez et infligez des dégâts à une créature alors que

vos verrouillages de cible est actif, vous pouvez découvrir si cette créature possède des immunités, des résistances ou des vulnérabilités aux dégâts, et vous en connaissez la nature.

Identification précise des faiblesses

Toujours à partir du niveau 3, si une créature alliée se trouve à moins de 1,5 mètre d'une créature hostile et n'est pas hors de combat, vous bénéficiez d'un avantage lors du premier jet d'attaque que vous effectuez à votre tour contre cette créature hostile.

Défense réflexive

À partir du niveau 7, lorsque vous êtes touché par une attaque ou que vous échouez à un jet de sauvegarde, mais avant que les effets ne se produisent, vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir un bonus à votre CA ou à votre jet de sauvegarde égal à votre bonus de compétence, ce qui peut faire rater l'attaque ou réussir le jet de sauvegarde.

Fendre la vague

À partir du niveau 11, vous avez appris à fendre la vague d'ennemis qui s'opposent à vous. Vous pouvez utiliser votre action pour effectuer des attaques de mêlée contre un nombre illimité de créatures situées à moins de 1,5 mètre de vous, avec un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Vous pouvez également utiliser votre action pour effectuer une attaque à distance contre un nombre illimité de créatures se trouvant dans un carré de 3 mètres situé dans la portée de votre arme. Vous devez effectuer un jet d'attaque distinct pour chaque cible.

Évasion

Au niveau 15, lorsque vous êtes soumis à un effet, tel que la « tempête de glace » d'un psyker ou la « boule de feu » d'un savant, qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, vous ne subissez aucun dégât si vous réussissez votre jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Technique de l'ombre

La technique de l'ombre repose sur la discrétion et l'exploitation des faiblesses de sa proie, jusqu'à ce qu'il trouve enfin le moment opportun pour l'abattre.

Améliorations d'embuscade

Au niveau 3, vous pouvez effectuer l'action « Se cacher » dans le cadre de l'action bonus que vous utilisez pour activer votre verrouillage de cible. Tant que le verrouillage de cible est actif, vous pouvez effectuer l'action « Se cacher » en tant qu'action bonus à chacun de vos tours.

Frappe de précision

À partir du niveau 3 également, lorsque vous infligez des dégâts à une créature avec une attaque à l'arme, vous pouvez effectuer une frappe de précision contre la cible. La créature subit l'un des effets suivants :

- Jusqu'au début de votre prochain tour, la vitesse de déplacement de la créature est de 0.
- Vous pouvez faire en sorte que le prochain jet d'attaque effectué par la créature dans la minute qui suit soit désavantagé.
- Vous pouvez faire en sorte que la créature soit désavantagée lors de son prochain jet de sauvegarde de

Force, de Dextérité ou de Constitution effectué dans la minute qui suit.

Vous disposez d'un nombre de frappes de précision égal au double de votre bonus de compétence, et vous récupérez tous vos usages à la fin d'un long repos.

Bond rapide

Au niveau 7, tant que votre verrouillage de cible est activé, vous pouvez effectuer l'action « Bondir » en tant qu'action bonus lors de votre tour. Si vous effectuez une course de cette manière, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité jusqu'au début de votre prochain tour.

Prédire l'assaut

Au niveau 11, lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez lancer le dé de dégâts de votre verrouillage de cible et réduire le jet d'attaque de ce montant. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par tour.

Ciblage critique

Au niveau 15, tant que votre « ciblage » est actif, vos attaques à l'arme infligent des coups critiques si vous obtenez un résultat de 19 ou 20 au jet.

Chapitre 7 — Personnalité et Origine

Les personnages ne sont pas définis uniquement par leur origine ou leur rôle au combat. Ce sont des individus façonnés par des histoires personnelles, des cultures multiples et des expériences qui dépassent leur simple fonction sur le champ de bataille.

Ce chapitre vous propose de personnaliser votre héros en définissant ses langues, ses origines et les expériences qui ont forgé sa vision du monde.

Vous y trouverez des historiques classiques adaptés aux rôles les plus courants des aventuriers du 41e millénaire ainsi que les options spécifiques au Space Marines.

Ces options permettent de donner profondeur et identité à chaque personnage au-delà de sa classe et de ses capacités.

Langues

Les langues dans l'Impérium

Elles représentent généralement des dialectes très divergents ou des codes, plutôt que des langues entièrement distinctes.

Argot des marchands

Système de codes simple utilisé entre marchands, mercenaires et voyageurs pour transmettre des informations via des expressions courantes, du jargon et de l'argot.

Bas gothique

Langue standard de l'Imperium, presque tout humain ayant été en contact avec celui-ci la connaît.

Codes impériaux

Utilisés par de nombreuses forces armées, ces codes constituent un langage chiffré employé à travers les différentes branches de l'Imperium pour transmettre rapidement des informations tout en en dissimulant le sens aux observateurs non avertis.

Haut gothique

Réservé aux nobles et aux érudits, le haut gothique est une langue savante. De nombreux documents officiels et administratifs y sont rédigés. Il s'agit d'une langue archaïque et formelle, comportant très peu d'argot ou d'expressions familières.

Hérétique

Langage guttural mêlant argot et bas gothique utilisé par les cultistes, mutants et hérétiques affiliés aux Puissances de la Ruine pour s'identifier entre eux et désigner leurs ennemis.

Language des bas-fonds

Langue utilisée par les contrebandiers, trafiquants et criminels. Elle est riche en argot, détournements de sens et termes destinés à tromper ou désorienter les non-initiés.

Tribal

Langage simple et direct des mondes féodaux et sauvages.

Les langues de l'Impérium

Langue	Locuteurs typiques	Écriture
Argot des marchands	Rogue Traders, mercenaires, marchands offworld, Stryxis, rangers Aeldari, esclavagistes	Gothique
Bas gothique	Humains et races impériales (ogryn, ratlings, Space Marines)	Gothique
Codes impériaux	Marine Impériale, Garde Impériale	Gothique
Haut gothique	Nobles, Space Marines, hauts dignitaires impériaux, marchands fortunés	Gothique
Hérétique	Hérétiques, cultistes, mutants	Gothique
Language des bas-fonds	Vagabonds, voyous, mutants, gangs des ruches, criminels, pirates	Gothique
Tribal	Habitants des mondes sauvages, populations primitives, humains non impériaux	—

Les langues Exotiques

Les langues exotiques sont obscures, alien ou limitées à des groupes très restreints. Elles sont généralement très diverses et rarement rencontrées au sein de l'Imperium.

Aeldari

Langue des Aeldari et de leurs sous-factions. C'est une langue extrêmement complexe, riche en tournures subtiles, expressions nuancées et langage corporel associé.

L'aeldari est une langue fluide, aux intonations subtiles et à la grammaire complexe. La littérature aeldari est riche et variée, et ses chants et poèmes comptent parmi les plus complexes de toutes les langues écrites.

Binaire

Langage utilisé par les adeptes de l'Adeptus Mechanicus. C'est également le langage dans lequel la plupart des

machines impériales sont programmées. Il se compose de suites de zéros et de uns, à l'écrit comme à l'oral.

Chaos

Langage constitué de runes énigmatiques, de phrases cryptiques et de mots d'origine surnaturelle. Il incarne les entités démoniaques qui le parlent. Les mortels qui l'apprennent sont généralement en affinité avec le Chaos, bien que certains l'étudient pour mieux comprendre ou combattre leurs ennemis.

Necrontyr

Langue ancienne des Necrons, composée de runes et de drones sonores graves.

Ork

Langage davantage composé de gestes violents et de grognements que de véritables mots. Brutal, simple et agressif.

T'au

Langue de l'Empire T'au, caractérisée par des consonnes douces et des phrases complexes. Elle est souvent utilisée

avec des idiomes élaborés.

Les langues Exotiques

Langue	Locuteurs typiques	Écriture
Aeldari	Aeldari (Asuryani, Drukhar, Exodites), Sslyth	Aeldari
Binaire	Adeptes du Dieu-Machine, machines, automates	Binaire
Chaos	Démons, cultistes du Chaos, bêtes du Warp	Runes du Chaos
Necrontyr	Necrons	Runes Necrontyr
Orkique	Orks, Gretchins	—
T'au	T'au, Gue'vesa (humains), Kroot, Vespides	T'au

Les langues vernaculaires

Jokaero : La langue composée de grognements et de cris, et elle n'est que rarement parlée par des espèces autres que les jubaeros.

Tarellian : La langue est riche en grognements, aboiements et grondements, qui est rarement parlée en dehors des communautés tarelliennes.

Thyrrus : La langue est truffée de charabia presque incompréhensible, et chaque locuteur semble avoir son propre dialecte, ce qui lui permet d'apporter sa touche personnelle à la prononciation et à la clarté de l'expression.

Vespid : La langue est extrêmement complexe, composée de bourdonnements aigus et rapides.

Viskeon : C'est une langue en voie d'extinction, composée de sifflements et de grognements graves.

Historiques

Si, dans le cadre de votre historique, on vous attribue une maîtrise que vous avez déjà acquise lors de la création de votre personnage, vous pouvez choisir à la place une autre compétence ou un autre outil pour acquérir cette maîtrise.

Acolyte

Vous êtes disciple de l'une des nombreuses religions qui parsèment la galaxie. Qu'il s'agisse du Culte impérial voué à l'Empereur et à ses multiples formes, du Dieu-Machine, ou même des religions qui composent le Chaos et les Puissances Ruineuses, vous êtes disciple de cette religion. De nombreux disciples qui finissent par devenir aventuriers sont exilés ou mènent une vie d'aventurier dans le cadre d'une quête sacrée.

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Intuition, Médecine, Occultisme.

Langues : deux de votre choix

Maîtrise des outils : Aucun

Équipement : un symbole sacré (de la secte de votre choix, tel qu'une aquila ou une étoile du Chaos), un livre de prières ou un moulin à prières, 5 bâtons d'encens, des vêtements liturgiques, une tenue de tous les jours et une bourse contenant 150 g

Aptitude : Refuge des fidèles

En tant qu'acolyte, vous inspirez le respect de ceux qui partagent votre foi, et vous pouvez célébrer les cérémonies religieuses liées au Culte impérial. Vous et vos compagnons d'aventure pouvez compter sur des soins et une assistance gratuits dans un temple, un sanctuaire ou tout autre lieu de

culte de votre confession. Ceux qui partagent votre religion vous apporteront leur soutien (mais uniquement à vous) pour mener une vie modeste.

Personnalités suggérées

d6 Trait de personnalité

- 1 J'idolâtre un champion particulier de ma religion et je me réfère constamment à ses exploits et à son exemple.
- 2 Je vois des présages dans chaque événement et chaque action.
- 3 Rien ne peut ébranler mon optimisme et ma foi.
- 4 Je cite (ou déforme) les textes sacrés dans presque toutes les situations.
- 5 Je suis tolérant (ou intolérant) envers les autres confessions et je respecte (ou condamne) le culte d'autres dieux.
- 6 J'ai passé tellement de temps dans la solitude que j'ai peu d'expérience dans mes relations avec les gens du monde extérieur.

d6 Idéal

- 1 (Loyal) Tradition. Les rites ancestraux de ma religion doivent être préservés.
- 2 (Bon) Charité. J'essaie toujours d'aider ceux qui sont dans le besoin.
- 3 (Chaotique) Changement. Les dieux œuvrent sans cesse dans le monde pour le transformer.
- 4 (Loyal) Pouvoir. J'espère un jour accéder à une position de pouvoir au sein de la hiérarchie de mon Église.
- 5 (Loyal) Foi. Je suis convaincu que ma divinité guidera mes actions.
- 6 (Tout alignement) Apothéose. À ma mort, je serai récompensé par une vie immortelle au service de ma divinité.

d6 Obligation

- 1 Je donnerais ma vie pour retrouver une ancienne relique de ma foi.
- 2 Je me vengerai d'une hiérarchie ecclésiastique corrompue.
- 3 Je dois ma vie à un prêtre qui m'a recueilli lorsque je suis devenu orphelin.
- 4 Je ferai tout pour protéger l'Église que j'ai servie.
- 5 Tout ce que je fais, c'est pour aider ceux qui ont moins de foi à atteindre ma position.
- 6 Je cherche à préserver un texte sacré que mes ennemis cherchent à détruire.

d6 Faille

- 1 Je juge les autres sévèrement, et moi-même encore plus sévèrement.
- 2 J'accorde trop de confiance à ceux qui détiennent le pouvoir au sein de la hiérarchie de mon Église.
- 3 Ma piété m'amène à faire aveuglément confiance à ceux qui partagent ma foi.
- 4 Je suis intransigeant dans mes convictions.
- 5 Je me méfie des étrangers et m'attends au pire de leur part.

d6 Faille

- 6 Une fois que je me suis fixé un objectif, je deviens obsédé par celui-ci au détriment de tout le reste.

Aristocrate

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Persuasion, Représentation et Tromperie.

Maîtrise des outils : un type de matériel de jeu

Langues : une de votre choix

Équipement : un ensemble de vêtements raffinés, une bague à sceau, un parchemin attestant de votre ascendance et une bourse contenant 250 g

Aptitude : Position privilégiée

Grâce à votre naissance aristocratique, les gens ont tendance à penser le meilleur de vous. Vous êtes bien accueilli dans la haute société, et les gens partent du principe que vous avez le droit d'être partout où vous vous trouvez. Les gens du peuple font tout leur possible pour vous satisfaire et éviter de vous déplaire, et les autres personnes de haute naissance vous traitent comme un membre de leur propre sphère sociale. Vous pouvez obtenir une audience auprès d'un aristocrate local si nécessaire.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- 1 Mes compliments élogieux donnent à chacun de mes interlocuteurs l'impression d'être la personne la plus merveilleuse et la plus importante au monde.
- 2 Le peuple m'aime pour ma générosité.
- 3 Personne qui me regarde ne saurait douter de ma noblesse.
- 4 Je m'efforce de suivre sans cesse les dernières tendances de la mode.
- 5 Je n'aime pas me salir les mains.
- 6 Malgré ma naissance aristocratique, je ne me place pas au-dessus des autres.

d6 Idéal

- 1 (Bon) Respect. On me doit du respect en raison de ma position, mais tout le monde mérite la dignité, quelle que soit sa condition.
- 2 (Loyal) Responsabilité. Il est de mon devoir de respecter l'autorité de mes supérieurs.
- 3 (Chaotique) Indépendance. Je dois prouver que je peux me débrouiller seul, sans ma famille.
- 4 (Mauvais) Pouvoir. Si j'arrive à acquérir plus de pouvoir, personne ne pourra me dire quoi faire.
- 5 (Tout alignement) Famille. Les liens du sang sont plus forts que tout.
- 6 (Bon) Obligation. Il est de mon devoir de protéger ceux qui sont sous mes ordres.

d6 Obligation

- 1 Je relèverai n'importe quel défi pour gagner l'approbation de ma famille.
- 2 L'allégeance de ma maison à une autre maison doit être maintenue à tout prix.
- 3 Rien n'est plus important que ma famille.
- 4 Je suis amoureux d'un héritier d'une famille que la mienne méprise.
- 5 Ma loyauté envers mon souverain est inébranlable.
- 6 Les gens du peuple doivent me considérer comme un héros.

d6 Faille

- 1 Je crois secrètement que tout le monde est inférieur à moi.

d6 Faille

- 2 Je cache un secret véritablement scandaleux qui ruinerait ma famille.
- 3 J'entends trop souvent des menaces voilées là où il n'y en a pas.
- 4 J'ai un désir insatiable de plaisirs charnels.
- 5 Je crois que le monde tourne autour de moi.
- 6 Je fais souvent honte à ma famille.

Artiste

Compétences : choisissez-en deux parmi Acrobatie, Connaissances, Persuasion et Représentation.

Maîtrise des outils : kit de déguisement, un type d'instrument de musique

Équipement : un instrument de musique (au choix), un souvenir d'un admirateur (lettre d'amour, mèche de cheveux ou bibelot), des costumes et une pochette de ceinture contenant 150 g

Spécialité artistique Un bon artiste est polyvalent et pimente chaque représentation avec une variété de numéros différents. Choisissez entre un et trois numéros ou lancez le dé sur le tableau ci-dessous pour définir votre expertise en tant qu'artiste de variétés.

d10	Spécialité
1	Comédien
2	Danseur
3	Cracheur de feu
4	Bouffon
5	Jongleur
6	Musicien
7	Poète
8	Chanteur
9	Conteur
10	Acrobate

Aptitude : À la demande générale Vous pouvez toujours trouver un endroit où vous produire, généralement dans une auberge ou une taverne, mais aussi au sein d'un cirque, dans un théâtre, voire à la cour d'un noble. Dans ce genre d'endroit, vous bénéficiez d'un hébergement et de repas gratuits, d'un niveau modeste ou confortable (selon la qualité de l'établissement), à condition de vous produire chaque soir. De plus, vos représentations font de vous une sorte de personnalité locale. Lorsque des étrangers vous reconnaissent dans une ville où vous vous êtes produit, ils vous portent généralement une certaine sympathie.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- 1 Je connais une histoire qui s'applique à toutes les situations.
- 2 Chaque fois que j'arrive dans un nouvel endroit, je recueille les rumeurs locales et je répands des potins.
- 3 Je suis une romantique incurable, toujours à la recherche de « l'élue de mon cœur ».
- 4 Personne ne m'en veut longtemps dans mon entourage, car je sais désamorcer n'importe quelle tension.
- 5 J'adore les bonnes insultes, même celles qui me sont adressées.
- 6 Je deviens aigrie si je ne suis pas le centre de l'attention.

d6 Trait de personnalité**d6 Idéal**

- 1 (Bon) La beauté. Quand je me produis, je rends le monde meilleur qu'il ne l'était auparavant.
- 2 (Loyal) La tradition. Les histoires, les légendes et les chansons du passé ne doivent jamais tomber dans l'oubli, car elles nous enseignent qui nous sommes.
- 3 (Chaotique) La créativité. Le monde a besoin de nouvelles idées et d'actions audacieuses.
- 4 (Mauvais) La cupidité. Je ne fais ça que pour l'argent et la gloire.
- 5 (Neutre) Les gens. J'aime voir les sourires sur les visages des gens quand je me produis. C'est tout ce qui compte.
- 6 (Tout alignement) L'honnêteté. L'art doit refléter l'âme ; il doit venir de l'intérieur et révéler qui nous sommes vraiment.

d6 Obligation

- 1 Mon instrument est ce que j'ai de plus précieux, et il me rappelle quelqu'un que j'aime.
- 2 Quelqu'un m'a volé mon précieux instrument, et un jour, je le récupérerai.
- 3 Je veux devenir célèbre, quoi qu'il en coûte.
- 4 J'idolâtre un héros des contes anciens et je compare mes exploits à ceux de cette personne.
- 5 Je ferai tout pour prouver que je suis supérieur à mon rival détesté.
- 6 Je ferais n'importe quoi pour les autres membres de mon ancienne troupe.

d6 Faille

- 1 Je suis prêt à tout pour gagner en notoriété et en renommée.
- 2 Je craque pour les jolis visages.
- 3 Un scandale m'empêche de rentrer chez moi. Ce genre d'ennuis me suit partout.
- 4 J'ai un jour satirisé un noble qui veut désormais ma tête, une erreur que je risque fort de répéter.
- 5 J'ai du mal à cacher mes véritables sentiments.
- 6 Malgré tous mes efforts, je ne suis pas fiable envers mes amis.

Charlatan

Compétences : choisissez-en deux parmi Discretion, Escamotage, Représentation et Tromperie.

Maîtrise des outils : kit de déguisement, kit de falsification

Équipement : un ensemble de vêtements raffinés, un kit de déguisement, des accessoires d'escroquerie de votre choix (dix flacons bouchés remplis de liquide coloré, un jeu de dés truqués, un jeu de cartes marquées ou une chevalière d'un duc imaginaire), ainsi qu'une pochette de ceinture contenant 150 g

Stratagèmes préférés Chaque charlatan a une technique qu'il privilégie par rapport aux autres stratagèmes. Choisissez un stratagème préféré ou lancez un dé sur le tableau ci-dessous.

d6 Arnaque

- 1 Je triche aux jeux de hasard.
- 2 Je rabote des pièces de monnaie ou je falsifie des documents.
- 3 Je m'immisce dans la vie des gens pour exploiter leurs faiblesses et m'emparer de leur fortune.
- 4 J'endosse de nouvelles identités comme on enfle des vêtements.

d6 Arnaque

- 5 Je réalise des tours de passe-passe au coin des rues.
- 6 Je convaincs les gens que des babioles sans valeur valent leur argent durement gagné.

Aptitude : Fausse identité

Vous vous êtes créé une seconde identité comprenant des papiers d'identité, des relations établies et des déguisements qui vous permettent d'endosser ce personnage. De plus, vous pouvez falsifier des documents, y compris des papiers officiels et des lettres personnelles, à condition d'avoir vu un exemple du type de document ou de l'écriture que vous essayez de copier.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- 1 Je tombe facilement amoureux et je me désamoure tout aussi vite, et je suis toujours à la recherche de quelqu'un.
- 2 J'ai une blague pour chaque occasion, surtout celles où l'humour est déplacé.
- 3 La flatterie est ma stratégie préférée pour obtenir ce que je veux.
- 4 Je suis un joueur invétéré qui ne peut pas résister à l'envie de prendre des risques pour un gain potentiel.
- 5 Je mens sur presque tout, même quand je n'ai aucune bonne raison de le faire.
- 6 Le sarcasme et les insultes sont mes armes de prédilection.

d6 Idéal

- 1 (Loyal) Équité. Je ne m'en prends jamais à ceux qui ne peuvent pas se permettre de perdre quelques pièces.
- 2 (Bon) Charité. Je distribue l'argent que je gagne à ceux qui en ont vraiment besoin.
- 3 (Chaotique) Créativité. Je ne refais jamais deux fois la même arnaque.
- 4 (Chaotique) Indépendance. Je suis un esprit libre : personne ne me dit quoi faire.
- 5 (Bon) Amitié. Les biens matériels vont et viennent. Les liens d'amitié, eux, durent pour toujours.
- 6 (Tout alignement) Ambition. Je suis déterminé à réussir ma vie.

d6 Obligation

- 1 J'ai escroqué la mauvaise personne et je dois tout mettre en œuvre pour que cette personne ne croise plus jamais mon chemin ni celui de mes proches.
- 2 Je dois tout à mon mentor – un individu odieux qui est probablement en train de pourrir en prison quelque part.
- 3 Quelque part, j'ai un enfant qui ne me connaît pas. Je m'efforce de rendre le monde meilleur pour lui.
- 4 Je suis issu d'une famille noble, et un jour, je récupérerai mes terres et mon titre auprès de ceux qui me les ont volés.
- 5 Une personne puissante a tué quelqu'un que j'aimais. Un jour prochain, je me vengerai.
- 6 J'ai escroqué et ruiné une personne qui ne le méritait pas. Je cherche à expier mes méfaits, mais je ne parviendrai peut-être jamais à me pardonner.

d6 Faille

- 1 Je ne peux pas résister à un joli visage.
- 2 Je suis toujours endetté. Je dépense mes gains mal acquis en luxes décadents plus vite que je ne les gagne.
- 3 Je suis convaincu que personne ne pourrait jamais me duper comme je dupe les autres.
- 4 Je suis trop cupide pour mon propre bien. Je ne peux pas m'empêcher de prendre des risques dès qu'il y a de l'argent en jeu.

d6 Faille

- | | |
|---|---|
| 5 | Je ne peux pas m'empêcher d'escroquer les gens qui sont plus puissants que moi. |
| 6 | Je déteste l'admettre et je m'en voudrai pour ça, mais je prendrai la fuite pour sauver ma peau si les choses tournent mal. |

Chasseur de primes

Compétences : choisissez-en deux parmi Discrétion, Intuition, Investigation et Perception.

Maîtrise des outils : un instrument de musique de votre choix, un kit de sécurité

Équipement : une tenue de tous les jours, un souvenir de votre dernière cible (comme une mèche de cheveux, un poignard cassé ou un morceau de tissu), et une bourse contenant 100 g

Aptitude : Réseau de contacts

Vous êtes en contact régulier avec des personnes évoluant dans les milieux fréquentés par les proies que vous traquez. Ces personnes peuvent être liées au milieu criminel, à la pègre des rues ou à la haute société. Ce réseau se présente sous la forme d'un contact sur toute planète civilisée que vous visitez et qui compte au moins un membre de votre race, une personne qui vous fournit des informations sur les habitants et les lieux de la région.

Chasseur de sorcières

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Investigation, Occultisme et Perspicacité.

Maîtrise des outils : trousse d'empoisonneur

Langues : une de votre choix

Équipement : un trophée provenant d'une cible (comme une mèche de cheveux, une affiche de recherche ou une plume), un porte-bonheur pour éloigner le mal (comme un capteur de rêves, des gousses d'ail ou une chaîne en argent), une tenue de voyageur et une bourse contenant 50 g.

Aptitude : Fléau des damnés

Lorsque vous enquêtez sur les sources du mal, vous connaissez bien les divinités, les dieux, les protecteurs et les origines courantes d'où provient le mal. Même si vous n'êtes pas en mesure de déterminer une source exacte à partir d'effets surnaturels ou d'un autre monde, vous pouvez souvent l'associer à une divinité ou à un groupe spécifique.

Contrebandier

Compétences : choisissez-en deux parmi Athlétisme, Investigation, Pilotage et Tromperie.

Maîtrise des outils : Véhicules (un de votre choix)

Équipement : un gilet en cuir raffiné ou une paire de bottes en cuir, une tenue de tous les jours et une pochette en cuir contenant 150 g

Aptitude : Sous le radar

Vous connaissez un réseau de contrebandiers prêts à vous aider à vous sortir de situations délicates. Lorsque vous vous trouvez dans une ville, un village ou toute autre communauté de taille similaire (à la discrétion du MJ), vous et vos compagnons pouvez séjourner gratuitement dans des refuges. Ces refuges offrent un mode de vie modeste. Pendant votre séjour dans un refuge, vous

pouvez choisir de garder votre présence (et celle de vos compagnons) secrète.

Criminel

Compétences : choisissez-en deux parmi Discrétion, Escamotage, Intimidation et Tromperie.

Maîtrise des outils : un type de matériel de jeu, un kit de sécurité

Équipement : un pied-de-biche, une tenue de ville sombre comprenant une capuche, et une pochette de ceinture contenant 150 g

Spécialité criminelle

Il existe de nombreux types de criminels, et au sein d'une guilde de voleurs ou d'une organisation criminelle similaire, chaque membre possède des spécialités particulières. Même les criminels qui opèrent en dehors de telles organisations ont de fortes préférences pour certains types de crimes plutôt que d'autres. Choisissez le rôle que vous jouez dans votre vie criminelle, ou lancez le dé sur le tableau ci-dessous.

d8 Spécialité

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | Maître chanteur |
| 2 | Cambrioleur |
| 3 | Homme de main |
| 4 | Receleur |
| 5 | Voleur de grand chemin |
| 6 | Tueur à gages |
| 7 | Pickpocket |
| 8 | Contrebandier |

Aptitude : Contact criminel

Vous disposez d'un contact fiable et digne de confiance qui vous sert d'intermédiaire auprès d'un réseau de criminels. Vous savez comment faire parvenir des messages à votre contact et en recevoir de sa part, même sur de longues distances ; plus précisément, vous connaissez les messagers locaux, les commerçants corrompus et les marchands peu scrupuleux qui peuvent transmettre vos messages.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- | | |
|---|---|
| 1 | J'ai toujours un plan au cas où quelque chose tournerait mal.
Je reste toujours calme, quelle que soit la situation. |
| 2 | Je n'élève jamais la voix et je ne me laisse jamais dominer par mes émotions. |
| 3 | La première chose que je fais quand j'arrive dans un nouvel endroit, c'est de repérer l'emplacement de tous les objets de valeur – ou les endroits où on pourrait les cacher. |
| 4 | Je préfère me faire un nouvel ami plutôt qu'un nouvel ennemi. |
| 5 | Je mets énormément de temps à faire confiance. Ceux qui semblent les plus honnêtes sont souvent ceux qui ont le plus à cacher. |
| 6 | Je ne prête aucune attention aux risques, quelle que soit la situation. Ne me donnez jamais les probabilités. |

d6 Idéal

- | | |
|---|---|
| 1 | (Loyal) L'honneur. Je ne vole pas mes confrères. |
| 2 | (Chaotique) La liberté. Les chaînes sont faites pour être brisées, tout comme ceux qui les forgent. |
| 3 | (Bon) La charité. Je vole les riches pour pouvoir aider les personnes dans le besoin. |

d6 Idéal

- 4 (Méchant) La cupidité. Je ferai tout ce qu'il faut pour devenir riche.
- 5 (Neutre) Les gens. Je suis fidèle à mes amis, pas à des idéaux.
- 6 (Bon) Rédemption. Il y a une étincelle de bonté en chacun.

d6 Obligation

- 1 J'essaie de rembourser une dette que j'ai contractée auprès d'un généreux bienfaiteur.
- 2 L'argent que j'ai gagné de manière illicite va à ma famille.
- 3 On m'a volé quelque chose d'important, et je compte bien le récupérer.
- 4 Je deviendrai le plus grand voleur qui ait jamais existé.
- 5 Je suis coupable d'un crime terrible. J'espère pouvoir me racheter.
- 6 Une personne que j'aimais est morte à cause d'une erreur que j'ai commise. Cela ne se reproduira plus jamais.

d6 Faille

- 1 Quand je vois quelque chose qui a de la valeur, je ne pense à rien d'autre qu'à la façon dont je pourrais le voler.
- 2 Si je dois choisir entre l'argent et mes amis, je choisirai probablement l'argent.
- 3 S'il y a un plan, je l'oublierai. Si je ne l'oublie pas, je l'ignorerai.
- 4 J'ai un « tic » qui trahit mes mensonges.
- 5 Je prends la poudre d'escampette dès que les choses tournent mal.
- 6 Une personne innocente est en prison pour quelque chose que j'ai fait. Ça ne me dérange pas.

Diplomate

Vous avez exercé les fonctions de diplomate, négociant et facilitant des accords afin de parvenir à des solutions non violentes profitables aux deux parties. Peut-être avez-vous servi au sein de l'Administratum de l'Imperium pour maintenir la paix entre des planètes en conflit, afin qu'elles puissent continuer à verser leurs dîmes, ou peut-être avez-vous travaillé en tant qu'émissaire ou ambassadeur d'une autre faction, telle que les Tau, pour amener de nouvelles planètes sous leur domination de la manière la plus pacifique possible.

Compétences : Choisissez-en deux parmi Connaissances, Perspicacité, Persuasion et Tromperie.

Langues : Deux de votre choix

Équipement : Un certificat attestant de votre fonction, un ensemble de vêtements raffinés et une bourse contenant 200 g.

Aptitude : Procédures de cour

Votre connaissance du fonctionnement des bureaucraties vous permet d'accéder aux archives et aux rouages internes de toute cour noble ou de tout gouvernement que vous rencontrez. Vous savez qui sont les personnalités influentes, à qui vous adresser pour obtenir les faveurs que vous recherchez, et quelles sont les intrigues actuelles qui intéressent le groupe.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- 1 Je pense que tout ce qui vaut la peine d'être fait mérite d'être bien fait. Je n'y peux rien, je suis perfectionniste.

d6 Trait de personnalité

- 2 Je veux toujours savoir comment les choses fonctionnent et ce qui motive les gens.
- 3 Je suis désagréable avec ceux qui ne partagent pas mon engagement envers le travail acharné et le fair-play.
- 4 J'aime parler longuement de mon métier.
- 5 Je ne dépense pas mon argent à la légère et je négocie sans relâche pour obtenir la meilleure offre possible.
- 6 Je suis réputé pour mon travail, et je tiens à ce que tout le monde l'apprécie. Je suis toujours surpris quand les gens n'ont jamais entendu parler de moi.

d6 Idéal

- 1 (Loyal) Communauté. Il est du devoir de toute personne civilisée de renforcer les liens communautaires et la sécurité de la civilisation.
- 2 (Bon) Générosité. Mes talents m'ont été donnés pour que je puisse les mettre au service du monde.
- 3 (Chaotique) Liberté. Chacun devrait être libre de subvenir à ses propres besoins.
- 4 (Mal) Cupidité. Je ne fais ça que pour l'argent.
- 5 (Neutre) Les gens. Je m'engage envers les personnes qui me sont chères, pas envers des idéaux.
- 6 (Tout alignement) Aspiration. Je travaille dur pour être le meilleur dans mon domaine.

d6 Obligation

- 1 La cour où j'ai appris mon métier est pour moi l'endroit le plus important au monde.
- 2 Je dois beaucoup à mon mentor, qui a fait de moi la personne que je suis aujourd'hui.
- 3 Je recherche la richesse pour m'assurer l'amour de quelqu'un.
- 4 Un jour, je ramènerai la paix sur la planète que j'ai quittée.
- 5 Je me vengerai d'un rival qui a saboté l'une de mes tentatives diplomatiques.
- 6 Il ne me suffit pas de servir : je dois également former la génération future.

d6 Faille

- 1 J'ai tendance à être trop émotif (ou trop rationnel) dans mes relations avec les autres.
- 2 Quand les temps sont durs, je n'hésite pas à accepter des pots-de-vin.
- 3 Je serais prêt à tout pour obtenir un poste à responsabilités.
- 4 La diplomatie ne me suffit jamais : je dois absolument avoir le dernier mot.
- 5 Je suis terriblement jaloux de quiconque parvient à me surpasser dans mes relations.
- 6 Je suis prêt à tout pour obtenir une bonne affectation.

Érudit

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Investigation, Nature et Occultisme.

Langues : deux de votre choix

Équipement : une bouteille d'encre noire, une plume, un petit couteau, une lettre d'un collègue décédé posant une question à laquelle vous n'avez pas encore pu répondre, une tenue de tous les jours et une pochette de ceinture contenant 100 g

Aptitude : Chercheur

Lorsque vous tentez d'apprendre ou de vous remémorer un élément de savoir, si vous ne connaissez pas cette information, vous savez souvent où et auprès de qui vous pouvez l'obtenir. Généralement, ces informations proviennent d'une bibliothèque, d'un scriptorium, d'une université, d'un sage ou d'une autre personne ou créature

érudite. Votre MJ peut décider que la connaissance que vous recherchez est cachée dans un endroit presque inaccessible, ou qu'elle est tout simplement introuvable. Dévoiler les secrets les plus profonds du multivers peut nécessiter une aventure, voire une campagne entière.

Esclave

Vous avez été réduit en esclavage ou contraint au servage. Que l'on vous ait demandé d'effectuer des tâches subalternes en tant que serveur, ou que vous ayez été forcé de combattre dans une armée d'esclaves au service d'un gouverneur fortuné, vous partagez certains points communs avec d'autres esclaves du même acabit.

Compétences : choisissez-en deux parmi Acrobatie, Athlétisme, Survie et Tromperie.

Maîtrise d'outils : deux outils de votre choix

Équipement : une tenue de voyageur, un pendentif appartenant à un ami toujours réduit en esclavage, un souvenir de votre ancien propriétaire tel qu'un emblème, une montre ou un insigne, et une bourse contenant 10 g.

Aptitude : La camaraderie des opprimés

Dans la grande galaxie, la demande de main-d'œuvre est forte. De l'ouvrier d'usine ordinaire au plus humble des gladiateurs-esclaves, vous pouvez trouver un ami parmi ces personnes. Grâce à ces relations, vous pouvez obtenir de ces esclaves des informations sur l'actualité politique, sur leurs maîtres, ainsi que sur la nature de leur travail.

Personnalités suggérées

d6 Trait de personnalité

- | | |
|---|---|
| 1 | Peu importe à quel point les choses deviennent difficiles, je ne me plains jamais, car j'ai connu pire. |
| 2 | Je ne prends la parole que lorsqu'on m'adresse la parole. |
| 3 | J'appelle tout le monde « monsieur » ou « seigneur » sans même y penser. |
| 4 | Par habitude, j'effectue des tâches ménagères simples pour mon entourage. |
| 5 | J'ai tendance à éviter d'être au centre de l'attention. |
| 6 | Je suis terrifié par les cordes, les fouets et les chaînes. |

d6 Idéal

- | | |
|---|---|
| | (Loyal) Statu quo. Le statut est défini par des règles claires qui constituent le fondement de la civilisation. |
| 1 | |
| 2 | (Bon) Égalité. Nous saignons tous du même sang rouge, et nous souffrons tous ensemble. |
| 3 | (Chaotique) Combattant de la liberté. Tous les esclaves doivent être libres, à tout prix. |
| 4 | (Neutre) Apathie. Je ne pense qu'à ce qui relève de mon pouvoir, et tout le reste n'est qu'une question de circonstances. |
| 5 | (Neutre) Indifférence. Les gens ne sont que des gens. Ce qu'ils sont compte plus que ce qu'ils représentent. |
| 6 | (Tout alignement) Famille. Il est important d'avoir des amis et sa famille à ses côtés, où que l'on soit. |

d6 Obligation

- | | |
|---|---|
| 1 | Je rêve de retourner dans mon pays natal ou auprès de ma famille. |
| 2 | J'ai rencontré un être cher pendant ma captivité. J'espère le revoir. |
| 3 | Mon identité d'esclave est marquée par des cicatrices ou des tatouages. |

d6 Obligation

- | | |
|---|---|
| 4 | J'ai eu une relation secrète avec une personne qui n'était pas esclave pendant ma captivité. |
| 5 | Mes amis sont toujours réduits en esclavage. J'espère revenir les chercher un jour. |
| 6 | J'ai entendu parler d'un monde extraordinaire au-delà de la captivité, et je veux le découvrir. |

d6 Faille

- | | |
|---|---|
| 1 | J'ai du mal à partager des choses. |
| 2 | J'ai du mal à parler, même quand on m'adresse la parole. |
| 3 | Quand on me demande de faire quelque chose, je me sens obligé de le faire, même si je n'aime pas la personne. |
| 4 | Je dis toujours la vérité quand on me pose une question. |
| 5 | Je suis lâche. |
| 6 | Je suis pris de violentes crises de rage lorsque je revois ceux qui m'ont autrefois retenu prisonnier. |

Étranger

Compétences : choisissez-en deux parmi Athlétisme, Nature, Perception et Survie.

Maîtrise d'un outil : un type d'instrument de musique

Langues : une de votre choix

Équipement : un bâton, un piège de chasse, un trophée provenant d'un animal que vous avez tué, une tenue de voyage et une pochette de ceinture contenant 100 g

Origine

Vous avez visité des lieux étranges et vu des choses que les autres ne peuvent même pas imaginer. Pensez à certaines des contrées lointaines que vous avez parcourues et à l'influence qu'elles ont eue sur vous. Vous pouvez déterminer votre métier en fonction de votre expérience dans la nature, ou lancer le dé sur le tableau ci-dessous.

d10	Spécialité
1	Garde forestier
2	Tapper
3	Colon
4	Guide
5	Exilé ou rejeté
6	Chasseur de primes
7	Pèlerin
8	Nomad tribal
9	Chasseur-cueilleur
10	Maraudeur tribal

Aptitude : Le vagabond

Vous avez une excellente mémoire des cartes et de la géographie, et vous êtes toujours capable de vous rappeler la configuration générale du terrain, des localités et des autres éléments qui vous entourent. De plus, vous pouvez trouver chaque jour de quoi vous nourrir et vous désaltérer, ainsi que jusqu'à cinq autres personnes, à condition que la région regorge de baies, de petit gibier, d'eau, etc.

Personnalités suggérées

d6 Trait de personnalité

- | | |
|---|---|
| 1 | Je suis animé par une soif d'aventure qui m'a poussé à quitter mon foyer. |
| 2 | Je veille sur mes amis comme s'ils étaient une portée de chiots nouveau-nés. |
| 3 | Une fois, j'ai couru 40 km pour avertir les miens de l'arrivée d'une armée, et je le referais sans hésiter. |

d6 Trait de personnalité

- 4 J'ai une leçon à tirer de chaque situation.
- 5 Je n'accorde aucune importance aux nantis.
L'argent ne peut pas vous sauver de la mort.
- 6 Je ramasse sans cesse des objets et je les tripote,
parfois jusqu'à les casser.

d6 Idéal

- 1 (Chaotique) Changement. La vie est comme les saisons, en constante évolution, et nous devons évoluer avec elle.
- 2 (Bon) Bien commun. Il incombe à chacun de maximiser le bonheur.
- 3 (Loyal) Honneur. Si je me déshonore, je déshonore tout mon peuple.
- 4 (Mauvais) Puissance. Les plus forts sont destinés à régner.
- 5 (Neutre) Nature. Le monde naturel est plus important que n'importe quelle civilisation.
- 6 (Tout alignement) Gloire. Je dois gagner la gloire au combat, pour moi-même et pour mon peuple.

d6 Obligation

- 1 Mon peuple est ce qui compte le plus pour moi.
- 2 Une atteinte à la nature est une atteinte à moi-même.
- 3 Je ferai pleuvoir une terrible colère sur les malfaiteurs qui ont détruit ma patrie.
- 4 Je suis le dernier de mon peuple, et c'est à moi qu'il revient de préserver son héritage.
- 5 Je suis en proie à d'horribles visions d'une catastrophe à venir.
- 6 Il est de mon devoir de faire tout ce qui est nécessaire pour assurer la survie de mon peuple.

d6 Faille

- 1 Je suis épris des plaisirs charnels.
- 2 Il n'y a pas de place pour la prudence dans une vie vécue pleinement.
- 3 Je me souviens de chaque insulte que j'ai reçue et nourris une rancœur silencieuse envers quiconque m'a jamais fait du tort.
- 4 Je mets du temps à faire confiance à ceux qui ne font pas partie de mon peuple.
- 5 La violence est la réponse à presque tous les problèmes.
- 6 Je ne sauve pas ceux qui sont trop faibles pour se sauver eux-mêmes.

Forces de police

Vous faisiez partie des forces de police, par exemple en tant qu'Arbites, ou d'une force de défense planétaire. Vous avez servi à protéger les intérêts collectifs de la planète. Peut-être étiez-vous en désaccord avec certaines des réglementations en vigueur sur votre monde d'origine, ou peut-être étiez-vous un fervent défenseur de la loi, quelles que soient les circonstances. Réfléchissez à la manière dont votre monde traitait la criminalité et les problèmes qui affligent la galaxie, et demandez-vous si votre planète a déjà subi des attaques ou des raids de la part de forces extérieures.

Compétences : choisissez-en deux parmi Athlétisme, Intimidation, Investigation et Perception.

Langues : une de votre choix

Maîtrise des outils : Véhicules (terrestres)

Équipement : un uniforme (vêtements élégants), une matraque (bâton), un sifflet, une paire de menottes, une lettre d'un collègue concernant une affaire classée sans suite, et une pochette contenant 100 g.

Aptitude : Grade de policier

En tant que membre des forces de police, vous disposez d'un insigne de service qui atteste de votre autorité. Grâce à celui-ci, vous pouvez pénétrer dans des zones qui auraient pu être auparavant interdites d'accès et consulter, en fonction de votre grade, un certain nombre de documents, tels que les dossiers de la police locale ou les enregistrements de vidéosurveillance. De plus, les habitants sont plus enclins à vous faire confiance, à moins que vous ou votre fonction n'ayez une mauvaise réputation.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- 1 Je veille toujours à ce que mon uniforme soit impeccable avant de partir en patrouille.
- 2 Je suis toujours poli et respectueux.
- 3 Je suis hanté par les souvenirs d'une affaire qui a mal tourné.
- 4 J'ai perdu trop d'amis au sein des forces de l'ordre, et j'ai du mal à m'en faire de nouveaux.
- 5 J'ai un sens de l'humour un peu noir.
- 6 La meilleure solution est généralement la plus simple.

d6 Idéal

- 1 (Loyal) L'ordre. Je dois obéir à mes supérieurs, même si je ne suis pas d'accord avec leurs ordres.
- 2 (Bon) Le service général. Je veux servir le bien commun chaque fois que j'en ai l'occasion.
- 3 (Chaotique) Le changement. Les forces de police de ma planète utilisent des méthodes dépassées qui ne fonctionnent plus.
- 4 (Mauvais) La force. Dans la vie comme à la guerre, c'est la force la plus puissante qui l'emporte.
- 5 (Neutre) Choisis tes combats. Ça ne sert à rien de partir à l'assaut si je peux trouver une autre solution.
- 6 (Tout alignement) Patrie. Ma ville, ma nation ou mon peuple sont tout ce qui compte.

d6 Obligation

- 1 Je suis toujours hanté par un tueur que je n'ai jamais réussi à coincer.
- 2 Je veille sur une famille qui habite près de mon secteur de patrouille.
- 3 J'ai une dette envers mon supérieur que je ne pourrai jamais rembourser.
- 4 Ceux qui se battent à mes côtés méritent que je donne ma vie pour eux.
- 5 Je me bats pour ceux qui ne peuvent pas se défendre eux-mêmes.
- 6 Mon devoir, c'est ma vie.

d6 Faille

- 1 Il m'arrive parfois d'accepter de l'argent si cela permet d'éviter des conflits.
- 2 Ma haine envers mes ennemis est aveugle et irrationnelle.
- 3 J'ai peu de respect pour ceux qui ne respectent pas la loi.
- 4 Je préférerais avaler mon insigne plutôt que d'admettre que j'ai tort.
- 5 Je respecte la loi, même si elle n'est pas toujours juste.
- 6 J'ai un problème d'alcoolisme pour faire face à ce que j'ai vu.

Gamin des rues

Compétences : choisissez-en deux parmi Escamotage, Intuition, Perception et Tromperie.

Maîtrise des outils : kit de déguisement, kit de sécurité

Équipement : un petit couteau, une carte de la ville où vous avez grandi, une souris de compagnie, un souvenir de

vos parents, une tenue de tous les jours et une pochette de ceinture contenant 100 g

Aptitude : Secrets de la ville

Vous connaissez les schémas secrets et les flux de circulation des villes et pouvez trouver des passages à travers la jungle urbaine que d'autres ne remarqueraient pas. Lorsque vous n'êtes pas en combat, vous (et les compagnons que vous menez) pouvez vous déplacer entre deux lieux quelconques de la ville deux fois plus vite que ne le permettrait normalement votre vitesse.

Hérétique

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Intimidation, Occultisme et Tromperie.

Langues : deux de votre choix

Équipement : une tenue de sectateur, une tenue de tous les jours, un symbole sacré de la divinité que vous avez choisie, un symbole de votre initiation (tel qu'un œil conservé dans du vinaigre, un os de doigt ou une poupée vaudou), et 50 g.

Aptitude : Servitude résignée

En tant que serviteur de forces maléfiques, vous vous êtes résigné à une position de servitude. Vous connaissez bien les rituels, les aspects et les traits caractéristiques de la divinité ou de la philosophie que vous avez vénérée. De plus, vous connaissez les conséquences de ces rituels, telles que les mutations, les bienfaits, les malédictions et autres traits distinctifs que peuvent présenter les membres de ce culte. Lorsque vous cherchez refuge, d'autres membres de votre culte ou de votre confession peuvent être en mesure de vous héberger et de vous vêtir, à condition que vous continuiez à pratiquer votre foi ou que vous apportiez votre soutien à leurs ambitions.

Marin

Compétences : choisissez-en deux parmi Athlétisme, Escamotage, Nature et Perception.

Maîtrise des outils : outils de navigation, véhicules (maritimes) ou véhicules (spatiaux)

Équipement : une cheville d'amarrage (gourdin), une corde de soie (50 pieds), un porte-bonheur tel qu'une patte de lapin ou une petite pierre percée d'un trou au centre (vous pouvez également lancer un dé pour obtenir un bibelot aléatoire à partir du tableau des bibelots du chapitre 5), une tenue de tous les jours et une pochette de ceinture contenant 100 g

Aptitude : Passage à bord d'un navire

Lorsque vous en avez besoin, vous pouvez obtenir un passage gratuit à bord d'un navire pour vous-même et vos compagnons d'aventure. Vous pourriez embarquer sur le navire sur lequel vous avez servi, ou sur un autre navire avec lequel vous entretenez de bonnes relations (peut-être celui commandé par un ancien membre d'équipage). Comme vous faites appel à une faveur, vous ne pouvez pas être certain que l'itinéraire ou les horaires répondront à tous vos besoins. C'est votre MJ qui déterminera le temps nécessaire pour atteindre votre destination. En échange de ce passage gratuit, vous et vos compagnons devrez aider l'équipage pendant la traversée.

Personnalités suggérées

d6 Trait de personnalité

- 1 Mes amis savent qu'ils peuvent compter sur moi, quoi qu'il arrive.
- 2 Je travaille dur pour pouvoir m'amuser à fond une fois le boulot terminé.
- 3 Je prends quelques libertés avec la vérité pour rendre une histoire plus captivante.
- 4 Pour moi, une bagarre est l'occasion idéale de découvrir une nouvelle ville.
- 5 Je ne rate jamais un pari amical.
- 6 J'aime le travail bien fait, surtout si je peux faire en sorte que quelqu'un d'autre s'en charge.

d6 Idéal

- 1 (Bon) Respect. Ce qui assure la cohésion d'un vaisseau, c'est le respect mutuel.
- 2 (Loyal) Équité. Nous travaillons tous, donc nous partageons tous les récompenses.
- 3 (Chaotique) Liberté. Mon vaisseau me donne la liberté d'aller où je veux et de faire ce que je veux.
- 4 (Mauvais) Domination. Je suis un prédateur, et les autres vaisseaux sont mes proies.
- 5 (Neutre) Les gens. Je suis dévoué à mon équipage.
- 6 (Tout alignement) Aspiration. Un jour, je posséderai mon propre vaisseau et tracerai ma propre destinée.

d6 Obligation

- 1 Je suis avant tout fidèle à mon capitaine, tout le reste est secondaire.
- 2 Le navire est ce qu'il y a de plus important ; les équipages et les capitaines vont et viennent.
- 3 Je me souviendrai toujours de mon premier navire.
- 4 Dans une ville, j'ai une maîtresse dont le regard a failli me faire quitter mon navire.
- 5 On m'a privé de ma juste part des bénéfices, et je veux récupérer ce qui m'est dû.
- 6 Des pirates ont assassiné mon équipage, pillé mon navire et m'ont laissé pour mort. Je me vengerai.

d6 Faille

- 1 Je suis les ordres, même si je pense qu'ils sont erronés.
- 2 Je suis prêt à dire n'importe quoi pour éviter le surcroît de travail.
- 3 Dès que quelqu'un remet en question mon courage, je ne recule jamais, quelle que soit la dangerosité de la situation.
- 4 Une fois que je commence à boire, j'ai du mal à m'arrêter.
- 5 Je ne peux m'empêcher de glisser dans ma poche la petite monnaie et les bibelots que je trouve.
- 6 Ma fierté m'entraînera probablement à ma perte.

Mécanicien

Compétences : choisissez-en deux parmi Investigation, Perception, Pilotage et Technologie.

Maîtrise des outils : trousse de mécanicien, véhicule (au choix)

Équipement : une clé à molette, une lettre d'un client, une tenue de tous les jours, une trousse de mécanicien, une clé d'un vieux véhicule et une pochette contenant 100 g.

Aptitude : Bricoleur

Qu'il s'agisse d'un grille-pain cassé ou de canalisations rouillées, les gens sont prêts à vous écouter pour de petites réparations mécaniques. En échange d'un travail manuel, ils seraient disposés à vous offrir le gîte et le couvert, à vous et à vos compagnons, à condition que vous ne vous soyez pas mis à dos ces personnes auparavant et que vous ne leur causiez pas plus d'ennuis que vous n'en valez la peine.

Médecin

Compétences : Choisissez-en deux parmi Connaissances, Médecine, Nature et Technologie.

Maîtrise des outils : Outils de chirurgien

Équipement : Une fiole de chloroforme, un stéthoscope, une trousse ou une valise de médecin, des outils de chirurgien, une trousse de premiers secours, des vêtements courants et une pochette contenant 100 g.

Aptitude : Guérisseur polyvalent

Grâce au temps que vous avez passé à voyager, vous connaissez suffisamment bien les différentes régions du monde pour savoir où se trouvent les guérisseurs et chirurgiens compétents, ainsi que les endroits où trouver les médicaments ou le matériel nécessaires aux soins. Dans un monde où les médecins sont rares, vous pouvez également monnayer facilement vos services. Installer une clinique ou une tente de soins en ville pendant quelques heures peut vous permettre d'obtenir un repas gratuit et un toit au-dessus de votre tête.

Mercenaire

Compétences : choisissez-en deux parmi Acrobatie, Athlétisme, Intimidation et Persuasion.

Maîtrise des outils : un type de jeu de dés, véhicules (terrestres)

Équipement : un uniforme de votre compagnie (de qualité « vêtements de voyageur »), un insigne indiquant votre grade, un jeu de dés de votre choix et une pochette contenant le reste de votre dernier salaire (100 g).

Aptitude : La vie de mercenaire

Vous connaissez la vie de mercenaire comme seul quelqu'un qui l'a vécue peut la connaître. Vous êtes capable d'identifier les compagnies de mercenaires à leurs emblèmes, et vous en savez un peu sur chacune d'entre elles, y compris sur ceux qui les ont récemment engagées. Vous pouvez trouver les tavernes et les salles de fête où se rassemblent les mercenaires dans n'importe quelle région, à condition de parler la langue locale.

Militaire

Compétences : choisissez-en deux parmi Athlétisme, Intimidation, Médecine et Perception.

Maîtrise des outils : un type de jeu de hasard, véhicules (terrestres)

Équipement : un insigne de grade, un trophée pris à un ennemi tombé au combat (une dague, une lame brisée ou un morceau de bannière), un jeu de dés ou de cartes à jouer, une tenue de tous les jours et une pochette de ceinture contenant 100 g

Aptitude : Grade militaire

Vous possédez un grade militaire issu de votre carrière. Les forces fidèles à votre ancienne organisation militaire reconnaissent toujours votre autorité et votre influence, et les soldats de rang inférieur vous témoignent le respect qui vous est dû. Vous pouvez invoquer votre grade pour exercer une influence sur d'autres soldats et réquisitionner du matériel simple ou des chevaux pour un usage temporaire. Vous pouvez également, en général, accéder aux campements militaires et aux forteresses alliés qui reconnaissent votre rang.

Pèlerin

Vous avez mené une vie de pèlerin itinérant, parcourant les lieux saints de la galaxie au nom de votre foi. Le long des chemins de pèlerinage, vous avez sans doute découvert une grande partie de la galaxie, depuis ses merveilleuses cités aux gratte-ciel dorés qui effleurent les nuages jusqu'aux planètes qui ne sont guère plus que des déserts arides de roches et de poussière.

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Occultisme, Persuasion et Représentation.

Langues : deux de votre choix

Équipement : une tenue de voyageur et une bourse contenant 50 g.

Aptitude : Sanctuaires sacrés

Des sanctuaires sont disséminés à travers la galaxie, et les itinéraires habituellement empruntés par les pèlerins sont bien connus. En tant que pèlerin, vous connaissez bien ces sanctuaires dédiés à votre foi, ainsi que des informations de base telles que leur niveau de surveillance, la présence éventuelle de pillards ou de pirates dans cet espace aérien, et l'histoire générale de ces sanctuaires.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- | | |
|---|---|
| 1 | J'idolâtre un champion particulier de ma religion et je me réfère constamment à ses exploits et à son exemple. |
| 2 | Je vois des présages dans chaque événement et chaque action. |
| 3 | Rien ne peut ébranler mon optimisme et ma foi. |
| 4 | Je cite (ou déforme) les textes sacrés dans presque toutes les situations. |
| 5 | Je suis tolérant (ou intolérant) envers les autres croyances et je respecte (ou condamne) le culte d'autres dieux. |
| 6 | J'ai passé tellement de temps dans la solitude que j'ai peu d'expérience dans mes relations avec les gens du monde extérieur. |

d6 Idéal

- | | |
|---|---|
| 1 | (Loyal) Tradition. Les rites ancestraux de ma religion doivent être préservés. |
| 2 | (Bon) Charité. Je m'efforce toujours d'aider ceux qui sont dans le besoin. |
| 3 | (Chaotique) Changement. Les dieux œuvrent sans cesse dans le monde pour le transformer. |
| 4 | (Loyal) Pouvoir. J'espère un jour accéder à une position de pouvoir au sein de la hiérarchie de mon Église. |
| 5 | (Loyal) Foi. Je suis convaincu que ma divinité guidera mes actions. |
| 6 | (Tout alignement) Apothéose. À ma mort, je serai récompensé par une vie immortelle au service de ma divinité. |

d6 Obligation

- | | |
|---|---|
| 1 | Je mourrais pour récupérer une ancienne relique de ma foi. |
| 2 | Je me vengerai d'une hiérarchie ecclésiastique corrompue. |
| 3 | Je dois ma vie à un prêtre qui m'a recueilli lorsque je suis devenu orphelin. |
| 4 | Je ferai tout pour protéger l'Église que j'ai servie. |
| 5 | Tout ce que je fais vise à aider ceux qui sont moins fidèles à atteindre ma position. |
| 6 | Je cherche à préserver un texte sacré que mes ennemis cherchent à détruire. |

d6 Obligation**d6 Faille**

- 1 Je juge les autres sévèrement, et moi-même encore plus sévèrement.
- 2 J'accorde trop de confiance à ceux qui détiennent le pouvoir au sein de la hiérarchie de mon Église.
- 3 Ma piété m'amène à faire aveuglément confiance à ceux qui partagent ma foi.
- 4 Je suis intransigeant dans mes convictions.
- 5 Je me méfie des étrangers et m'attends au pire de leur part.
- 6 Une fois que je me suis fixé un objectif, j'en deviens obsédé au détriment de tout le reste.

Pilote

Compétences : choisissez-en deux parmi Perception, Pilotage, Représentation et Technologie.

Maîtrise des outils : Véhicules (tous)

Équipement : un porte-clés sophistiqué pour un véhicule, un magazine consacré aux véhicules, une paire de dés en peluche, une tenue de voyage et 100 g

Aptitude : Expert en véhicules

Au cours de votre carrière de pilote, vous avez appris à identifier tous les types de véhicules circulant sur la route. Des vélos basiques aux croiseurs stellaires high-tech, vous connaissez au moins les fonctions et caractéristiques de base de la plupart des véhicules. Si un véhicule est si exotique que vous ne l'avez jamais vu auparavant, vous pouvez souvent en déterminer l'origine ou repérer des similitudes avec d'autres véhicules que vous avez déjà vus.

Pilleur

Au sein de la galaxie, de nombreuses espèces se livrent à des raids et au pillage. Qu'il s'agisse d'un simple pirate, d'un brigand en quête de sa prochaine proie ou d'un régiment entier passé du côté de l'ombre, ces pillards sont présents partout dans la galaxie, en temps de paix comme en temps de guerre, et mènent une vie difficile et tourmentée en échange de ce qu'ils considèrent comme leur liberté.

Compétences : choisissez-en deux parmi Acrobatie, Athlétisme, Perception et Pilotage.

Maîtrise des outils : kit de sécurité, outils de navigation, véhicules (terrestres ou spatiaux)

Équipement : un trophée rapporté d'un raid, tel qu'une dague cassée ou une bannière déchirée, une tenue ordinaire et une bourse contenant 50 g.

Aptitude : Mauvaise réputation Où que vous alliez, les gens ont peur de vous en raison de votre réputation. Lorsque vous vous trouvez dans une localité civilisée, vous pouvez vous en tirer à bon compte en commettant des délits mineurs, comme refuser de payer votre repas dans un bar ou enfoncer la porte d'un magasin du coin, car la plupart des gens ne signaleront pas vos agissements aux autorités.

Personnalités suggérées

d6 Trait de personnalité

- 1 J'ai toujours un plan pour quand les choses tournent mal.
- 2 Je reste toujours calme, quelle que soit la situation. Je n'élève jamais la voix et je ne me laisse jamais dominer par mes émotions.

d6 Trait de personnalité

- 3 La première chose que je fais quand j'arrive dans un nouvel endroit, c'est de repérer l'emplacement de tout ce qui a de la valeur, ou les endroits où l'on peut cacher des objets.
- 4 Je préfère me faire un nouvel ami plutôt qu'un nouvel ennemi.
- 5 Je ne prête pas attention aux risques d'une situation. Ne me donnez jamais les probabilités.
- 6 La meilleure façon de me pousser à faire quelque chose, c'est de me dire que je n'y arriverai pas.

d6 Idéal

- 1 (Loyal) L'honneur. Je ne vole pas mes confrères.
- 2 (Bon) La charité. Je vole les riches pour pouvoir aider les personnes dans le besoin.
- 3 (Chaotique) La liberté. Les chaînes sont faites pour être brisées, tout comme ceux qui les forgent.
- 4 (Mauvais) La cupidité. Je ferai tout ce qu'il faut pour devenir riche.
- 5 (Neutre) Les gens. Je suis fidèle à mes amis, pas à des idéaux, et quant aux autres, qu'ils aillent se noyer dans le Styx, je m'en fiche.
- 6 (Bon) Rédemption. Il y a une étincelle de bonté en chacun.

d6 Obligation

- 1 J'essaie de rembourser une vieille dette que j'ai envers un généreux bienfaiteur.
- 2 Mes gains mal acquis servent à subvenir aux besoins de ma famille.
- 3 On m'a volé quelque chose d'important, et je compte bien le récupérer.
- 4 Je deviendrai le plus grand pillard qui ait jamais existé.
- 5 Je suis coupable d'un crime terrible. J'espère pouvoir me racheter.
- 6 Une personne que j'aimais est morte à cause d'une erreur que j'ai commise. Cela ne se reproduira plus jamais.

d6 Faille

- 1 Quand je vois quelque chose de valeur, je ne pense plus qu'à une chose : comment le voler.
- 2 Quand je dois choisir entre l'argent et mes amis, je choisis généralement l'argent.
- 3 S'il y a un plan, je l'oublierai. Si je ne l'oublie pas, je l'ignorerai.
- 4 J'ai un « tic » qui trahit mes mensonges.
- 5 Je prends la fuite dès que les choses tournent mal.
- 6 Une personne innocente est en prison pour un crime que j'ai commis. Ça ne me dérange pas.

Préservé

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Investigation, Occultisme et Perspicacité.

Maîtrise d'outils : un jeu de jeu ou un instrument de musique de votre choix.

Équipement : un livre qui a été préservé avec vous, un petit sablier, une tenue de tous les jours datée et une pochette contenant 100 g.

Aptitude : Connaissance des âges

Vous êtes une relique d'une autre époque : que ce soit par stase cryogénique, voyage dans le temps ou phénomène de distorsion, vous venez d'une époque située à des centaines, voire des milliers d'années dans le passé. Vous pouvez vous remémorer avec précision n'importe quelle information de votre époque, à condition que cette information relève du savoir commun ou qu'elle vous concerne directement.

Récupérateur

Des villes-ruches tentaculaires aux plus modestes dépotoirs, les récupérateurs gagnent leur vie en fouillant les tas et les épaves de technologies abandonnées pour survivre. Certains d'entre eux peuvent se lancer dans une carrière plus dynamique, en rejoignant un équipage à bord d'un vaisseau de récupération spécialisé dans l'exploration des épaves d'anciens champs de bataille spatiaux, ou en parcourant les planètes jusqu'à ce qu'ils trouvent des débris de valeur.

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Discrétion, Escamotage et Investigation.

Maîtrise des outils : Trousse de mécanicien, un outil de votre choix

Équipement : Un insigne héraldique inconnu, une arme cassée, une pièce de monnaie unique, une tenue de voyageur et une pochette contenant 100 g.

Aptitude : Récupération

Vous connaissez les meilleurs endroits où fouiller et pouvez fabriquer du matériel rudimentaire à partir des objets que vous récupérez. Lorsque vous vous trouvez dans une zone civilisée ou urbaine, vous pouvez passer plusieurs heures à fouiller les environs à la recherche de ferraille et de bric-à-brac afin de fabriquer un objet figurant dans la section « Équipement d'aventure » : « Équipement standard », à condition que son prix soit inférieur ou égal à 100 g. Cet objet est considéré comme pratiquement sans valeur par la plupart des marchands et des vendeurs, ce qui rend sa vente impossible.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- 1 Je cache des restes de nourriture et des babioles dans mes poches.
- 2 Je pose beaucoup de questions.
- 3 J'aime me faufiler dans des endroits où personne ne peut m'atteindre.
- 4 Je mange comme un ogre et j'ai de mauvaises manières.
- 5 Je n'aime pas me laver.
- 6 Je dis sans détour ce que les autres laissent entendre ou cachent.

d6 Idéal

- 1 (Bon) Le respect. Tout le monde, riche ou pauvre, mérite le respect.
- 2 (Loyal) La communauté. Nous devons veiller les uns sur les autres, car personne d'autre ne le fera.
- 3 (Chaotique) Le changement. Les humbles sont élevés, et les puissants sont rabaissés. Le changement est dans la nature des choses.
- 4 (Mauvais) La vengeance. Il faut montrer aux riches ce que sont la vie et la mort dans les bas-fonds.
- 5 (Neutre) Les gens. J'aide ceux qui m'aident : c'est ce qui nous maintient en vie.
- 6 (Tout alignement) Aspiration. Je vais prouver que je mérite une vie meilleure.

d6 Obligation

- 1 Ma ville, ma cité ou ma décharge, c'est chez moi, et je me battrais pour la défendre.
- 2 J'ai aidé des orphelins à trouver leurs repères dans la casse pour les aider à survivre.
- 3 Je dois ma survie à quelqu'un qui m'a appris à vivre dans la rue.
- 4 J'ai une dette que je ne pourrai jamais rembourser envers la personne qui a eu pitié de moi.

d6 Obligation

- 5 J'ai échappé à ma vie de misère en volant une personnalité importante, et je suis recherché pour cela.
- 6 Personne d'autre ne devrait avoir à endurer les épreuves que j'ai traversées.

d6 Faillie

- 1 Le gelt me semble être une somme considérable, et je suis prêt à faire à peu près n'importe quoi pour en avoir davantage.
- 2 Je ne ferai jamais entièrement confiance à personne d'autre qu'à moi-même.
- 3 Je préfère tuer quelqu'un dans son sommeil plutôt que de me battre à la loyale.
- 4 Ce n'est pas du vol si j'en ai plus besoin que quelqu'un d'autre.
- 5 Les gens qui ne savent pas se débrouiller par eux-mêmes n'ont que ce qu'ils méritent.
- 6 Mentir me vient naturellement.

Rogue Traider

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Investigation, Pilotage et Technologie.

Langues : une de votre choix

Maîtrise des outils : Véhicules (un de votre choix), outils de navigation

Équipement : un souvenir de votre ancien vaisseau, une tenue de tous les jours, 100 g et une carte stellaire de vos itinéraires les plus fréquents.

Aptitude : Cartographe Stellaire

Vous avez une excellente mémoire des cartes stellaires et des constellations, et vous pouvez toujours vous rappeler la configuration générale des systèmes stellaires, des stations spatiales et des planètes que vous avez visités ou étudiés. De plus, vous connaissez les itinéraires les plus empruntés par les marchands indésirables.

Serviteur de chapitre

Vous êtes le serviteur de l'un des nombreux chapitres des Space Marines. Chaque chapitre recèle un système diversifié et complexe de culture, de traditions et d'allégeances. En tant que serviteur de chapitre, vous êtes chargé d'entretenir l'équipement et l'armement des Space Marines, d'assurer l'entretien de base des vaisseaux et des installations qu'ils utilisent, et, en cas d'urgence, de défendre le monastère-forteresse et les vaisseaux du chapitre en l'absence des Space Marines.

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Médecine, Persuasion et Technologie.

Langues : une de votre choix

Maîtrise des outils : un ensemble d'outils d'artisan

Équipement : un insigne ou emblème de votre chapitre, un livre sur votre chapitre, un ensemble de robes de serviteur (vêtements courants), une plume, un encrier, du parchemin et une pochette contenant 100 g.

Formation de serviteur

Pendant votre période en tant que serf, on vous a confié un rôle spécifique. Lancez un d4 ou choisissez parmi les options du tableau ci-dessous pour déterminer votre formation :

d4 Formation de serviteur

- | | |
|---|--|
| 1 | Artificier – Vous avez aidé les Techmarines de votre chapitre en réparant et en entretenant l'équipement, le matériel et les autres armements. |
| 2 | Medicae – Vous avez assisté les apothicaires et avez reçu une formation médicale. |
| 3 | Sacratium – Vous avez servi aux côtés des aumôniers pour prendre soin des reliques du chapitre. |
| 4 | Scribellum – Les bibliothécaires de votre chapitre vous ont formé à consigner l'histoire du chapitre et à créer des sceaux de pureté. |

Aptitude : Intuition du serviteur

En tant que serviteur du chapitre, vous connaissez bien les Space Marines, ainsi que la culture et les traditions que partagent ces frères d'armes. Bien que vous n'ayez probablement pas accès aux secrets de votre chapitre, vous êtes parfaitement au courant d'informations telles que leur Primarque, leurs programmes d'entraînement, leurs spécialités, l'organisation du chapitre et son histoire générale. Les Space Marines de ce chapitre vous reconnaissent et apprécient votre loyauté ; vous pouvez ainsi trouver refuge et abri auprès des personnes fidèles à ce chapitre, à condition de ne pas les importuner ni les mettre en danger.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- | | |
|---|--|
| 1 | J'idolâtre un champion en particulier de la Confrérie au service de laquelle je me trouve, et je me réfère sans cesse à ses exploits et à son exemple. |
| 2 | Même si un Space Marine commet une mauvaise action, c'est sûrement pour une bonne raison. |
| 3 | Rien ne peut ébranler mon optimisme et ma foi. |
| 4 | Je cite (ou déforme) des textes sacrés dans presque toutes les situations. |
| 5 | Je suis un fervent défenseur des règles et des traditions. |
| 6 | J'ai passé tellement de temps dans la solitude que j'ai peu d'expérience dans les relations avec les gens du monde extérieur. |

d6 Idéal

- | | |
|---|--|
| 1 | (Loyal) Tradition. Les rites ancestraux de ma fonction doivent être respectés. |
| 2 | (Bon) Charité. Je m'efforce toujours d'aider ceux qui sont dans le besoin. |
| 3 | (Chaotique) Changement. Le Chapitre doit se doter d'une nouvelle structure s'il veut survivre. |
| 4 | (Loyal) Autorité. J'obéis à mes supérieurs, même si cela implique que mon sacrifice soit nécessaire. |
| 5 | (Loyal) Foi. Je suis convaincu que ma divinité guidera mes actions. |
| 6 | (Maléfique) Cupidité. Je convoite les biens du Chapitre. |

d6 Obligation

- | | |
|---|--|
| 1 | Je donnerais ma vie pour retrouver une ancienne relique de mon Chapitre. |
| 2 | Je me vengerai de ceux qui m'ont méprisé. |
| 3 | Je dois ma vie à un serviteur qui m'a recueilli lorsque je suis devenu orphelin. |
| 4 | Je ferai tout pour protéger le Chapitre que j'ai servi. |
| 5 | Tout ce que je fais, c'est pour aider les plus démunis à atteindre ma position. |
| 6 | Je cherche à préserver un texte sacré que mes ennemis cherchent à détruire. |

d6 Faille

- | | |
|---|--|
| 1 | Je juge les autres sévèrement, et moi-même encore plus sévèrement. |
|---|--|

d6 Faille

- | | |
|---|--|
| 2 | J'accorde trop de confiance à ceux qui détiennent le pouvoir au sein de la hiérarchie de mon Chapitre. |
| 3 | Je fais aveuglément confiance aux Space Marines, en particulier à ceux de mon Chapitre. |
| 4 | Je suis intransigeant dans mes convictions. |
| 5 | Je me méfie des étrangers et m'attends au pire de leur part. |
| 6 | Une fois que je me suis fixé un objectif, j'en deviens obsédé, au détriment de tout le reste. |

Techno-prêtre

Au sein du Culte du Dieu-Machine, les membres ordinaires sont simplement appelés « techno-prêtre ». Ces techno-prêtres croient que la véritable illumination vient du remplacement de la chair fragile du corps humain par la structure immortelle des machines. Les membres vénérables du Culte de la Machine peuvent ne conserver que quelques organes rappelant leur forme humaine d'origine, tandis que beaucoup deviennent des mélanges méconnaissables de machine et d'homme peu après leur initiation.

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Médecine, Pilotage et Technologie.

Langues : une de votre choix

Maîtrise des outils : un gadget technique de votre choix

Équipement : un symbole du rouage du Mechanicum, une tenue rouge du Culte de la Machine (vêtements raffinés), un petit objet issu d'une technologie inconnue, tel qu'une montre cassée ou un cogitateur hors service, et une pochette contenant 100 g

Aptitude : Implants du Culte de la Machine Vous disposez d'implants cybernétiques fournis par le Culte de la Machine, qui vous permettent de vous mettre plus facilement en résonance avec les esprits des machines. Lorsque vous interagissez avec un objet technologique, tel qu'une arme, une machine ou un véhicule, vous êtes capable de communiquer avec son esprit. Vous pouvez ainsi déterminer l'âge de cet objet, l'humeur de son esprit, ainsi que savoir s'il a été consacré ou profané. Vous pouvez également découvrir d'autres caractéristiques de cet objet technologique, à la discrétion du MJ, en fonction de l'intelligence de l'esprit de la machine. Par exemple, un Land Raider peut disposer de connaissances plus étendues concernant les batailles auxquelles il a participé, tandis qu'un simple fusil laser ne saura peut-être que combien de fois il a tiré au cours de la journée écoulée.

Personnalités suggérées**d6 Trait de personnalité**

- | | |
|---|--|
| 1 | Je prie toujours les machines avant de les activer. |
| 2 | Je suis obsédé par mon apparence et je passe mon temps à me polir et à me lustrer. |
| 3 | Je panique lorsqu'il n'y a pas de port de recharge à proximité. |
| 4 | Je m'excuse auprès de mon arme si je rate un tir ou si je mets trop de temps à la recharger. |
| 5 | Je marmonne des litanies et des incantations à voix basse quand je n'ai rien à faire. |
| 6 | Je tiens une liste des machines intéressantes que j'aimerais voir un jour. |

d6 Idéal

- | | |
|---|--|
| 1 | (Loyal) Tradition. Les rites des esprits des machines sont sacrés et doivent être vénérés. |
|---|--|

d6 Idéal

- 2 (Bon) Connaissance. Il existe des connaissances qu'il faut rechercher pour le Dieu des Machines.
- 3 (Chaotique) Changement. Les méthodes actuelles qui régissent le Culte des Machines entraînent stagnation et ignorance.
- 4 (Neutre) Évolution. La seule façon de survivre est d'évoluer vers une nouvelle forme.
- 5 (Mauvais) Chair faible. Ceux qui n'ont pas intégré de chair dans leur corps sont faibles et pourriront bientôt.
- 6 (Tout alignement) Machines. Les machines sont ce qui nous anime dans notre vie quotidienne, et nous devons accroître leur efficacité et leur durabilité pour les siècles à venir.

d6 Obligation

- 1 Mon mentor a disparu lors d'une expédition visant à découvrir une archéotech perdue.
- 2 J'ai perdu mon premier fusil laser quelque part sur un monde non civilisé. J'espère le récupérer un jour.
- 3 J'ai une dette envers le Culte des Machines pour m'avoir recueilli.
- 4 Mes implants proviennent d'un magos décédé, que j'ai juré de venger.
- 5 Je cherche à préserver un texte sacré que mes ennemis cherchent à détruire.
- 6 Je mourrais pour récupérer une relique perdue.

d6 Faille

- 1 J'analyse à voix haute la menace potentielle de toute situation donnée.
- 2 Je me trompe souvent dans l'interprétation des signaux émotionnels.
- 3 J'essaie d'appliquer une analyse statistique aux moments chargés d'émotion.
- 4 La guerre est la seule chose qui ait du sens à mes yeux.
- 5 Je considère souvent les créatures non augmentées comme des « chairistes ».
- 6 Je parle très lentement pour que les gens stupides puissent me comprendre.

Chapitres / Légions

Chaque Space Marine a une histoire complexe liée à son chapitre, à sa légion ou à sa bande de guerre, ainsi qu'une relation compliquée avec son primarque. On parle simplement de son « origine », mais celle-ci peut aller du statut de membre d'une flotte d'assaut en croisade à travers la galaxie à celui d'un groupe hétéroclite de pirates.

Sélectionnez votre origine en fonction de votre passé ou de la provenance présumée de votre graine génétique d'origine. Si votre passé ou votre primarque est inconnu, une option " Origine Inconnue " est prévue à cet effet.

Dans tout les cas, après avoir choisie l'une des origines ci-dessous, ajoutez ses traits à votre fiche de personnage et tout équipement de départ à votre inventaire.

L'Alpha Légion



Épaulière de l'Alpha Légion

Alpharius et Omegon, les primarques jumeaux connus sous le nom d'Hydra, se sont spécialisés dans la furtivité et la ruse pour venir à bout de tous leurs ennemis.

Augmentation du score de capacité. Votre score de Charisme augmente de 1.

Entraînement Alpha. Vous pouvez choisir deux des compétences suivantes pour acquérir une maîtrise : Enquête, Intimidation, Perspicacité, Représentation et Tromperie. De plus, si vous maîtrisez déjà l'une de ces compétences, vous pouvez choisir d'acquérir une expertise dans celle-ci, ce qui vous permet d'ajouter le double de votre bonus de maîtrise aux jets de compétence que vous effectuez avec cette compétence.

Déguisement fraternel. En l'espace de 10 minutes, vous pouvez remodeler votre armure pour qu'elle ressemble à s'y méprendre à une autre armure que vous avez déjà vue.

Maîtrises supplémentaires. Vous maîtrisez le kit de déguisement et le kit de falsification.

Langues supplémentaires. Vous pouvez parler, lire et écrire deux langues de votre choix.

Équipement de départ supplémentaire. Un kit de déguisement et un kit de falsification, un symbole sacré (aquila) ou un symbole impie (n'importe quel dieu du chaos), ainsi qu'un message crypté rédigé par l'un de vos frères d'armes.

La Légion Noire / Black Legion



Épaulière de la Légion Noire

La légion qu'Horus avait autrefois fondée est devenue la Légion Noire après l'hérésie. La Légion Noire est un phare pour les puissances du Chaos Indivisible et compte parmi ses rangs certaines des plus grandes bandes de guerriers de la galaxie.

Augmentation d'un score de capacité. Un score de capacité de votre choix augmente de 1.

Malédiction du maître de guerre. Lorsque vous voyez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de capacité effectué à moins de 60 pieds de vous, vous pouvez changer le résultat du d20 pour qu'il devienne un 1. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir effectué un long repos.

Résistances impies. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts radiants et nécrotiques.

Langues supplémentaires. Vous pouvez parler, lire et écrire le chaos et l'hérétique.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole impie (chaos indivis), un insigne heraldique pris à une autre légion, et un bibelot provenant de votre ancienne légion, de votre ancien chapitre ou de votre ancienne bande de guerre.

Les Blood Angels*Épaulière du chapitre des Blood Angel*

Sanguinius, en proie à des accès de rage noire, trouva la mort lors d'un combat final contre l'archi-traître Horus. Sa légion a hérité de ce défaut et est en proie à des accès de rage et de folie ; lorsqu'elle atteint son paroxysme, elle revit les derniers instants de son primarque.

Augmentation de caractéristique. Votre score de Charisme augmente de 1.

Fureur angélique. Vous pouvez choisir d'ignorer le désavantage lors d'un jet d'attaque effectué avec une arme de mêlée. Vous pouvez utiliser ce trait un nombre de fois égal à votre bonus de compétence, et vous récupérez tous les usages dépensés à la fin d'un long repos.

Art. Vous gagnez la maîtrise d'un outil d'artisan ou d'un instrument de musique de votre choix.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire les codes impériaux.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole sacré (aquila), un parchemin d'honneur détaillant l'une de vos victoires, un insigne représentant le symbole de votre Chapitre, ainsi qu'un outil d'artisan ou un instrument de musique dont vous maîtrisez l'utilisation.

Les Dark Angels*Épaulière du chapitre des Dark Angel*

Les Dark Angels sont considérés comme l'un des chapitres de Space Marines les plus puissants et les plus secrets. Leur primarque est Lion El'Jonson.

Augmentation de caractéristique. Votre score de Sagesse augmente de 1.

Forteresse mentale. Vous bénéficiez d'un avantage lors des jets de sauvegarde pour résister au charme et à la possession. Vous êtes immunisé contre la lecture de vos pensées, notamment par le pouvoir « Détection des pensées ». Les créatures ont un désavantage lors des tests de Perspicacité effectués à votre rencontre.

Résistance psychique. Vous disposez d'une résistance aux dégâts psioniques.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire les codes impériaux.

Équipement de départ supplémentaire. Un sceau de pureté, une tenue aux couleurs de votre chapitre et un symbole sacré (aquila).

La Death Guard*Le symbole de la Death Guard*

Les membres de la Death Guard sont les fils de Mortarion et ont succombé à l'influence de Nurgle pendant l'Hérésie d'Horus.

Augmentation des caractéristiques. Votre caractéristique de Constitution augmente de 1.

Immunité à la peste. Vous êtes immunisé contre les dégâts de poison, l'état « empoisonné » et toutes les maladies. Vous pouvez toutefois être porteur de maladies malgré votre immunité.

Robustesse surnaturelle. Votre nombre maximal de points de vie augmente de 1, et il augmente de 1 à chaque fois que vous gagnez un niveau.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le Chaos.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole impie (Nurgle), un masque à gaz pouvant être intégré au casque de votre armure énergétique, une petite fiole contenant un virus ou une peste.

Les Emperor's Children*Épaulière de la légion des Emperor's Children*

Les Emperor's Children se sont voués à Slaanesh et aspirent à la perfection sous tous ses aspects.

Augmentation d'un score de caractéristique. Votre score de Charisme augmente de 1.

Quête de la perfection. Choisissez une compétence dont le modificateur de caractéristique est l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme. Vous bénéficiez d'un avantage pour tous les jets effectués avec cette compétence.

Compétences supplémentaires. Vous maîtrisez l'utilisation du matériel de peintre.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le Chaos.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole impie (Slaanesh), du matériel de peintre et un esclave.

Les Imperial Fists



Épaulière du chapitre des Imperial Fists

Dorn, le prétorien de Terra, est réputé pour sa robustesse, sa détermination et son expertise en matière de guerre défensive. Ses fils suivent son exemple et servent fidèlement l'Empereur.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Constitution augmente de 1.

Défenseur de Terra. Vous et les créatures alliées situées à moins de 9 mètres de vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +1 à la CA lorsque vous êtes à demi-couverture ou aux trois quarts de couverture. Ce bonus à la CA s'applique même si l'attaquant ignore la demi-couverture et les trois quarts de couverture. Ce trait ne fonctionne pas si vous êtes hors de combat.

Désigner une couverture. En tant qu'action, vous pouvez désigner un carré de 3 mètres comme couverture. Pendant 1 minute, vous et toutes les créatures alliées présentes dans cette zone bénéficiez d'une demi-couverture, et les créatures hostiles considèrent cette zone comme un terrain difficile. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire les codes impériaux.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole sacré (aquila), un morceau de fortification brisée récupéré lors d'une bataille précédente et une carte rudimentaire des plans de bataille d'une ancienne zone de guerre.

Les Iron Hands



Épaulière du chapitre des Iron Hands

Bouleversés par la mort de leur primarque, Ferrus Manus, les Iron Hands se sont consacrés à remplacer leur chair par des implants cybernétiques.

Augmentation des caractéristiques. Votre score d'Intelligence augmente de 1.

La chair fragile. Vous disposez d'un emplacement d'harmonisation supplémentaire pouvant être utilisé pour

un implant cybernétique de rareté « peu commune » ou inférieure.

Maîtrise des gadgets technologiques. Vous maîtrisez deux gadgets technologiques de votre choix.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire les codes impériaux.

Équipement de départ supplémentaire. Deux gadgets technologiques de votre choix, un implant cybernétique de rareté « peu commune » ou inférieure (déjà implanté), un symbole sacré (aquila).

Les Iron Warriors



Épaulière Iron Warriors

Les Iron Warriors sont les rivaux des Imperial Fists de Dorn et sont passés maîtres dans l'art de la guerre de siège.

Augmentation de caractéristique. Votre score de Force augmente de 1.

Guerre de siège. Vos attaques ignorent la couverture « demi » et « trois quarts ». De plus, les créatures hostiles subissent un désavantage lors de leurs jets de sauvegarde contre vos grenades.

Briseur de siège. Vous infligez le double de dégâts aux objets et aux structures. Cela s'applique également lorsque vous posez des explosifs, car vous savez mieux que quiconque repérer les faiblesses structurelles.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire l'hérétique.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole impie (Chaos Undivided), un trophée de guerre (tel qu'un casque ou une arme brisée) et une grenade krak.

Les Night Lords



Épaulière des Night Lords

La terreur est l'arme principale des Seigneurs de la Nuit, qui recourent à des tactiques de guérilla pour démoraliser et, à terme, soumettre quiconque s'oppose à eux.

Augmentation de caractéristique. Votre score de Dextérité augmente de 1.

Entraînement à l'embuscade. Le port d'une armure ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets de Discrétion.

Terreur du hanté. En tant qu'action bonus, vous pouvez forcer les créatures de votre choix situées à moins de 10 pieds de vous à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, dont la difficulté est égale à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution. En cas d'échec, la créature est effrayée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Maîtrises supplémentaires. Vous maîtrisez le kit du tortionnaire.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire l'hérétique.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole impie (Chaos Undivided), un souvenir d'une proie qui s'est échappée (comme une poignée de cheveux, une main coupée ou un pistolet laser cassé), une photo de la famille d'une victime passée et un kit de tortionnaire.

La Raven Guard



Épaulière du chapitre de la Raven Guard

Entraînés à la furtivité et aux embuscades, les Raven Guard, menés par Corvus Corax, étaient réputés pour leurs marines d'assaut et leurs tactiques de choc.

Augmentation de caractéristique. Votre score de Dextérité augmente de 1.

Entraînement aux embuscades. L'armure ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets de Furtivité.

Attaque sournoise. Si vous surprenez une créature et que vous la touchez avec une attaque lors de votre premier tour de combat, cette attaque lui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Vous ne pouvez utiliser ce trait qu'une seule fois par combat.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire les codes impériaux.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole sacré (aquila), un fragment décoratif de crâne ou de griffe de corbeau, et un bibelot provenant d'une victime précédente.

Les Salamandres



Épaulière du chapitre des Salamanders

Le primarque Vulkan a été découvert sur un monde féodal ; sa peau noire et cendrée le protégeait des flammes.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Constitution augmente de 1.

Bénédiction de Vulkan. Vous maîtrisez le pouvoir technologique « Améliorer une arme ». Vous pouvez lancer ce pouvoir technologique une fois, et vous retrouvez la capacité de le lancer à nouveau après avoir effectué un long repos.

Résistance au feu. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu. Vous êtes naturellement adapté aux climats chauds, comme décrit au chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon.

Compétence supplémentaire. Vous maîtrisez l'utilisation des outils de forgeron.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire les codes impériaux.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole sacré (aquila), une robe du Culte de Prométhée, un ensemble d'outils de forgeron et un souvenir de votre famille (tel qu'une photo, un pendentif ou un objet commémoratif).

Les Space Wolves



Épaulière du chapitre des Space Wolves

Réputés pour leur fierté, leur fureur et leur robustesse, les Space Wolves font preuve d'une résistance aux températures extrêmes sans pareille parmi les autres Marines de leur genre.

Augmentation d'un score de caractéristique. Votre score de Force augmente de 1.

Résistance au froid. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de froid. Vous êtes naturellement adapté aux climats froids.

Malédiction du Wulfen. En tant qu'action bonus, vous pouvez puiser dans votre nature animale pour devenir sauvage et primitif. Pendant 1 minute, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre niveau + votre modificateur de Constitution. Une fois que vous avez utilisé

ce trait, vous ne pouvez pas l'utiliser à nouveau avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Compétence supplémentaire. Vous maîtrisez l'utilisation du matériel de brasseur.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le tribal.

Équipement de départ supplémentaire. Du matériel de brasseur, ainsi qu'un bibelot provenant d'une proie, tel qu'un collier de dents, et une peau décorative drapée sur votre armure.

Les Thousand Sons



Épaulière de la légion des Thousand Sons

Les Thousand Sons sont les fils de Magnus le Rouge, l'un des psioniques les plus puissants que l'on ait jamais connus, et ont hérité d'une fraction de son immense pouvoir.

Augmentation de caractéristique. Votre score d'Intelligence augmente de 1.

Esprit protégé. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme contre les pouvoirs psioniques.

Potentiel psychique. Vous maîtrisez un pouvoir psychique à volonté de votre choix.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le Chaos.

Équipement de départ supplémentaire. Un symbole impie (Tzeentch), un tome contenant des notes sur vos études, une petite fiole de poussière et un sablier.

Les Ultramarines



Épaulière du chapitre des Ultramarines

Sous les ordres de Guilliman, les Ultramarines font preuve d'une grande expertise logistique et tactique.

Augmentation des caractéristiques. Votre score d'Intelligence augmente de 1.

Conforme au Codex. Vous pouvez ajouter le double de votre bonus de compétence aux tests d'Intelligence lorsque vous essayez de vous remémorer des tactiques, des stratégies, des batailles passées et des guerres menées.

Supériorité d'Ultramar. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque, vous pouvez choisir de lancer un 1d6 et de l'ajouter au résultat. Si le résultat total est égal ou supérieur à 20 et que la cible est touchée, l'attaque est un coup critique. Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir effectué un repos court ou long.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire les codes impériaux.

Équipement de départ supplémentaire. Un exemplaire du Codex Astartes, un symbole sacré (aquila) et un ensemble de sceaux décoratifs pouvant être apposés sur votre armure.

Les Word Bearers



Épaulière des Word Bearers

Sous le commandement du primarque Lorgar, les Word Bearers vénéraient à l'origine l'Empereur de l'Humanité comme un dieu. Après que l'Empereur eut réprimandé Lorgar devant sa propre légion, les Word Bearers suivirent Lorgar dans le culte du Chaos Indivisible.

Augmentation de caractéristique. Votre score de Sagesse augmente de 1.

Dévotion inébranlable. Vous bénéficiez d'un avantage sur tous vos jets de sauvegarde de Sagesse.

Compétence supplémentaire. Vous maîtrisez l'utilisation du matériel de calligraphie.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le Chaos.

Équipement de départ supplémentaire. Matériel de calligraphie, un livre de proverbes impies, un symbole impie (Chaos Indivisible) et des écritures runiques pouvant être apposées sur votre armure et vos armes.

Les White Scars



Épaulière du chapitre des White Scars

Les White Scars sont réputés pour leurs stratégies de combat rapides et fulgurantes, qui leur permettent de submerger l'ennemi avant même qu'il n'ait le temps de réagir.

Augmentation du score de capacité. Votre score de Sagesse augmente de 1.

Charge du Khan. Si vous vous déplacez d'au moins 6 mètres et que *vous touchez une créature avec une attaque au corps à corps au cours du même tour, le premier jet de dégâts que vous effectuez ce tour-là inflige 5 points de dégâts supplémentaires du même type.

Vous pouvez également forcer la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Force, dont la difficulté est égale à 8 + votre bonus de compétence + votre modificateur de Force. En cas d'échec, la créature peut être renversée ou repoussée jusqu'à 10 pieds.

Compétences supplémentaires. Vous êtes compétent en véhicules (terrestres).

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le tribal.

Équipement de départ supplémentaire. Une peau d'animal tué pouvant être portée par-dessus votre armure, des trophées tels que des dents, des peaux ou des griffes d'animaux, un symbole sacré (aquila) et des parchemins relatant vos combats et victoires passés.

Les World Eaters



Épaulière des World Eaters

Angron, équipé de prothèses cybernétiques cruelles appelées « Butcher's Nails », a implanté ces mêmes prothèses au reste de sa légion, les plongeant dans la folie, la rage et la soif de sang. Angron a fini par succomber à Khorne dans sa folie, suivi de près par sa légion.

Augmentation des caractéristiques. Votre score de Force augmente de 1.

Attaques sauvages. Lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque à l'arme de mêlée, vous pouvez relancer une fois l'un des dés de dégâts de l'arme et ajouter ce résultat aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire le Chaos.

Équipement de départ supplémentaire. Un jeu de « Butcher's Nails » (déjà implantés), un symbole impie de Khorne et un jeu de chaînes enroulées autour de votre armure énergétique ou de vos armes.

Origine Inconnue



Symbole de l'Adeptus Astartes

Votre légion ou votre primarque est inconnu. Peut-être étiez-vous un renégat qui a décidé de se retourner contre votre légion ou votre chapitre, ou peut-être que l'ensemble de votre chapitre ignore tout simplement qui est son primarque. Quelle qu'en soit la raison, vous bénéficiez des traits suivants :

Talent supplémentaire. Vous gagnez un talent de votre choix.

Maîtrise d'un outil. Vous maîtrisez un ensemble d'outils, un gadget technologique ou un instrument de musique de votre choix.

Langue supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire une langue de votre choix.

Équipement de départ supplémentaire. Un ensemble d'outils, un gadget technologique ou un instrument de musique dont vous maîtrisez l'utilisation, un insigne de votre légion ou de votre chapitre, ainsi qu'un symbole sacré (aquila) ou un symbole impie (n'importe quel dieu du Chaos).

Roles opérationnels

Bien que chaque Space Marine soit capable d'assumer pratiquement n'importe quel rôle nécessaire au combat, chacun est formé pour se spécialiser dans une mission spécifique afin de contribuer au mieux à l'effort de guerre. Au lieu de choisir un parcours, vous choisissez un rôle qui vous est attribué. De plus, vous commencez avec l'équipement prévu pour votre rôle plutôt qu'avec celui correspondant à votre classe de départ.

Équipement des frères de bataille

Le guerrier de l'Adeptus Astartes ne se définit pas uniquement par sa force, mais également par les instruments sacrés qui lui sont confiés. Chaque arme est un héritage, chaque pièce d'armure un reliquaire de gloire, chaque sceau de pureté le témoignage des serments prononcés devant l'Empereur. Ces artefacts ont traversé les âges, survécu à d'innombrables campagnes et portent encore les cicatrices des guerres dont les annales impériales ont depuis longtemps oublié le nom.

Pour refléter le caractère particulier de ces équipements, deux règles typographiques sont à bien comprendre :

- Si un objet comporte un nom entre parenthèses, cela indique les caractéristiques d'arme associées à cet objet. Par exemple, l'équipement de l'apothicaire comprend un narthecium (épée courte), ce qui signifie

que cet objet peut utiliser les caractéristiques de l'épée courte au combat.

- Si l'objet est écrit en *italique* c'est qu'il est considéré comme particulièrement rare et possède des effets spécifiques. Pour les connaître précisément il sera nécessaire de vous rendre à la section "*Équipement Avancé*" dans le supplément pour le Maître du jeu.

Choisissez l'un des rôles suivants :

Apothicaire



Un apothicaire White Scars

Afin de servir au mieux vos frères d'armes, vous veillez à leur santé physique et vous vous assurez qu'ils puissent se remettre le plus rapidement possible, tant au cœur des combats qu'après les missions. Vous êtes chargé de veiller à la santé de vos frères et, s'ils viennent à perdre la vie au combat, de récupérer leur précieuse graine génétique afin de créer de nouveaux frères d'armes pour compenser les pertes.

En tant qu'apothicaire, vous bénéficiez des avantages suivants, en lieu et place des avantages habituels liés à votre parcours :

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Médecine, Nature et Technologie.

Langues : une de votre choix

Maîtrise des outils : matériel d'alchimiste, instruments de chirurgien, trousse d'empoisonneur

Aptitude : Extraction de progénoides

Vous êtes formé à l'extraction des glandes progénoides, appelées « geneseed », présentes chez les Space Marines. Pour extraire ces glandes, vous devez disposer d'un ensemble d'outils de chirurgien, d'un narthecium ou d'outils similaires. L'extraction sans risque des progénoides prend 1 minute.

Équipement

En tant qu'apothicaire, vous commencez avec l'équipement suivant, à la place de celui fourni par votre classe :

- (a) une armure énergétique légère ou (b) une armure énergétique
- (a) un pistolet léger à bolts avec deux chargeurs ou (b) un pistolet à bolts avec deux chargeurs

- (a) deux armes tronçonneuse ou (b) une arme à énergie
- (a) un paquetage d'explorateur ou (b) un paquetage de technologue
- Un casque de communication, un bouclier, un narthecium (griffes), deux grenades à fragmentation, deux trousse de secours supérieures, quatre doses d'injectables médicaux et un couteau de combat (épée courte)

Marine d'assaut



Un Marine d'assaut des Ultramarines

Les marines d'assaut constituent le bras armé du chapitre ; ils mettent à profit leurs accélérations fulgurantes pour percer les rangs ennemis en un clin d'œil. Recourant au combat rapproché et aux explosifs, ils passent souvent rapidement d'un objectif à l'autre, semant le chaos et la destruction grâce à leurs propulseurs de saut.

En tant que marine d'assaut, vous bénéficiez des avantages suivants, en lieu et place des avantages habituels liés à votre parcours :

Compétences : choisissez-en deux parmi Acrobatie, Intimidation, Perception et Pilotage.

Maîtrise des outils : Véhicules (aériens, terrestres)

Aptitude : Déplacement éclair

Lors d'un déplacement narratif, vous et jusqu'à 9 compagnons dotés d'une vitesse de vol pouvez vous déplacer deux fois plus vite tant que vous êtes équipé d'un jetpack ou d'un pack de saut.

Équipement

En tant que Marine d'assaut, vous commencez avec l'équipement suivant, à la place de celui fourni par votre classe :

- (a) une armure énergétique légère ou (b) une armure énergétique
- (a) un pistolet léger à bolts avec deux chargeurs ou (b) un pistolet à bolts avec deux chargeurs
- (a) deux armes tronçonneuse ou (b) une arme à énergie ou (c) une griffe foudroyante
- (a) une cape en caméléoline ou (b) des lunettes de vision nocturne ou (c) un étouffeur de bruit

- Un casque de communication, un paquetage d'explorateur, un propulseur de saut, deux grenades à fragmentation, un bouclier, deux *grenades krak* et un couteau de combat (épée courte).

Chaplain



Un Chapelain des Dark Angels

En tant que Chapelain, votre mission consiste à veiller sur les reliques et les exploits historiques de votre chapitre, ainsi qu'à préserver sa glorieuse histoire. Vous devez notamment vous assurer que vos frères connaissent toujours leurs devoirs et qu'ils ne s'écartent jamais de la voie de la dévotion et de la droiture.

En tant que Chapelain, vous bénéficiez des avantages suivants, en lieu et place des avantages habituels liés à votre origine :

Compétences : choisissez-en deux parmi Intuition, Intimidation, Investigation et Persuasion.

Langues : une de votre choix

Aptitude : Lien fraternel

Votre présence apaise vos frères d'armes. Au début de votre tour, vous supprimez tout effet provoquant les états « ensorcelé » et « effrayé » sur vous-même et les créatures alliées situées à moins de 3 mètres de vous. Vous ne conférez pas cet avantage si vous êtes hors de combat. Équipement de chapelain

En tant que chapelain, vous commencez avec l'équipement suivant, à la place de celui fourni par votre classe :

- (a) une armure énergétique légère ou (b) une armure énergétique
- (a) un pistolet léger à *bolts* avec deux chargeurs ou (b) un pistolet à *bolts* avec deux chargeurs
- (a) une *baguette de neutralisation* ou (b) un *champ de force personnel* ou (c) un *champ de résistance*
- (a) un paquetage de prêtre ou (b) un paquetage d'érudit
- Un casque-communicateur, un crozius arcanum (masse légère *énergétique*, masse d'arme ou marteau de combat), un livre de litanies, deux grenades à fragmentation et un couteau de combat (épée courte).

Librarian



Un Librarian des Salamanders

Vous êtes Librarian, l'un des psykers engagés par vos frères Space Marines pour votre maîtrise et votre connaissance de l'Immaterium, ainsi que des créatures qui y vivent. Votre rôle en tant que Librarian consiste à gérer et à conserver les archives du chapitre, tout en utilisant vos pouvoirs uniques et destructeurs pour semer la mort parmi vos ennemis.

En tant que Librarian, vous bénéficiez des avantages suivants, à la place des avantages habituels liés à un passé :

Compétences : choisissez-en deux parmi Connaissances, Intuition, Investigation et Occultisme.

Langues : deux de votre choix

Maîtrise des outils : matériel de calligraphie

Aptitude : Connaissance de l'Empyrée

Vous possédez une connaissance approfondie des monstres qui peuplent l'Immaterium. Vous pouvez facilement vous remémorer des informations concernant les créatures qui y vivent, les Puissances Ruineuses, ainsi que leurs effets et leurs points forts généraux. Par exemple, vous savez que les Bloodletters excellent en combat au corps à corps, mais vous ignorez qu'ils possèdent le trait « Frénésie sanguinaire ».

Équipement

En tant que Librarian, vous commencez avec l'équipement suivant, à la place de celui fourni par votre classe :

- (a) une armure énergétique légère ou (b) une armure énergétique
- (a) une *arme à plasma* ou (b) une *arme à bolts*
- (a) un *sceau de protection contre la détection* ou (b) un traducteur de scribe
- Un casque de communication, un paquetage de savant, un grimoire ancien, un bouclier, deux grenades à fragmentation, un couteau de combat (épée courte) et une *arme de force*.

Marine tactique



Un Marine Tactique des Ultramarines

En tant que marine tactique, vous êtes le pilier du chapitre. Capable de vous adapter à toutes les situations, vous êtes envoyé pour servir et exceller dans n'importe quelle zone de combat, que ce soit face à des hordes d'extraterrestres, à des adversaires furtifs ou à des ennemis venus d'au-delà.

En tant que marine tactique, vous bénéficiez des avantages suivants, à la place des avantages habituels liés à votre parcours :

Maîtrise des compétences : choisissez-en deux parmi Discrétion, Intimidation, Perception et Survie.

Maîtrise des outils : Véhicules (terrestres)

Aptitude : Jamais pris au dépourvu

En tant que Marine tactique, vous pouvez identifier d'autres groupes d'extraterrestres, d'ennemis, de frères d'armes et d'hérétiques grâce à leur héraldique et à leur technologie. Vous connaissez les noms et la réputation des commandants et des chefs de ces groupes, ainsi que leurs objectifs généraux et les stratégies qu'ils sont susceptibles d'employer.

Équipement

En tant que Marine Tactique, vous commencez avec l'équipement suivant, à la place de celui fourni par votre classe :

- (a) une armure énergétique légère ou (b) une armure énergétique
- (a) une arme à plasma ou (b) une arme à bolts
- (a) deux armes tronçonneuse ou (b) une arme à énergie ou (c) une griffe foudroyante
- (a) deux grenades *krak* ou (b) deux trousses de secours améliorées ou (c) des lunettes de vision nocturne ou (d) un silencieux
- Un casque de communication, un paquetage d'explorateur, un bouclier, deux grenades à fragmentation et un couteau de combat (épée courte).

Marine Devastator



Un Marine Devastator des Blood Angels servant dans la DeathWatch

En tant que marine Devastator, votre mission principale consiste à manier les armes de destruction au service de vos frères d'armes. Formé à l'art de la destruction et du chaos, vous anéantissez vos adversaires à distance et sapez les rangs ennemis depuis des positions fortifiées.

En tant que Marine Devastator, vous bénéficiez des avantages suivants, à la place des avantages habituels liés à un parcours :

Compétences : choisissez-en deux parmi Intimidation, Perception, Survie et Technologie.

Aptitude : Contrôle des défauts

Lorsque vous observez un objet, une structure ou un véhicule de près (à moins de 18 mètres), vous déterminez s'il présente des immunités aux dégâts, des résistances ou des vulnérabilités. De plus, vous pouvez consacrer 10 minutes à inspecter un objet, une structure ou un véhicule afin de déterminer s'il présente des faiblesses structurelles ou des défauts intrinsèques dans sa conception.

Équipement

En tant que Marine Dévastateur, vous commencez avec l'équipement suivant, à la place de celui fourni par votre classe :

- (a) une armure énergétique légère ou (b) une armure énergétique
- (a) un canon à plasma (canon d'assaut) avec deux cellules d'énergie ou (b) un canon à bolts (canon d'assaut) avec deux chargeurs
- (a) des lunettes à détection automatique ou (b) des lunettes de vision nocturne
- (a) une arme tronçonneuse ou (b) un pistolet à bolts avec deux chargeurs ou (c) un pistolet léger à bolts avec deux chargeurs
- Un casque de communication, un paquetage d'explorateur, deux grenades à fragmentation, un couteau de combat (épée courte).

Techmarine*Un Techmarine des Black Templar*

En tant que Techmarine, vous faites le lien entre le Culte du Dieu-Machine et les Space Marines dont vous êtes le frère d'armes. Vous assurez l'entretien des armures, des armes, des véhicules et des machines que vos frères d'armes utilisent au combat, et vos implants cybernétiques uniques vous permettent de communiquer avec les esprits des machines qui résident au sein des équipements dont vous assurez la maintenance.

En tant que Techmarine, vous bénéficiez des avantages suivants, à la place des avantages habituels liés à votre parcours :

Compétences : choisissez-en deux parmi Investigation, Médecine, Pilotage et Technologie.

Langues : deux de votre choix

Maîtrise des outils : trousse de mécanicien, deux outils ou gadgets technologiques de votre choix, véhicules (terrestres, aériens)

Aptitude : Implants du Culte de la Machine

Vous possédez des implants cybernétiques issus du Culte de la Machine, qui vous permettent de vous mettre plus facilement en résonance avec les esprits des machines. Lorsque vous interagissez avec un objet technologique, tel qu'une arme, une machine ou un véhicule, vous êtes capable de communiquer avec son esprit. Vous pouvez découvrir l'âge de cet objet, l'humeur de son esprit, ainsi que savoir s'il a été consacré ou profané. Vous pouvez également découvrir d'autres caractéristiques de cet objet technologique, à la discrétion du MJ, en fonction de l'intelligence de l'esprit de la machine. Par exemple, un Land Raider peut disposer de connaissances plus étendues concernant les batailles auxquelles il a participé, tandis qu'un simple fusil laser ne saura peut-être que combien de fois il a tiré au cours de la dernière heure.

Équipement

En tant que Techmarine, vous commencez avec l'équipement suivant, à la place de celui fourni par votre classe :

- (a) un pistolet léger à *plasma* avec deux cellules d'énergie ou (b) un pistolet à *plasma* avec deux cellules d'énergie
- (a) un *omni-outil* (déjà implanté) ou (b) un *traducteur de scribe* ou (c) des *amplificateurs manuels* (déjà implantés)
- Un casque de communication, une arme à *bolts*, un paquetage de technologue, une *hache omnissienne*, un bouclier, deux grenades à fragmentation et un couteau de combat (épée courte).

- (a) une armure énergétique légère ou (b) une armure énergétique

Chapitre 8 — Équipement

Équipement de départ

Lorsque vous créez votre personnage, vous recevez un équipement déterminé en fonction de votre classe et de votre histoire. Vous pouvez également commencer avec une somme de gelt correspondant à votre classe et la dépenser pour acheter des objets figurant dans les listes de cette section. Consultez le tableau-après pour déterminer le montant d'or dont vous disposez.

C'est à vous de décider comment votre personnage s'est procuré cet équipement de départ. Il peut s'agir d'un héritage ou de biens qu'il a achetés au cours de son enfance. Vous avez peut-être reçu une arme, une armure et un sac à dos dans le cadre de votre service militaire. Vous avez peut-être même volé votre équipement. Une arme peut être un héritage familial, transmis de génération en génération jusqu'à ce que votre personnage reprenne le flambeau et suive les traces aventureuses d'un ancêtre.

Si vous cherchez éléments particulièrement rare et ou améliorer, veuillez vous rendre à la section “*Équipement Avancé*” dans le supplément pour le Maître du jeu.

Richesse par classe

Classe	Fonds	Classe	Fonds
Agent	4d4 x 100g	Mécanicien	4d4 x 100g
Augmentiste	2d4 x 100 g	Psyker	5d4 x 100g
Berserker	2d4 x 100 g	Soldat	5d4 x 100g
Croisé	5d4 x 100g	Sorcier	3d4 x 100g
Exorcist	5d4 x 100g	Traquer	5d4 x 100g

Les richesses

Les richesses se présentent sous de nombreuses formes dans la galaxie. Les pièces de monnaie, les pierres précieuses, les marchandises, les objets d'art, les animaux et les biens immobiliers peuvent refléter la situation financière de votre personnage. Les membres des classes populaires font le commerce de marchandises, troquent ce dont ils ont besoin et paient la dîme en céréales et en fromage.

Les membres de la noblesse font le commerce soit de droits légaux, tels que les droits sur une mine, un port ou des terres agricoles, soit de lingots d'or ou de pierres précieuses, mesurant l'or et les pierres précieuses à la livre plutôt qu'en pièces. Seuls les marchands, les aventuriers et ceux qui proposent des services professionnels à la demande traitent couramment en pièces.

Taux de conversion de la richesse

La monnaie a été convertie en « gelt impérial », ou simplement « gelt ». Le taux de conversion est 10 gelt équivalent à 1 pièce d'or. Si un objet vaut 100 pièces d'or, multipliez ce chiffre par 10 pour obtenir sa valeur en gelt. Si l'aventure se déroule dans un cadre non impérial, la monnaie peut varier. Par exemple, au lieu du gelt, vous pouvez utiliser des dents d'ork.

Vente de trésors

Les occasions ne manquent pas de trouver des trésors, de l'équipement, des armes, des armures et bien plus encore

dans les mondes que vous explorez. En règle générale, vous pouvez vendre vos trésors et vos bibelots lorsque vous retournez dans une ville ou une autre localité, à condition de trouver des acheteurs et des marchands intéressés par votre butin.

Armes, armures et autres équipements

En règle générale, les armes, armures et autres équipements en bon état se vendent la moitié de leur prix sur le marché. Les armes et armures utilisées par les monstres sont rarement en assez bon état pour être vendues.

Objets améliorés

La vente de technologies de pointe pose problème. Il n'est pas trop difficile de trouver quelqu'un pour acheter une fiole de toxines ou une trousse de secours, mais les autres objets sont hors de portée de la plupart des gens, à l'exception des nobles les plus fortunés. De même, à l'exception de quelques objets améliorés courants, vous ne trouverez généralement pas d'objets améliorés ou de pouvoirs à acheter. La valeur des technologies rares dépasse de loin le simple gelt et doit toujours être considérée comme telle.

Pierres précieuses, bijoux et objets d'art

Ces objets conservent toute leur valeur sur le marché, et vous pouvez soit les échanger contre de l'argent, soit les utiliser comme monnaie d'échange pour d'autres transactions. Pour les trésors d'une valeur exceptionnelle, le MJ peut exiger que vous trouviez d'abord un acheteur dans une grande ville ou une communauté plus importante.

Marchandises et autres

Dans les régions frontalières, de nombreuses personnes effectuent des transactions par le troc. À l'instar des pierres précieuses et des objets d'art, les marchandises — lingots de fer, sacs de sel, bétail, etc. — conservent toute leur valeur sur le marché et peuvent servir de monnaie.

Armures & Boucliers

Classe d'Armure

Une armure protège son porteur contre les attaques. L'armure (et le bouclier) que vous portez détermine votre Classe d'Armure (CA).

Propriétés des armures

Encombrante. Lorsque vous portez une armure possédant la propriété Encombrante, vous subissez un désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion) reposant sur le bruit.

Force. Lorsque vous portez une armure ou maniez un bouclier possédant la propriété Force, votre vitesse est réduite de 3 mètres (10 pieds) à moins de satisfaire à la valeur de Force indiquée.

Hermétique. Lorsque vous portez cette armure, vous pouvez respirer normalement sous l'eau ainsi que dans des environnements toxiques, comme les miasmes ou les atmosphères empoisonnées. Vous ne subissez également aucun effet néfaste dû aux climats extrêmes, tels que les grandes profondeurs, les hautes altitudes, les chaleurs ou froids extrêmes, les radiations ou le vide spatial.

Armures légères

Armure en mailles.

Souvent portée par des miliciens mal équipés ou des bandes de voyous, cette armure est composée d'une cuirasse et de protège-épaules réalisés en mailles rigidifiées. Sa conception permet une bonne liberté de mouvement au niveau des articulations tout en protégeant les parties les plus vulnérables du corps.

Armure en fibres.

Fabriquée à partir de fibres extrêmement résistantes, entrelacées en fines couches, cette armure offre une protection efficace contre les impacts tout en restant suffisamment légère pour ne pas entraver les mouvements de son porteur.

Combinaison corporelle.

Cette combinaison est constituée de réseaux de fibres tissées formant une enveloppe hermétique. Cette protection se fait toutefois au détriment de la discrétion. Ce type d'équipement est fréquemment utilisé par les Explorators de l'Adeptus Mechanicus ainsi que par les Marchands Libres.

Armures intermédiaires

Cotte de mailles.

Composée d'anneaux métalliques entrelacés, la cotte de mailles est portée sur une épaisse couche matelassée destinée à éviter les frottements et à absorber les chocs. Elle est principalement utilisée sur les Mondes Féodaux ou par des forces militaires particulièrement pauvres.

Armure pare-éclats.

Équipement standard de nombreux soldats de la Garde Impériale, cette armure est spécialement renforcée contre les projectiles balistiques et les explosions, tout en conservant une mobilité acceptable.

Armure de troupe.

Fabriquée à partir de plaques épaisses d'armaplas, de céramite ou d'autres matériaux particulièrement résistants, cette armure laisse volontairement les articulations plus dégagées afin d'offrir une meilleure liberté de mouvement. Elle équipe fréquemment les Forces de Défense Planétaire ainsi que les patrouilles des Arbitrators de l'Adeptus Arbites.

Armure carapace.

Des plaques articulées de carapace s'assemblent pour former une solide protection couvrant le torse, les épaules et les cuisses. Ce type d'armure est attribué à certains officiers de la Garde Impériale et est également prisé par les mercenaires fortunés.

Armure énergétique légère.

De fines plaques de céramite et d'armaplas sont fixées sur une combinaison composée de fibres et de composants

métalliques entrelacés, créant une version plus légère et plus souple de l'armure énergétique classique. Ce modèle est couramment porté par des unités d'élite, telles que les Sœurs de Bataille, ou par des officiers de haut rang de la Garde Impériale.

Armures lourdes

Armure de plates féodale.

Une armure de plates traditionnelle, composée de plaques d'acier ou de fer, que l'on rencontre principalement sur les Mondes Féodaux.

Armure de bataille.

Cette armure limite fortement les mouvements de son porteur, mais protège presque entièrement son corps grâce à un ensemble de plaques solidement assemblées. Elle est souvent offerte aux survivants de nombreuses campagnes militaires et se retrouve entre les mains des vétérans et des officiers.

Armure d'assaut.

Épaisse et entièrement constituée de plaques de céramite ou d'armaplas, cette armure enveloppe presque intégralement son porteur. Elle est fréquemment utilisée par les troupes de choc ayant survécu à de nombreuses batailles.

Armure énergétique.

Des plaques de céramite sont fixées sur une combinaison faite de fibres et d'éléments métalliques entrelacés. L'ensemble est alimenté par une source d'énergie autonome, généralement un réacteur à plasma ou nucléaire, et dispose d'un système hermétique protégeant complètement son utilisateur contre les dangers de l'environnement. Principalement portée par les Space Marines et certains Inquisiteurs, cette armure constitue un symbole de prestige et de puissance.

Boucliers

Bouclier.

Un bouclier est une protection ronde ou rectangulaire destinée à s'interposer entre son porteur et son adversaire. Les modèles les plus courants comprennent les boucliers anti-émeute, les planches de bois renforcées ou les plaques métalliques.

Tableau des armures				
Armure	Coût	Classe d'Armure (CA)	Propriétés	Poids
Armures légères				
Armure en mailles	100 g	11 + mod. Dex	—	5 kg
Armure en fibres	450 g	12 + mod. Dex	—	6,5 kg
Combinaison corporelle	500 g	12 + mod. Dex	Encombrante, Hermétique	7,5 kg
Armures intermédiaires				
Cotte de mailles	100 g	12 + mod. Dex (max. +2)	—	12,5 kg
Armure pare-éclats	500 g	13 + mod. Dex (max. +2)	—	10 kg
Armure de troupe	500 g	14 + mod. Dex (max. +2)	Encombrante	22,5 kg
Armure carapace	4 000 g	14 + mod. Dex (max. +2)	—	10 kg
Armure énergétique légère	7 500 g	15 + mod. Dex (max. +2)	Encombrante, Hermétique	25 kg
Armures lourdes				
Armure de plates féodale	300 g	14	—	15 kg
Armure de bataille	750 g	16	Encombrante, Force 13	17,5 kg
Armure d'assaut	2 000 g	17	Encombrante, Force 15	20 kg
Armure énergétique	15 000 g	18	Encombrante, Hermétique, Force 15	32,5 kg
Boucliers				
Bouclier	100 g	+2	—	3 kg

Armes

Propriétés des armes

Munitions. Une arme possédant la propriété Munitions ne peut être utilisée pour effectuer une attaque à distance que si vous disposez des munitions appropriées. Chaque attaque consomme une munition. Si vous utilisez une arme dotée de cette propriété pour effectuer une attaque au corps à corps, elle est considérée comme une arme improvisée.

Finesse. Lorsque vous attaquez avec une arme de Finesse, vous choisissez d'utiliser votre modificateur de Force ou de Dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts. Vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Légère. Une arme Légère est petite et maniable, ce qui la rend idéale pour le combat à deux armes. Voir les règles de combat à deux armes au chapitre X.

Portée. Une arme pouvant effectuer une attaque à distance indique sa portée entre parenthèses après la propriété Munitions ou Lancer. La portée comporte deux valeurs. La première correspond à la portée normale (en pieds), la seconde à la portée maximale. Les attaques au-delà de la portée normale sont effectuées avec désavantage. Il est impossible d'attaquer au-delà de la portée maximale.

Allonge. Cette arme augmente votre allonge de 1,50 m.

Chargement. En raison du temps nécessaire pour charger cette arme, vous ne pouvez tirer qu'une seule munition lorsque vous utilisez une action, une action bonus ou une réaction pour tirer avec elle, quel que soit le nombre d'attaques dont vous disposez normalement.

Rechargement. Une arme possédant la propriété Rechargement ne peut tirer qu'un nombre limité de projectiles avant de devoir être rechargée. Le rechargement ne nécessite aucune action, mais vous devez disposer d'une main libre.

***Spéciale.** Une arme dotée de la propriété Spéciale possède des règles particulières décrites dans sa fiche (voir Armes spéciales ci-dessous).

Force. Une arme possédant cette propriété produit un recul extrêmement puissant. Tant que vous la maniez, vous subissez un désavantage à vos jets d'attaque avec cette arme si vous ne remplissez pas le prérequis de Force indiqué.

Lancer. Une arme possédant la propriété Lancer peut être lancée pour effectuer une attaque à distance. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, utilisez le même modificateur de caractéristique que pour une attaque de mêlée avec cette arme.

À deux mains. Cette arme nécessite l'utilisation de deux mains.

Polyvalente. Cette arme peut être utilisée à une ou deux mains. La valeur de dégâts indiquée entre parenthèses correspond aux dégâts infligés lorsqu'elle est maniée à deux mains pour une attaque de mêlée.

Armes spéciales

Filet. Une créature de taille Grande ou inférieure touchée par un filet est entravée jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Le filet est sans effet contre les créatures amorphes ou de taille Très Grande ou supérieure. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 13 afin de se libérer ou de libérer une créature située à sa portée. Le filet possède une CA de 10, 5 points de vie et est immunisé contre tous les dégâts qui ne proviennent pas d'armes de corps à corps. Détruire le filet libère immédiatement la créature sans lui infliger de dégâts supplémentaires. Tant qu'une créature est entravée par ce filet, vous ne pouvez effectuer aucune autre attaque avec celui-ci.

Lance-flammes. Au lieu de cibler une créature, le lance-flammes projette une gerbe de flammes sur une ligne de 3 m de long et 1,50 m de large. Effectuez un jet d'attaque contre chaque créature située dans la zone. En cas de réussite, la cible subit les dégâts du lance-flammes. Les lance-flammes utilisent du Prométhéum comme carburant.

Tableau des armes

Armes	Coût	Dégâts	Poids	Propriétés
Armes de corps à corps courantes				
Gourdin	1 g	1d4 cinétique	1 kg	Légère
Dague	20 g	1d4 cinétique	0,5 kg	Finesse, légère, lancer (portée 6/18 m)
Grand gourdin	2 g	1d8 cinétique	5 kg	À deux mains
Hachette	5 g	1d6 cinétique	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18 m)
Javelot	5 g	1d6 cinétique	1 kg	Lancer (portée 9/36 m)
Masse légère	50 g	1d6 cinétique	2 kg	Polyvalente (1d8)
Bâton	2 g	1d6 cinétique	2 kg	Polyvalent (1d8)
Frappe à mains nues	—	1 cinétique	—	—
Armes de corps à corps de guerre				
Griffes	150 g	1d6 cinétique	0,5 kg	Finesse, légère
Glaive	200 g	1d10 cinétique	3 kg	Allonge, à deux mains
Hache d'armes	300 g	1d12 cinétique	3,5 kg	À deux mains
Espadon	500 g	2d6 cinétique	3 kg	À deux mains
Épée longue	150 g	1d8 cinétique	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
Masse d'arme	500 g	2d6 cinétique	5 kg	À deux mains
Rapière	250 g	1d8 cinétique	1 kg	Finesse
Épée courte	100 g	1d6 cinétique	1 kg	Finesse, légère
Marteau de guerre	150 g	1d8 cinétique	1,5 kg	Polyvalent (1d10)
Fouet	20 g	1d4 cinétique	1 kg	Finesse, allonge
Gantelet léger	75 g	1d6 cinétique	1 kg	Légère
Gantelet	150 g	1d8 cinétique	1,5 kg	—
Armes à distance courantes				
Carabine	225 g	1d8 cinétique	3 kg	Munitions (portée 24/100 m), rechargement 12, à deux mains
Fusil à pompe scié	175 g	2d4 cinétique	1 kg	Munitions (portée 5/18 m), rechargement 2
Pistolet léger	100 g	1d4 cinétique	1 kg	Munitions (portée 12/50 m), légère, rechargement 8
Armes à distance de guerre				
Canon d'assaut	500 g	2d6 cinétique	6 kg	Munitions (portée 24/100 m), rechargement 8, à deux mains, Force 11
Arme de poing	350 g	1d8 cinétique	1 kg	Munitions (portée 12/50 m), rechargement 6
Filet	10 g	—	1 kg	Spéciale, lancer (portée 1,5/5 m)
Pistolet	280 g	1d6 cinétique	1 kg	Munitions (portée 12/50 m), légère, rechargement 6
Fusil de précision	475 g	1d12 cinétique	4 kg	Munitions (portée 45/180 m), chargement, rechargement 4, à deux mains
Fusil d'assaut	375 g	1d10 cinétique	3 kg	Munitions (portée 30/120 m), rechargement 12, à deux mains
Fusil de combat	380 g	1d12 cinétique	3 kg	Munitions (portée 9/36 m), rechargement 4, à deux mains
Armes à énergie courantes				
Carabine laser	200 g	1d8 énergétique	2,5 kg	Munitions (portée 24/100 m), rechargement 12, à deux mains
Carabine à impulsion	450 g	2d4 énergétique	2 kg	Munitions (portée 30/120 m), chargement, rechargement 4, à deux mains
Armes à énergie de guerre				
Lance-flammes	500 g	1d8 feu	1,5 kg	Munitions (ligne de 3 mètres), rechargement 4, spéciale, à deux mains
Arme de poing laser	300 g	1d8 énergétique	1 kg	Munitions (portée 12/50 m), rechargement 6
Pistolet laser	200 g	1d6 énergétique	0,5 kg	Munitions (portée 12/50 m), légère, rechargement 6
Fusil laser	350 g	1d10 énergétique	2,5 kg	Munitions (portée 30/120 m), rechargement 12, à deux mains
Pistolet à impulsion	375 g	2d4 énergétique	1 kg	Munitions (portée 18/70 m), chargement, rechargement 4
Fusil à impulsion	550 g	2d6 énergétique	2,5 kg	Munitions (portée 45/180 m), chargement, rechargement 4, à deux mains

Armes improvisées

Il arrive que les personnages soient privés de leurs armes et doivent combattre avec ce qui leur tombe sous la main. Une arme improvisée peut être n'importe quel objet maniable à une ou deux mains, comme un tesson de verre, un pied de table, une poêle à frire, une roue de chariot ou même... le cadavre d'un Gretchin.

Bien souvent, une arme improvisée ressemble suffisamment à une arme existante pour être traitée comme telle. Par exemple, un pied de table peut être considéré comme une massue. À la discrétion du MJ, un personnage maîtrisant une arme peut utiliser un objet similaire comme s'il s'agissait de cette arme et bénéficier de son bonus de maîtrise.

Un objet ne ressemblant à aucune arme inflige 1d4 dégâts (le MJ détermine le type de dégâts approprié). Si un personnage utilise une arme à distance pour effectuer une attaque de mêlée, ou lance une arme de corps à corps ne possédant pas la propriété Lancer, elle inflige également 1d4 dégâts. Une arme improvisée lancée possède une portée normale de 6 mètres et une portée maximale de 18 mètres.

Armes bénies

Certaines créatures immunisées ou résistantes aux armes non améliorées restent vulnérables aux armes bénies. Les chasseurs de sorcières les plus prudents dépensent donc davantage de gelt afin de faire consacrer leur équipement.

Vous pouvez faire bénir une arme ou dix munitions pour 1 000 gelt. Ce coût couvre non seulement les huiles saintes, onguents et autres substances sacrées nécessaires au rituel, mais également le temps et l'expertise indispensables pour accomplir les rites et cérémonies appropriés.

Équipement de l'aventurier

Paquetage d'équipement

L'équipement de départ fourni par votre classe comprend un ensemble d'équipement utile, regroupé dans un Paquetage. Le contenu de ces Paquetages est détaillé ci-dessous. Si vous achetez votre équipement de départ, vous pouvez acquérir un Paquetage au prix indiqué, ce qui peut s'avérer moins coûteux que d'acheter chaque objet séparément.

Paquetage de l'Artiste

Coût : 420 gelt.

Comprend un sac à dos, un sac de couchage, deux costumes, une lampe lumineuse avec deux cellules d'énergie, 5 jours de rations de campagne, une gourde, un communicateur et un nécessaire de déguisement.

Paquetage de l'Érudite

Coût : 290 gelt.

Comprend un sac à dos, une ardoise de données, un communicateur, deux parchemins, une bouteille d'encre et une plume, 5 jours de rations de campagne et une gourde.

Paquetage de l'Explorateur

Coût : 250 gelt.

Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une couverture, une gamelle, une lampe lumineuse avec deux cellules d'énergie, 10 jours de rations de campagne,

une gourde, un communicateur et 15 mètres de corde de chanvre fixés sur le côté du sac.

Paquetage de l'Explorateur de Ruines

Coût : 320 gelt.

Comprend un sac à dos, une lampe lumineuse avec cinq cellules d'énergie, un pied-de-biche, un marteau, un communicateur, un grappin, un chrono, 10 jours de rations de campagne, une gourde et 15 mètres de corde de chanvre fixés sur le côté du sac.

Paquetage du Cambrioleur

Coût : 290 gelt.

Comprend un sac à dos, une lampe lumineuse avec deux cellules d'énergie, 1 000 billes d'acier, un pied-de-biche, un chrono, un briquet, un grappin, un communicateur, 5 jours de rations de campagne et une gourde.

Paquetage du Diplomate

Coût : 530 gelt.

Comprend un coffre, deux étuis pour cartes et parchemins, une bouteille d'encre et une plume, un communicateur, de la cire à cacheter, du savon, un flacon de parfum, un ensemble de vêtements de qualité, une ardoise de données, 5 jours de rations de campagne et une gourde.

Paquetage du Prêtre

Coût : 275 gelt.

Comprend un sac à dos, une couverture, une lampe lumineuse avec deux cellules d'énergie, une ardoise de données, une trousse de premiers secours, un communicateur, 5 jours de rations de campagne et une gourde.

Paquetage du Technologue

Coût : 670 gelt.

Comprend un sac à dos, un chrono, un respirateur, une ardoise de données, un communicateur, un sac de couchage, une gourde et 5 jours de rations de campagne.

Munitions

Les munitions existent sous de nombreuses formes, mais se présentent le plus souvent sous la forme de **chargeurs** ou de **cartouches**. Un chargeur ou une cartouche permet de stocker les munitions, comme des balles ou des projectiles de bolter. Un chargeur ou une cartouche contient toute la quantité de munitions dont une arme à distance a besoin avant de devoir être rechargée.

À la discrétion du MJ, certaines munitions exotiques (comme les cartouches à plasma) peuvent être difficiles à trouver dans certaines régions, nécessiter des efforts supplémentaires pour être obtenues ou être vendues à un prix plus élevé.

Objet	Coût	Poids
Sac à munitions	250 g	2,5 kg
Fléchette	1 g	—
Chargeur	10 g	—
Cellule énergétique	10 g	—
Prométhéum (1 Litre)	50 g	0,5 kg

Sac à munitions

Un sac à munitions est une sacoche en cuir pouvant être fixée à un sac à dos ou portée à la ceinture. Elle est

compartimentée afin de transporter les différents types de munitions utilisés par les armes.

Tant que vous portez un sac à munitions, vous êtes toujours considéré comme disposant des munitions nécessaires pour recharger une arme, sauf si celle-ci requiert un type de munitions spécifique, comme des obus de mortier ou des grenades.

Fléchette

Les fléchettes sont des projectiles destinés à être lancés à la main. Elles mesurent généralement moins de 30 centimètres de long et sont le plus souvent fabriquées en bois ou en métal, avec une pointe affûtée.

Chargeur

Un chargeur est utilisé pour alimenter les armes infligeant des dégâts cinétiques. Un chargeur contient toutes les munitions nécessaires jusqu'au prochain rechargement de l'arme.

Cellule énergétique

Une cellule énergétique sert à alimenter de petits appareils électriques ou à fournir des munitions aux armes. Une cellule énergétique fournit suffisamment d'énergie à une arme infligeant des dégâts énergétiques jusqu'à son prochain rechargement.

Les cellules énergétiques peuvent également alimenter des armes améliorées qui n'infligent pas de dégâts cinétiques, comme les armes à plasma.

Prométhéum

Le prométhéum est un combustible liquide, comparable à l'essence, utilisé pour alimenter la plupart des véhicules ainsi que certaines armes, notamment les lance-flammes. Il est principalement employé au sein de l'Imperium de l'Humanité, bien que d'autres factions l'utilisent également en raison de sa simplicité d'emploi et de sa grande polyvalence.

Communications

Objet	Coût	Poids
Communicateur	50 g	—
Brouilleur de communications	450 g	0,5 kg
Vox longue portée	250 g	2,5 kg
Détecteur de communicateurs	100 g	0,5 kg
Brouilleur de chiffrement portatif	800 g	—
Micro-casque	100 g	—

Communicateur

Les communicateurs sont des appareils de communication portatifs standard, équipés d'un microphone et d'un récepteur. Un communicateur personnel standard possède une portée pouvant atteindre 30 miles, bien que celle-ci soit réduite dans les zones urbaines denses ou les secteurs soumis à de fortes interférences.

Brouilleur de communications

Un brouilleur de communications est un appareil conçu pour perturber les transmissions. Il bloque les communications des appareils non améliorés dans un rayon de 30 mètres.

Vox longue portée

Les systèmes vox longue portée prennent généralement la forme de *vox-casters*, de volumineux émetteurs-radio nécessitant une alimentation électrique continue.

Une fois utilisé, un vox longue portée peut transmettre et recevoir des messages sur plusieurs milliers de miles, par exemple entre la surface d'une planète et un satellite en orbite. En raison de la nature de cet appareil, le chiffrement des communications est extrêmement difficile, voire impossible.

Détecteur de communicateurs

Au prix d'une action, vous pouvez utiliser cet appareil pour détecter tous les communicateurs actifs dans un rayon de 9 mètres. Lorsqu'il est utilisé de cette manière, il perturbe brièvement les fréquences de communication.

Brouilleur de chiffrement portatif

Le brouilleur de chiffrement portatif est un module qui s'ajoute à n'importe quel communicateur. Il chiffre automatiquement tous les messages émis.

Les messages transmis ne peuvent être lus que par un appareil équipé d'un module de chiffrement apparié capable de les déchiffrer.

Micro-casque

Un micro-casque peut être intégré à un casque ou porté indépendamment. Il fonctionne comme un communicateur mains libres.

Enregistrement et stockage de données

Objet	Coût	Poids
Dataslate	50 g	1 kg
Enregistreur pict	150 g	1,5 kg
Enregistreur vocal	75 g	0,5 kg

Dataslate

Les Dataslate sont omniprésentes à travers la galaxie et constituent le principal moyen de stocker et de consulter des textes, ainsi que d'autres types de données tels que des picts ou des enregistrements audio.

Enregistreur pict

L'enregistreur pict est un appareil rectangulaire muni d'un objectif frontal permettant de capturer des images fixes, des images animées et des enregistrements audio.

Il peut être installé dans un servo-crâne afin d'assurer un enregistrement permanent. Les données qu'il contient peuvent être transférées vers une Dataslate ou tout autre dispositif de stockage compatible.

Enregistreur vocal

Un enregistreur vocal est un petit appareil pouvant être dissimulé sous des vêtements ou une armure et servant à enregistrer des sons.

Pour conserver les données enregistrées, il doit être relié à une Dataslate ou à tout autre dispositif de stockage similaire.

Explosifs

Objet	Coût	Poids
Charge de brèche	750 g	2 kg
Collier explosif	500 g	1,5 kg

Objet	Coût	Poids
Grenade incapacitante	250 g	0,5 kg
Grenade à fragmentation	100 g	0,5 kg
Grenade à gaz	300 g	0,5 kg
Grenade haywire	250 g	0,5 kg
Mine à fragmentation	500 g	1 kg
Mine thermique	550 g	1 kg
Détonateur thermique	750 g	0,5 kg

Charge de brèche

Dispositif utilisé pour créer des ouvertures dans des structures importantes, une charge de brèche produit une explosion dévastatrice.

Installer une charge de brèche prend 1 minute. La charge peut être réglée avec un retardateur de 6 secondes ou déclenchée à distance à l'aide d'un détonateur distant.

Une fois déclenchée, la charge de brèche détruit une section non renforcée d'un mur allant jusqu'à 3 mètres de large, 3 mètres de haut et 1,5 mètre de profondeur.

De plus, chaque créature située dans un rayon de 6 mètres autour de la charge doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. En cas d'échec, une créature subit 3d6 dégâts de feu et 3d6 dégâts cinétiques, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Un construct effectue ce jet avec désavantage. Si la charge de brèche est installée directement sur le construct, celui-ci échoue automatiquement à son jet de sauvegarde.

Collier explosif

Les colliers explosifs sont des dispositifs fixés autour du cou des créatures afin de garantir leur obéissance, notamment chez les humanoïdes.

Le collier nécessite 1 minute pour être installé sur une créature de taille Grande ou inférieure et est relié à une télécommande pouvant être activée jusqu'à une distance de 36 mètres.

Lorsqu'il est activé, le collier explose dans un rayon de 1,5 mètre. Toute créature située dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, elle subit 3d6 dégâts de feu plus 3d6 dégâts cinétiques, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Après avoir explosé, le collier est détruit et réduit à l'état de carcasse inutilisable.

Au prix d'une action, le collier peut être retiré avec un test d'Intelligence (Technologie) DD 11 ou un test de Dextérité DD 11 utilisant un kit de sécurité.

En cas d'échec du test, l'explosif se déclenche. En cas de réussite, le collier est retiré sans incident et l'explosif peut être désarmé pendant le processus.

Grenade incapacitante

Les grenades incapacitantes sont généralement utilisées lorsque l'objectif d'une mission est de neutraliser, capturer ou maîtriser une cible plutôt que de la tuer.

Une grenade peut être lancée jusqu'à 18 mètres. Au prix d'une action, vous pouvez lancer une grenade vers un point visible à portée.

Chaque créature dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, une créature subit 1d6 dégâts de foudre, ou la moitié en cas de réussite.

De plus, en cas d'échec, la créature est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Grenade à fragmentation

Les grenades à fragmentation sont des explosifs peu coûteux et à faible puissance, principalement utilisés par le personnel militaire, les mercenaires, les chasseurs de primes et les aventuriers.

Les grenades peuvent être réglées pour exploser à l'impact ou programmées avec un retardateur de plusieurs secondes avant détonation.

Une grenade peut être lancée jusqu'à 18 mètres. Au prix d'une action, vous pouvez lancer une grenade vers un point visible à portée.

Chaque créature dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts cinétiques, ou la moitié en cas de réussite.

Grenade à gaz

Les grenades à gaz sont principalement utilisées pour déloger les ennemis retranchés ou protégés, bien qu'elles puissent avoir de nombreux autres usages.

Une grenade peut être lancée jusqu'à 18 mètres. Au prix d'une action, vous pouvez lancer une grenade vers un point visible à portée.

La grenade explose en créant une sphère de brouillard jaune-vert de 4,5 mètres de rayon centrée sur un point choisi à portée. La sphère se propage dans les angles et sa zone est fortement obscurcie.

Elle persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'un vent d'au moins 16 km/h la dissipe.

Lorsqu'une créature entre dans la zone du brouillard pour la première fois lors d'un tour ou y commence son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12.

En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite. De plus, en cas d'échec, elle est empoisonnée tant qu'elle reste dans le nuage.

Les constructs et les humanoïdes portant un équipement de protection approprié sont immunisés contre cet effet.

Grenade IEM

Les grenades IEM sont des dispositifs explosifs portatifs qui libèrent une décharge d'énergie électrique.

Une grenade peut être lancée jusqu'à 18 mètres. Au prix d'une action, vous pouvez lancer une grenade vers un point visible à portée.

Chaque créature dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas d'échec, elle subit 2d4 dégâts de foudre, ou la moitié en cas de réussite.

Tous les appareils électroniques non améliorés qui ne sont ni portés ni utilisés dans la zone d'explosion sont désactivés jusqu'à leur redémarrage.

Mine à fragmentation

Lorsque vous utilisez votre action pour l'installer, cette mine projette une ligne laser imperceptible pouvant atteindre 4,5 mètres.

Lorsque le faisceau laser est interrompu, la mine explose. Chaque créature dans un rayon de 4,5 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

En cas d'échec, une créature subit 3d6 dégâts cinétiques, ou la moitié en cas de réussite.

Mine thermique

Lorsque vous utilisez votre action pour l'installer, cette mine projette une ligne laser imperceptible pouvant atteindre 4,5 mètres.

Lorsque le faisceau laser est interrompu, la mine explose et embrase la zone dans un rayon de 4,5 mètres autour d'elle pendant 1 minute.

Lorsqu'une créature entre dans les flammes ou commence son tour dans cette zone, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

En cas d'échec, elle subit 2d6 dégâts de feu, ou la moitié en cas de réussite.

Un construct effectue ce jet avec désavantage.

Détonateur thermique

Les détonateurs thermiques sont des armes explosives sphériques de la taille d'une paume, extrêmement meurtrières.

En plus d'être étonnamment puissants pour leur taille, ils ne peuvent être désactivés que par la personne qui les a activés.

Les détonateurs thermiques ont une portée égale à 9 mètres + votre modificateur de Force $\times$ 1,5.

Au prix d'une action, vous pouvez lancer un détonateur thermique vers un point visible à portée.

Chaque créature dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12.

En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de feu et 2d6 dégâts cinétiques, ou la moitié en cas de réussite.

De plus, en cas d'échec, la créature tombe à terre.

Systèmes de survie

Objet	Coût	Poids
Respirateur aquatique	100 g	1 kg
Combinaison environnementale	2 000 g	7,5 kg
Combinaison de vol	1 000 g	2,5 kg
Respirateur	200 g	0,5 kg

Respirateur aquatique

Les respirateurs aquatiques sont des masques respiratoires conçus pour fonctionner sous l'eau. Lorsqu'il est porté, son utilisateur peut respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau.

Combinaison environnementale

Les combinaisons environnementales sont des combinaisons pressurisées permettant à leurs utilisateurs de survivre et d'opérer dans l'espace en apesanteur ainsi que dans d'autres environnements dangereux. Elles sont équipées d'un respirateur intégré.

Lorsque vous portez cette combinaison, vous pouvez respirer normalement sous l'eau et dans des environnements toxiques, comme des miasmes ou des gaz empoisonnés. Vous ne subissez également aucun effet néfaste lié aux environnements extrêmes, tels que les profondeurs abyssales, les hautes altitudes, la chaleur extrême, le froid extrême, les radiations ou le vide spatial.

Combinaison de vol

Les combinaisons de vol, également appelées combinaisons de pilote, sont des tenues portées par les pilotes. Elles sont utilisées conjointement avec des casques de vol.

Elles existent dans une grande variété de couleurs et fournissent des systèmes de survie intégrés.

Lorsque vous portez une combinaison de vol complète, vous pouvez rester exposé deux fois plus longtemps aux effets négatifs du vide spatial, des radiations environnementales et des conditions extrêmes telles que la chaleur, le froid ainsi que les hautes et basses altitudes.

De plus, vous obtenez un avantage sur les jets de sauvegarde contre ces effets environnementaux dangereux.

Respirateur

Un respirateur, également appelé masque respiratoire, est un appareil portatif permettant aux êtres respirant de l'oxygène de survivre dans des atmosphères pauvres en oxygène.

Bien qu'il ne soit pas adapté à une utilisation dans l'espace, ce masque mains libres constitue un équipement essentiel pour l'exploration de mondes inconnus.

Lorsque vous portez un respirateur, vous obtenez un avantage sur les jets de sauvegarde contre les poisons nécessitant une inhalation, ainsi que contre les effets environnementaux dépendant de l'inhalation, comme les miasmes nocifs.

Fournitures médicales

Objet	Coût	Poids
Kit antitoxines	600 g	2 kg
Poison basique	1 000 g	0,5 kg
Batterie d'urgence	70 g	2,5 kg
Trousse de traumatologie	50 g	1,5 kg
Medipac	500 g	0,5 kg
Kit de réparation	750 g	1,5 kg

Kit antitoxines

Un kit antitoxines est un équipement impérial standard fourni aux personnels affectés à des environnements contenant des formes de vie xenos indigènes hostiles utilisant des poisons ou des venins pour survivre.

Un kit contient cinq utilisations.

Au prix d'une action, vous pouvez utiliser une charge du kit afin de soigner une cible d'un poison qui l'affecte ou lui conférer un avantage sur ses jets de sauvegarde contre les poisons pendant 1 heure.

Ce traitement ne procure aucun bénéfice aux constructs.

Poison basique

Vous pouvez utiliser le poison contenu dans cette fiole pour enduire une arme cinétique ou jusqu'à trois pièces de munitions.

Appliquer le poison nécessite une action.

Une créature touchée par l'arme ou les munitions empoisonnées doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle subit 1d4 dégâts de poison.

Une fois appliqué, le poison conserve son efficacité pendant 1 minute avant de sécher.

Batterie d'urgence

Tous les mécanismes non consommables nécessitent d'être rechargés après utilisation.

Cette batterie possède dix utilisations.

Au prix d'une action, vous pouvez dépenser une utilisation de la batterie afin de stabiliser un construct ou un objet ayant 0 point de vie, sans avoir besoin d'effectuer de test d'Intelligence (Technologie).

Trousse de chirurgie

Une trousse de chirurgie standard peut contenir du matériel chirurgical tel que des scalpels, des couteaux et des scies à os, ainsi que des bandages en spray, des stabilisateurs osseux, des antiseptiques et d'autres fournitures essentielles au traitement des blessures.

Au prix d'une action, vous pouvez utiliser une charge de la trousse afin de stabiliser une créature ayant 0 point de vie, sans avoir besoin d'effectuer de test de Sagesse (Médecine).

Une trousse de chirurgie peut être utilisée cinq fois avant de devoir être réapprovisionnée pour son coût initial.

Medipac

Un medipac est une trousse médicale portable contenant les fournitures nécessaires aux soins de terrain.

(À compléter selon les règles associées du supplément si une description spécifique est prévue.)

Kit de réparation

Un kit de réparation contient les outils de base nécessaires pour réparer un droïde après des dommages subis au combat.

Le kit possède trois utilisations.

Au prix d'une action, vous pouvez utiliser une charge du kit afin de rendre 2d4 + 2 points de vie à un droïde ou un construct situé dans un rayon de 1,50 mètre.

Capacité des conteneurs de stockage

Conteneur	Capacité
Sac à dos	30 litre, 13,5 kg d'équipement
Panier	60 litres, 18 kg d'équipement
Bouteille	0,5 Litre de liquide
Seau	11 litres de liquide, 14 Litres de solide
Gourde	1 litre de liquide
Caisse	150 litres de liquide, 110 litres de solide
Coffre	340 litres, 136 kg d'équipement
Flasque ou chope	0,25 litre de liquide
Cruche ou pichet	4 litres de liquide
Pot	4 litres de liquide
Pochette	6 deci-litre, 2,7 kg de marchandises
Sac	3 litres, 13,5 kg d'équipement
Fiole	120 ml de liquide

Coût des conteneurs de stockage

Objet	Coût	Poids
Sac à dos	50 g	2,5 kg
Caisse	20 g	35 kg
Coffre	50 g	12,5 kg
Pochette	5 g	0,5 kg

Utilitaires

Objet	Coût	Poids
Sac de couchage	10 g	3,5 kg
Couverture	50 g	1,5 kg

Objet	Coût	Poids
Chrono	100 g	0,5 kg
Balise de détresse	500 g	4 kg
Rations de campagne (1 jour)	5 g	0,5 kg
Découpeur à fusion	25 g	1 kg
Lampe lumineuse	10 g	1 kg
Grappin	50 g	2 kg
Générateur thermique	400 g	2 kg
Balise de localisation	450 g	0,5 kg
jumelles	750 g	1 kg
Bottes magnéto-verrouillées	3 250 g	2,5 kg
Menottes	10 g	0,5 kg
Gamelle	20 g	0,5 kg
Miroir	50 g	0,5 kg
Bélier portatif	40 g	17,5 kg
Boulon de restriction	350 g	0,5 kg
Corde de 15 m (enroulée)	20 g	1 kg
Pelle	7 g	2,5 kg
Tente deux places	20 g	2,5 kg

Chrono

Un chrono est un appareil permettant de mesurer et de conserver le temps linéaire. Il peut être porté au poignet ou attaché à une chaîne fixée à un vêtement.

Balise de détresse

Une balise de détresse est un imposant boîtier électronique utilisé pour transmettre rapidement votre position dans l'espace afin d'alerter d'éventuels secours et de leur fournir les coordonnées de la balise.

Bien qu'elle puisse permettre d'être localisé, le signal de détresse lui-même ne fournit aucune information sur son utilisateur, les personnes demandant de l'aide ou la nature du problème rencontré.

Rations de campagne (1 jour)

Les rations de campagne consistent en aliments secs adaptés aux voyages prolongés et sont utilisées lorsque d'autres sources de nourriture sont rares.

Chaque ration est divisée en portions et fournit suffisamment de nourriture pour une personne pendant une journée.

Découpeur à fusion

Un découpeur à fusion est un outil de découpe portatif très apprécié des techniciens.

Il peut traverser presque tous les matériaux renforcés avec suffisamment de temps. Sa cellule énergétique interne fournit une heure d'utilisation continue.

Lampe torche

Les lampes torches projettent un faisceau éclairant la zone autour de vous d'une lumière vive sur un rayon de 6 mètres et d'une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

La lampe fonctionne pendant 1 heure et peut être rechargée en la connectant à une source d'énergie ou en remplaçant sa cellule énergétique.

Grappin

Un grappin permet à son utilisateur d'escalader ou de monter sur de grandes structures à sa vitesse de déplacement ou à sa vitesse d'escalade, selon la plus élevée des deux.

Il peut être fixé à une arme, une ceinture ou tout autre emplacement approprié. Il possède un câble de 15 mètres.

Générateur thermique

Les générateurs thermiques sont des dispositifs particuliers, généralement portés à la ceinture, servant de source de chaleur personnelle portable.

Activer ou désactiver le générateur nécessite une action bonus. Tant qu'il fonctionne, vous êtes adapté aux climats froids, comme décrit dans le chapitre 5 du *Guide du Maître*.

Le générateur fonctionne pendant 1 heure et peut être rechargé grâce à une source d'énergie ou au remplacement de sa cellule énergétique.

Balise de localisation

Une balise de localisation est un appareil utilisé pour suivre des vaisseaux spatiaux ou tout autre objet transporté.

Les balises de localisation ne peuvent pas être suivies à travers un voyage dans le Warp.

Elles sont suffisamment petites pour être facilement dissimulées à bord d'un vaisseau ou placées dans une cavité de sa coque extérieure.

Une balise de localisation peut être reliée à un dataslate ou à un appareil d'enregistrement similaire afin de recevoir à tout moment les coordonnées de la balise.

Jumelles

Les jumelles sont des appareils d'observation portatifs permettant d'observer des objets éloignés.

Certains modèles permettent même d'observer l'espace depuis la surface d'une planète.

Bottes magnéto-verrouillées

Ces bottes peuvent être utilisées pour se fixer magnétiquement à une surface métallique plane, comme la coque d'un vaisseau.

Lorsque le verrouillage magnétique est actif, vous pouvez vous déplacer sur des surfaces métalliques verticales vers le haut, vers le bas ou horizontalement, ainsi que sur des plafonds métalliques à l'envers, tout en gardant les mains libres.

Tant que les bottes sont verrouillées, vous ne subissez pas les effets des forces environnementales pouvant vous repousser, comme le vide spatial ou des vents puissants.

Menottes

Ces entraves métalliques peuvent retenir une créature de taille Petite ou Moyenne.

S'échapper des menottes nécessite un test réussi de Dextérité DD 20. Les briser nécessite un test réussi de Force DD 20.

Chaque paire de menottes possède une clé. Sans la clé, une créature maîtrisant les kits de sécurité peut crocheter leur serrure avec un test réussi de Dextérité DD 15.

Les menottes possèdent 15 points de vie.

Gamelle

Cette boîte contient une tasse et des couverts simples.

Elle se referme solidement et un côté peut servir de récipient de cuisson tandis que l'autre peut servir d'assiette ou de bol peu profond.

Bélier portatif

Vous pouvez utiliser un bélier portatif pour enfoncer des portes.

Lorsque vous l'utilisez, vous obtenez un bonus de +5 à votre test de Force.

Un autre personnage peut vous aider à utiliser le bélier, vous donnant alors l'avantage sur ce test.

Boulon de restriction

Les boulons de restriction sont de petits dispositifs cylindriques pouvant être fixés à un construct afin de limiter ses fonctions et d'imposer son obéissance.

Une fois installé, un boulon de restriction empêche le construct d'effectuer tout mouvement que son maître ne désire pas et le force également à répondre aux signaux produits par une unité de contrôle portable.

Installer un boulon de restriction prend 1 minute.

Le construct doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Un construct hostile effectue ce jet avec avantage.

En cas de réussite, le boulon surcharge et devient inutilisable.

En cas d'échec, le boulon est correctement installé et l'unité de contrôle peut être utilisée pour diriger activement le construct.

Lorsque l'unité de contrôle est inactive, le construct agit librement mais ne peut pas tenter de retirer le boulon de restriction.

Accessoires d'armes et d'armures

Objet	Coût	Poids
Bandoulière porte-chargeurs	100 g	1 kg
Bipied	200 g	1 kg
Équipement à adhérence frictionnelle	2 000 g	6 kg
Réacteur dorsal	4 500 g	10 kg
Détonateur distant	150 g	0,5 kg
Bottes-fusées	2 500 g	1,5 kg
Générateur de champ furtif	8 000 g	1,5 kg
Gilet utilitaire de traqueur	150 g	1,5 kg

Bandoulière porte-chargeurs

Une bandoulière porte-chargeurs se porte en travers du torse. Elle possède 12 emplacements pouvant chacun contenir un objet pesant moins de 1 kg, comme un couteau de combat, une grenade à fragmentation ou une cellule énergétique.

Bipied

Un bipied est un dispositif fixé sur une arme à distance à deux mains afin d'améliorer sa stabilité lorsqu'elle est utilisée en position allongée.

Au prix d'une action, vous pouvez déployer ou replier le bipied.

Lorsqu'il est déployé, vous ignorez la valeur de Force requise des armes à distance possédant la propriété Force lorsque vous êtes à terre, mais votre vitesse devient alors de 0.

Équipement à adhérence frictionnelle

Cet ensemble spécial de gants et de bottes permet à son porteur d'adhérer aux surfaces et de les escalader.

Lorsque vous portez cet équipement, vous pouvez vous déplacer sur des surfaces verticales et des plafonds tout en gardant les mains libres.

Vous obtenez également une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de déplacement.

Réacteur dorsal

Les réacteurs dorsaux sont des dispositifs personnels de propulsion aérienne permettant à leur utilisateur de voler dans les airs avec une grande mobilité.

Activer ou désactiver le réacteur dorsal nécessite une action bonus. Tant qu'il est actif, vous possédez une vitesse de vol de 9 mètres.

Le réacteur dorsal fonctionne pendant 1 minute par quart de prométhéum (jusqu'à un maximum de 10 minutes) et peut être ravitaillé au prix d'une action.

Détonateur distant

Ce petit appareil portatif, muni d'un unique bouton, sert à activer des explosifs.

Pendant 1 minute, vous pouvez synchroniser le détonateur avec un seul dispositif explosif, comme une charge de brèche, une grenade ou une mine.

Au prix d'une action, vous pouvez déclencher à distance l'explosif associé jusqu'à une portée de 90 mètres.

Bottes-fusées

Les bottes-fusées sont une forme de système de propulsion utilisant des fusées, fixé aux bottes plutôt que porté dans le dos comme un réacteur dorsal classique.

Activer ou désactiver les bottes nécessite une action bonus. Lorsqu'elles sont actives, vous possédez une vitesse de vol de 6 mètres.

Les bottes-fusées fonctionnent pendant 1 minute et peuvent être rechargées grâce à une source d'énergie ou au remplacement de la cellule énergétique.

Générateur de champ furtif

Les générateurs de champ furtif sont des dispositifs particuliers, généralement portés à la ceinture, qui fonctionnent comme des systèmes personnels de camouflage optique.

Activer ou désactiver le générateur nécessite une action bonus.

Lorsqu'il est actif, vous obtenez un avantage sur les tests de Discretion reposant sur la vue.

Le générateur fonctionne pendant 1 minute et peut être rechargé grâce à une source d'énergie ou au remplacement de la cellule énergétique.

Cet effet prend fin prématurément si vous effectuez une attaque ou utilisez un pouvoir.

Gilet utilitaire de traqueur

Un gilet utilitaire est un vêtement sans manches comportant plusieurs poches réparties de manière uniforme. Il est particulièrement apprécié des chasseurs, des contrebandiers et des explorateurs.

Le gilet est fabriqué dans un matériau semblable au cuir ou à la peau, conçu pour résister aux déchirures, à la corrosion et à l'eau.

Son porteur peut transporter jusqu'à 10 objets légers (pesant chacun jusqu'à 500 grammes) sans augmenter son encombrement total.

Outils

Un outil vous aide à accomplir une tâche que vous ne pourriez pas réaliser autrement, comme fabriquer ou réparer un objet, crocheter une serrure ou pirater un système informatique.

Votre espèce, votre classe, votre historique ou vos dons vous confèrent la maîtrise de certains outils, ce qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué en utilisant cet outil.

L'utilisation d'un outil n'est pas liée à une seule caractéristique, car la maîtrise d'un outil représente une connaissance plus générale de son utilisation.

Objet	Coût	Poids
Kit d'herboristerie	250 g	1 kg
Outils de navigateur	250 g	1 kg
Kit d'empoisonneur	100 g	1,5 kg
Kit de sécurité	250 g	1 kg
Véhicules (terrestres, aquatiques, aériens ou spatiaux)	—	—
Kit de tortionnaire	300 g	1,5 kg
Outils de chirurgien	500 g	2 kg
Kit de déguisement	300 g	1 kg
Kit de falsification	250 g	1,5 kg

Outils d'artisan

Ces outils spécialisés comprennent le matériel nécessaire pour exercer un artisanat ou un métier.

Le tableau présente des exemples des types d'outils les plus courants, chacun regroupant les objets nécessaires à un artisanat particulier.

La maîtrise d'un ensemble d'outils d'artisan vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué avec ces outils dans le cadre de votre artisanat, ou à tout test concernant votre métier.

Chaque type d'outil d'artisan nécessite une maîtrise distincte.

Objet	Coût	Poids
Fournitures d'alchimiste	500 g	4,5 kg
Fournitures de brasseur	200 g	4,5 kg
Fournitures de calligraphe	100 g	2,5 kg
Outils de charpentier	80 g	3 kg
Outils de cartographe	150 g	3 kg
Outils de cordonnier	50 g	2,5 kg
Ustensiles de cuisinier	10 g	4 kg
Outils de verrier	300 g	2,5 kg
Outils de joaillier	250 g	1 kg
Outils de travailleur du cuir	50 g	2,5 kg
Outils de maçon	100 g	4 kg
Fournitures de peintre	100 g	2,5 kg
Outils de potier	100 g	1,5 kg
Outils de forgeron	200 g	4 kg
Outils de bricoleur	500 g	5 kg
Outils de tisserand	10 g	2,5 kg
Outils de sculpteur sur bois	10 g	2,5 kg
Outils de chasseur	50 g	1 kg
Outils de pêcheur	10 g	1,5 kg
Outils de tatoueur	100 g	0,5 kg

Objet	Coût	Poids
Outils de prospecteur	150 g	1,5 kg

Kit de déguisement

Cette pochette contient des cosmétiques, des teintures capillaires et de petits accessoires permettant de créer des déguisements modifiant votre apparence physique, ainsi que des outils permettant d'imiter des vêtements.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour créer un déguisement visuel.

Kit de falsification

Cette petite boîte contient différents papiers et parchemins, des plumes et encres, des sceaux et de la cire à cacheter, des feuilles d'or et d'argent ainsi que d'autres fournitures nécessaires à la création de faux documents physiques convaincants.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour créer une falsification physique d'un document.

Jeux

Cette catégorie regroupe un large éventail de jeux, comprenant notamment des dés et/ou des jeux de cartes.

Quelques exemples courants apparaissent dans la table des outils, mais il existe de nombreux autres types de jeux.

Si vous maîtrisez un jeu, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique effectués pour y jouer.

Chaque type de jeu nécessite une maîtrise distincte.

Objet	Coût	Poids
Dés	1 g	—
Jeu de régicide	100 g	0,5 kg
Cartes à jouer	5 g	—
Échecs	50 g	1 kg

Kit d'herboristerie

Ce kit contient divers instruments tels que des pinces, un mortier et un pilon, ainsi que des sachets et des fioles utilisés par les herboristes pour créer des remèdes et des potions.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour identifier ou utiliser des plantes.

Instruments de musique

Plusieurs des instruments de musique les plus courants sont présentés dans le tableau à titre d'exemples.

Si vous maîtrisez un instrument de musique donné, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique effectués pour jouer de cet instrument.

Chaque type d'instrument nécessite une maîtrise distincte.

Objet	Coût	Poids
Cornemuse	300 g	3 kg
Tambour	60 g	1,5 kg

Objet	Coût	Poids
Tympanon	250 g	5 kg
Flûte	20 g	0,5 kg
Luth	350 g	1 kg
Lyre	300 g	1 kg
Cor	30 g	1 kg
Flûte de pan	120 g	1 kg

Outils de navigateur

Cet ensemble d'instruments est utilisé pour la navigation terrestre, maritime, aérienne ou spatiale.

La maîtrise des outils de navigateur vous permet de tracer la route d'un vaisseau et de suivre des cartes de navigation.

De plus, ces outils vous permettent d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour éviter de vous perdre pendant un voyage.

Kit d'empoisonneur

Un kit d'empoisonneur contient les fioles, produits chimiques et autres équipements nécessaires à la création de poisons.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour fabriquer ou utiliser des poisons.

Kit de sécurité

Un kit de sécurité comprend les outils et composants électroniques nécessaires pour contourner les serrures électroniques et mécaniques.

Il contient des appareils de détection, un communicateur spécialisé conçu pour détecter les alarmes silencieuses, une petite lime, un jeu de crochets de serrure, un petit miroir monté sur une longue tige, une paire de ciseaux à lame fine et une pince.

La maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour désamorcer des pièges ou ouvrir des serrures.

Gadgets technologiques

Objet	Coût	Poids
Kit de démolition	300 g	2,5 kg
Kit de piratage	250 g	1 kg
Kit de mécanicien	100 g	2 kg
Outils d'armurier	150 g	4 kg
Outils de maintenance d'armes	150 g	2,5 kg

Kit de démolition

Ce kit contient les câblages, composants, gants et outils nécessaires pour créer et désamorcer des explosifs, allant des fusils laser surchargés aux cocktails incendiaires.

Ces outils ne servent qu'à assister le processus de fabrication d'explosifs. Vous devez donc toujours obtenir ou trouver les autres composants nécessaires servant de base à l'explosif.

La maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour créer, désamorcer ou manipuler des explosifs.

Kit de piratage

Les pirates informatiques utilisent des cogitateurs spécialisés et des clés de chiffrement, souvent construits par leurs propres soins, afin de survivre dans le monde numérique.

Ces appareils sont jalousement protégés et constamment modifiés et améliorés par leur propriétaire, qui discute rarement de leurs spécifications, sauf avec des individus partageant les mêmes connaissances.

Des codes d'accès complexes et même des mécanismes d'autodestruction sont fréquemment utilisés afin d'empêcher qu'un cogitateur de pirate ne tombe entre de mauvaises mains.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour pirater des systèmes informatiques ou contourner des dispositifs de sécurité.

Kit de mécanicien

Ce kit contient tous les outils couramment nécessaires pour effectuer des réparations sur des constructs, tels que des vaisseaux, des ordinateurs ou des tourelles.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour réparer ou installer des améliorations sur des vaisseaux, des armes de vaisseaux, des coques de vaisseaux ainsi que des appareils et technologies basiques.

Outils d'armurier

Ce kit contient les outils utilisés pour ajuster les armures, tester leur résistance et assurer leur entretien, depuis les armures de cuir jusqu'aux plaques d'acier renforcées au céramite.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour réparer, entretenir ou modifier une armure.

Outils de maintenance d'armes

Ce kit contient les outils utilisés pour nettoyer les armes, régler les viseurs et assurer l'entretien des armes, des fusils laser aux pistolets fuselés.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique effectué pour réparer, entretenir ou modifier une arme.

Outils de chirurgien

Cet ensemble d'outils contient des compas médicaux, une scie à os, des fioles d'anesthésiant, des scalpels ainsi que le matériel nécessaire pour effectuer des amputations, retirer des tumeurs ou des corps étrangers et réaliser des greffes.

La maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à vos tests visant à réaliser ce type d'opérations.

Kit de tortionnaire

Ce kit contient un large éventail de lames, aiguilles, produits chimiques, drogues, crochets barbelés, sondes neurales, aiguillons thermiques et autres outils essentiels aux interrogatoires physiques.

La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à vos tests effectués pour interroger des créatures.

Marchandises

Le commerce est un élément essentiel de l'économie galactique. De nombreux négociants gagnent leur vie en achetant et revendant des marchandises le long des routes interstellaires reliant les mondes majeurs d'un secteur.

Un marchand peut être mandaté par un individu, une maison commerciale ou une corporation afin de livrer des marchandises vers un port spatial précis ou de transporter des cargaisons le long d'une route définie.

En période de guerre, les opportunités abondent dans le transport de munitions et de fournitures médicales.

Certains négociants, cherchant à réaliser des profits rapides, peuvent se tourner vers la contrebande de cargaisons illégales ou réglementées pour le compte de l'un des nombreux syndicats criminels de la galaxie.

La table des marchandises commerciales indique la valeur des biens les plus couramment échangés.

Objet	Coût
Animal, commun	100 g
Animal d'élevage	500 g
Animal, peu commun	2 000 g
Animal xenos ou exotique	10 000 g
Art, commun	100 g
Art, de qualité	1 000 g
Art, précieux	10 000 g
Amasec (alcool) (1 litre)	100 g
Nourriture, commune (1 kg)	2 g
Nourriture, de qualité (1 kg)	4 g
Nourriture, exotique (1 kg)	10 g
Gemmes exotiques (1 carat)	10 000 g
Gemmes semi-précieuses (1 carat)	100 g
Gemmes précieuses (1 carat)	1 000 g
Data-vid	10 g
Métal commun (1 tonne)	2 500 g
Métal semi-précieux (kg)	200 g
Métal précieux (1 kg)	10 000 g
Minéral commun (1 tonne)	1 500 g
Épice commune (1 kg)	4 000 g
Épice précieuse (1 kg)	10 000 g
Épice illicite ou exotique (1 kg)	20 000 g

Chapitre 9 — Options de personnalisation

La combinaison des caractéristiques, de l'espèce, de la classe et du parcours définit les capacités de votre personnage dans le jeu, et les détails personnels que vous créez permettent à votre personnage de se démarquer de tous les autres. Même au sein de votre classe et de votre espèce, vous disposez d'options pour affiner les capacités de votre personnage. Mais ce chapitre s'adresse aux joueurs qui, avec l'autorisation du MJ, souhaitent aller plus loin.

Ce chapitre présente deux ensembles de règles optionnelles permettant de personnaliser votre personnage : le multiclassage et les dons. Le multiclassage vous permet de combiner plusieurs classes, tandis que les dons sont des options spéciales que vous pouvez choisir à la place d'augmenter vos caractéristiques lorsque vous gagnez des niveaux. C'est votre MJ qui décide si ces options sont disponibles dans une campagne.

Multiclassage

Le multiclassage vous permet de gagner des niveaux dans plusieurs classes. Cela vous permet de combiner les capacités de ces classes afin de donner vie à un concept de personnage qui ne trouverait peut-être pas son expression dans l'une des options de classe standard.

Grâce à cette règle, vous avez la possibilité de gagner un niveau dans une nouvelle classe chaque fois que vous passez au niveau supérieur, au lieu de gagner un niveau dans votre classe actuelle. Vos niveaux dans toutes vos classes sont additionnés pour déterminer le niveau de votre personnage. Par exemple, si vous avez trois niveaux de psyker et deux de soldat, vous êtes un personnage de niveau 5.

Au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux, vous pouvez choisir de rester principalement dans votre classe d'origine tout en n'ayant que quelques niveaux dans une autre classe, ou bien changer complètement de cap sans jamais revenir à la classe que vous avez abandonnée. Vous pouvez même commencer à progresser dans une troisième ou une quatrième classe. Par rapport à un personnage à classe unique du même niveau, vous sacrifiez une partie de votre spécialisation au profit de la polyvalence.

Le soldat Krieg se diversifie

Bob a mené son soldat Krieg au niveau 4. Lorsque son personnage gagne suffisamment de points d'expérience pour atteindre le niveau 5, Bob décide que son personnage va opter pour une multiclasser plutôt que de continuer à progresser en tant que combattant. Le soldat de Bob a passé beaucoup de temps avec l'Agent de Jim, et a même effectué quelques missions en parallèle en tant que chasseur de primes. Bob décide que son personnage va se multiclasser en agent ; son personnage devient donc un soldat de niveau 4 et un agent de niveau 1 (noté « combattant 4/agent 1 »).

Lorsque le personnage de Bob aura gagné suffisamment d'expérience pour atteindre le niveau 6, il pourra choisir soit d'ajouter un autre niveau de soldat (devenant ainsi « soldat 5/agent

1 »), un autre niveau d'agent (devenant soldat 4/agent 2), ou un niveau dans une troisième classe, peut-être en s'essayant à la technologie grâce à une tablette archéotechnique qu'il a acquise (devenant soldat 4/agent 1/mécanicien 1).

Prérequis

Pour pouvoir accéder à une nouvelle classe, vous devez remplir les conditions préalables en matière de caractéristiques, tant pour votre classe actuelle que pour la nouvelle, comme indiqué dans le tableau « Conditions préalables au multiclassage ». Par exemple, un soldat qui décide de se multiclasser en classe de psyker doit avoir des scores de Force ou de Dextérité et de Sagesse ou de Charisme égaux ou supérieurs à 13. Sans avoir suivi la formation complète dispensée à un personnage débutant, vous devez être capable d'apprendre rapidement votre nouvelle classe, en faisant preuve d'une aptitude naturelle qui se traduit par des scores de caractéristiques supérieurs à la moyenne.

Classe	Seuil des score de caractéristiques
Agent	Dextérité 13
Augmentiste	Force ou Dextérité 13
Berserker	Force 13
Croisé	Force 13 ou Dextérité 13
Exorciste	Constitution 13 + Sagesse ou Charisme 13
Mécanicien	Intelligence 13
Psyker	Sagesse ou Charisme 13
Soldat	Force ou Dextérité 13
Sorcier	Sagesse ou Charisme 13
Traqueur	Force ou Dextérité 13 + Intelligence 13

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience nécessaires pour passer au niveau supérieur dépend toujours du niveau total de votre personnage, comme indiqué dans le tableau « Évolution du personnage » du chapitre 1, et non de votre niveau dans une classe particulière. Ainsi, si vous êtes un psyker 6/soldat 1, vous devez gagner suffisamment de points d'expérience pour atteindre le niveau 8 avant de pouvoir passer au niveau 2 en tant que soldat ou au niveau 7 en tant que psyker.

Points de vie et dés de vie

Vous gagnez les points de vie de votre nouvelle classe comme décrit pour les niveaux supérieurs au 1er. Vous ne gagnez les points de vie de 1er niveau d'une classe que lorsque vous êtes un personnage de niveau 1.

Vous additionnez les dés de vie accordés par toutes vos classes pour former votre réserve de dés de vie. Si les dés de vie sont du même type, vous pouvez simplement les regrouper. Par exemple, le soldat et l'exorciste ont tous deux un d10 ; ainsi, si vous êtes soldat 5/exorciste 5, vous disposez de dix dés de vie d10. Si vos classes vous confèrent des dés de vie de types différents, comptabilisez-les séparément. Si vous êtes soldat 5/agent 5, par exemple, vous disposez de cinq dés de vie d10 et de cinq dés de vie d8.

Bonus de compétence

Votre bonus de compétence est toujours basé sur le niveau total de votre personnage, comme indiqué dans le tableau « Progression du personnage » du chapitre 1, et non sur votre niveau dans une classe particulière. Par exemple, si vous êtes un soldat 3/agent 2, vous bénéficiez du bonus de compétence d'un personnage de niveau 5, soit +3.

Si une capacité ou un don vous permet de renoncer à votre bonus de compétence, vous ne pouvez le faire qu'une seule fois.

Compétences

Lorsque vous gagnez un niveau dans une classe autre que votre classe principale, vous n'acquies qu'une partie des compétences de base de cette classe, comme indiqué dans le tableau « Compétences de multiclasse ».

Classe	Compétences acquises
Agent	Armure légère, armes simples, deux compétences de la liste de la classe
Augmentiste	Armure légère, griffes, épées courtes
Berserker	Armure légère, armes simples, armes martiales
Croisé	Armure légère, armure moyenne, boucliers, armes simples, armes martiales, une compétence de la liste de la classe
Exorciste	Armure légère, armure moyenne, boucliers, armes simples, armes martiales
Mécanicien	Armure légère, kit de sécurité, une compétence de la liste de la classe, deux gadgets technologiques
Psyker	—
Soldat	Armure légère, armure moyenne, boucliers, armes simples, armes martiales
Sorcier	—
Traqueur	Armure légère, armure moyenne, boucliers, armes simples, armes martiales, une compétence de la liste de la classe

Caractéristiques de classe

Lorsque vous gagnez un nouveau niveau dans une classe, vous bénéficiez des caractéristiques propres à ce niveau. Certaines caractéristiques sont toutefois soumises à des règles supplémentaires en cas de multiclasse : « Attaque supplémentaire », « Dé de supériorité », « Défense sans armure » et les pouvoirs psychique ou technologique.

Attaque supplémentaire

Si vous obtenez la caractéristique de classe « Attaque supplémentaire » de plusieurs classes, ces caractéristiques ne s'additionnent pas. Vous ne pouvez pas effectuer plus de deux attaques avec cette caractéristique, sauf indication contraire.

Défense sans armure

Si vous disposez déjà de la caractéristique « Défense sans armure », vous ne pouvez pas l'obtenir à nouveau d'une autre classe.

Lancement de pouvoirs (psychique ou technologique)

Votre capacité en matière de lanceur de sort psychique et technologique dépend en partie de la somme des niveaux que vous possédez dans toutes vos classes de lanceur de pouvoirs, et en partie de vos niveaux individuels dans ces classes. Si vous disposez de la capacité de lanceur de sort issue de plusieurs classes, appliquez les règles ci-dessous. Si vous êtes multiclasse mais que vous ne disposez de la capacité de lanceur de sort que d'une seule classe, suivez les règles décrites dans cette classe.

Pouvoirs connus

Vous déterminez les pouvoirs que vous connaissez et pouvez préparer pour chaque classe individuellement, comme si vous étiez un membre de cette classe n'appartenant qu'à une seule classe. Si vous êtes un traqueur 4/psyker 3, par exemple, vous connaissez 6 pouvoirs technologique de niveau 1 au maximum. En tant que psyker de niveau 3, vous connaissez 11 pouvoirs psychique de niveau 2 au maximum.

Chaque pouvoir que vous maîtrisez est associé à l'une de vos classes, et vous utilisez la capacité de lancement de sort de cette classe lorsque vous lancez ce pouvoir.

Points de pouvoirs

Vous déterminez le nombre de points sort psychique ou technologique dont vous disposez en additionnant les quantités attribuées par chaque classe. Si vous disposez à la fois de points de pouvoir psychique et des points de pouvoir technologique, vous conservez ces réserves séparées, et elles ne peuvent être utilisées que pour alimenter respectivement des pouvoirs psychiques ou technologiques.

Niveau de puissance maximal

Lorsque vous optez pour une multiclasse, vous déterminez votre niveau de puissance maximal en calculant d'abord votre total de niveaux de lancement de pouvoirs. Pour calculer ce total, vous additionnez l'ensemble de vos niveaux de sort psychique ou technologique, puis vous arrondissez le résultat final à l'unité inférieure. Les exorcistes et les traqueurs ne comptent que pour la moitié d'un niveau de lanceur de sort psychique ou technologique. Enfin, vous consultez le tableau « Niveau de puissance maximal en multiclasse » ci-dessous.

Par exemple, si vous avez trois niveaux d'exorciste, qui correspondent à 1,5 niveau de lanceur de sort psychique, et trois niveaux de psyker, qui correspondent à 3 niveaux de lanceur de sort psychique, votre niveau total de lanceur de sort psychique est de 4,5, arrondi à 4. Vous comparez ensuite ce résultat au tableau des niveaux de puissance maximaux en multiclasse et constatez qu'en tant que lanceur de pouvoirs de niveau 4, votre niveau de puissance maximal est le niveau 2.

Si vous disposez à la fois de pouvoirs psychiques et de pouvoirs technologiques, vous déterminez vos niveaux de puissance maximaux séparément, et ceux-ci ne peuvent être utilisés respectivement que pour lancer des pouvoirs psychiques ou technologiques.

Niveau de lanceur de pouvoirs	Niveau maximal du sort
1er-2e	1er
3e-4e	2e

Niveau de lanceur de pouvoirs	Niveau maximal du sort
5e-6e	3e
7e-8e	4e
9e-10e	5e
11e-12e	6e
13e-14e	7e
15e-16e	8e
17e-18e-19e-20e	9e

Lancement de pouvoirs de haut niveau

Pour déterminer le nombre de pouvoirs de haut niveau que vous pouvez lancer avant d'avoir besoin d'un long repos, consultez les règles de lancement de pouvoirs de la classe dans laquelle vous avez le plus de niveaux.

Dons

Les dons représentent des aptitudes exceptionnelles, acquises au prix d'un entraînement rigoureux, d'une expérience hors du commun ou de prédispositions rares. Ils permettent de personnaliser davantage votre personnage en lui conférant des capacités uniques qui dépassent le simple perfectionnement de ses caractéristiques. Si votre MJ utilise cette règle optionnelle, vous pouvez choisir un don lorsque votre personnage bénéficie d'une amélioration de valeur de caractéristique, en renonçant à cette amélioration.

Adeptes des arts martiaux

Vous avez suivi un entraînement aux arts martiaux qui vous permet d'effectuer des manœuvres de combat spéciales. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous apprenez deux manœuvres de votre choix parmi celles disponibles pour l'archétype « Maître de bataille » de la classe de combattant. Si une manœuvre que vous utilisez oblige votre cible à effectuer un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, la difficulté du jet de sauvegarde est égale à 8 + votre bonus de compétence + votre modificateur de Force ou de Dextérité (au choix).
- Si vous disposez déjà de dés de supériorité, vous en gagnez un supplémentaire ; sinon, vous disposez d'un dé de supériorité, qui est un d6. Ce dé sert à alimenter vos manœuvres. Un dé de supériorité est consommé lorsque vous l'utilisez. Vous récupérez vos dés de supériorité consommés à la fin d'un repos court ou long.

Agilité

Vous êtes exceptionnellement rapide et agile. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Votre vitesse augmente de 3 mètres.
- Lorsque vous utilisez l'action « Fente », le terrain difficile ne vous coûte pas de mouvement supplémentaire pendant ce tour.
- Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps contre une créature, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de la part de cette créature pour le reste du tour, que vous la touchiez ou non.

Alerte

Vous êtes toujours à l'affût du danger ; vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous bénéficiez d'un bonus de +5 à l'initiative.
- Vous ne pouvez pas être pris par surprise tant que vous êtes conscient.
- Les autres créatures ne bénéficient pas d'un avantage sur leurs jets d'attaque contre vous du fait que vous ne les voyez pas.

Anathème psychique

Prérequis : Blank

Vos pouvoirs de répulsion psychique sont si puissants qu'ils peuvent empêcher les pouvoirs psychiques de se manifester.

- Un score de caractéristique de votre choix augmente de 1.
- Lorsqu'une créature située à moins de 18 mètres de vous effectue un jet de concentration pour un pouvoir ou un effet psychique, vous pouvez utiliser votre réaction pour que cette créature effectue ce jet avec un désavantage.
- Lorsqu'une créature hostile tente de lancer un pouvoir psychique à moins de 1,5 mètre de vous, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution comme pour maintenir sa concentration, le DD étant de 10 + le niveau du pouvoir. En cas d'échec, le pouvoir n'est pas lancé et les points de psyker utilisés pour le lancer sont perdus. Cet effet ne peut se produire qu'une fois par round.

Armure légère

Vous vous êtes entraîné à maîtriser l'utilisation de l'armure légère, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous gagnez la maîtrise de l'armure légère.

Armure lourde

Prérequis : maîtrise de l'armure moyenne

Vous vous êtes entraîné à maîtriser l'utilisation de l'armure lourde, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous maîtrisez l'armure lourde.

Armure modérée

Prérequis : maîtrise des armures légères

Vous vous êtes entraîné à maîtriser l'utilisation des armures moyennes et des boucliers, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous maîtrisez les armures moyennes et les boucliers.

Athlète

Vous avez suivi un entraînement physique intensif qui vous confère les avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Lorsque vous êtes à terre, vous ne dépensez que 1,5 mètre de votre mouvement pour vous relever.
- L'escalade ne réduit pas votre vitesse de moitié.

- Vous pouvez effectuer un saut en longueur ou un saut en hauteur après avoir parcouru seulement 1,5 mètre à pied, au lieu de 3 mètres.

Attaquant sauvage

Une fois par tour, lorsque vous lancez les dés pour déterminer les dégâts d'une attaque au corps à corps, vous pouvez relancer les dés de dégâts de l'arme et utiliser l'un ou l'autre des totaux.

Chargeur

Lorsque vous utilisez votre action pour effectuer une course, vous pouvez utiliser une action bonus pour effectuer une attaque au corps à corps ou pour bousculer une créature.

Si vous vous déplacez d'au moins 3 mètres en ligne droite immédiatement avant d'effectuer cette action bonus, vous bénéficiez soit d'un bonus de +5 au jet de dégâts de l'attaque (si vous choisissez d'effectuer une attaque au corps à corps et que vous touchez), soit vous repoussez la cible jusqu'à 3 mètres de vous (si vous avez choisi de bousculer et que vous réussissez).

Combattant de rue

Habitué aux combats acharnés utilisant toutes les armes qui vous tombent sous la main, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force ou de Constitution de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous maîtrisez les armes improvisées et les attaques à mains nues.
- Votre attaque à mains nues inflige des dégâts équivalents à un d4.
- Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues ou une arme improvisée pendant votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour tenter de la plaquer au sol.

Combattant monté

Vous êtes un adversaire redoutable lorsque vous êtes monté. Tant que vous êtes monté sur un animal ou un véhicule et que vous n'êtes pas hors de combat, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre toute créature non montée plus petite que votre monture.
- Vous pouvez forcer une attaque visant votre monture à vous viser à la place.
- Si votre monture est soumise à un effet lui permettant d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, elle ne subit aucun dégât en cas de réussite au jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

Comédien

Habile dans l'imitation et l'art dramatique, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre score de Charisme de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de Tromperie et d'Interprétation lorsque vous essayez de vous faire passer pour une autre personne.

- Vous pouvez imiter la voix d'une autre personne ou les sons émis par d'autres créatures. Vous devez avoir entendu la personne parler, ou la créature émettre le son, pendant au moins 1 minute. Un test de Perspicacité réussi, opposé à votre test de Tromperie, permet à un auditeur de déterminer que l'effet est simulé.

Compétences

Vous gagnez la maîtrise de n'importe quelle combinaison de trois compétences, gadgets technologiques ou outils de votre choix.

Duelliste défensif

Prérequis : Dextérité de 13 ou plus

Lorsque vous maniez une arme de finesse dans laquelle vous êtes compétent et qu'une autre créature vous touche avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter votre bonus de compétence à votre CA pour cette attaque, ce qui peut faire rater l'attaque.

Endurant

Robuste et résistant, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre score de Constitution de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Lorsque vous lancez un dé de vie pour regagner des points de vie, le nombre minimum de points de vie que vous regagnez grâce à ce jet est égal à deux fois votre modificateur de Constitution (minimum de 2).

Esprit vif

Vous possédez un esprit capable de suivre le temps, les directions et les détails avec une précision hors du commun. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre score d'Intelligence de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous savez toujours où se trouve le nord.
- Vous connaissez toujours le nombre d'heures restant avant le prochain lever ou coucher du soleil.
- Vous pouvez vous souvenir avec précision de tout ce que vous avez vu ou entendu au cours du dernier mois.

Expert de tir

Grâce à une formation approfondie au maniement des armes à feu et au tir de précision, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Le fait de vous trouver à moins de 1,5 mètre d'une créature hostile ne vous impose pas de désavantage lors de vos jets d'attaque à distance.
- Vous ignorez la propriété « chargement » des armes que vous maîtrisez.
- Vous pouvez lancer des grenades jusqu'à une distance deux fois supérieure à leur portée normale.

Explorateur de ruines

Attentif aux pièges cachés et aux portes secrètes que l'on trouve dans de nombreuses ruines, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Lorsque vous lancez un dé de vie pour regagner des points de vie, le nombre minimum de points de vie que vous regagnez grâce à ce jet est égal à deux fois votre modificateur de Constitution (minimum de 2).
- Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation) effectués pour détecter la présence de portes secrètes.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde effectués pour éviter ou résister aux pièges.
- Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts infligés par les pièges.
- Vous pouvez rechercher des pièges tout en vous déplaçant à un rythme normal, et non plus uniquement à un rythme lent.

Furtivité

Condition préalable : Dextérité de 13 ou plus

Vous êtes passé maître dans l'art de vous faufiler dans l'ombre. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez tenter de vous cacher lorsque vous êtes légèrement masqué aux yeux de la créature dont vous cherchez à vous cacher.
- Lorsque vous êtes caché aux yeux d'une créature et que vous la manquez avec une attaque à distance, le fait de lancer cette attaque ne révèle pas votre position.
- La pénombre n'impose pas de désavantage à vos jets de Perception reposant sur la vue.

Guérisseur

Vous êtes un médecin compétent, ce qui vous permet de soigner rapidement les blessures et de remettre vos alliés sur le pied de guerre. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Lorsque vous utilisez une trousse de soins pour stabiliser une créature mourante, celle-ci regagne également 1 point de vie.
- En tant qu'action, vous pouvez utiliser une application d'une trousse de soins pour soigner une créature et lui restaurer 1d6 + 4 points de vie, plus des points de vie supplémentaires égaux au nombre maximal de dés de vie de la créature. La créature ne peut plus regagner de points de vie grâce à ce don tant qu'elle n'a pas effectué un repos court ou long.

Haine

Vous éprouvez une haine profonde envers un type particulier de créature. Choisissez vos ennemis, un type de créature qui fera les frais de votre colère : aberrations, anomalies, bêtes, constructs, démons, géants, monstrosités, plantes ou morts-vivants. Vous pouvez également choisir deux espèces d'humanoïdes (telles que les Eldars et les Orques).

Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force, de Constitution ou de Sagesse de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Au cours du premier tour de tout combat contre vos ennemis choisis, vos jets d'attaque contre n'importe lequel d'entre eux bénéficient d'un avantage.
- Lorsqu'un de vos ennemis choisis effectue une attaque d'opportunité contre vous, il effectue son jet d'attaque avec un désavantage.

- Chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse pour vous remémorer des informations concernant vos adversaires choisis, vous ajoutez le double de votre bonus de compétence au test, même si vous n'êtes normalement pas compétent dans ce domaine.

Initié aux pouvoirs

Choisissez des pouvoirs technologiques ou psychiques. Vous apprenez deux pouvoirs à volonté de votre choix parmi cette liste de pouvoirs.

De plus, choisissez un pouvoir de niveau 1 dans cette même liste. Vous apprenez ce pouvoir et pouvez le lancer à son niveau le plus bas. Une fois que vous l'avez lancé, vous devez effectuer un long repos avant de pouvoir le relancer.

Votre capacité de lancement technique pour les pouvoirs techniques est l'Intelligence, et votre capacité de lancement psychique pour les pouvoirs psychiques est la Sagesse ou le Charisme (à votre choix).

Lanceur de pouvoirs de combat

Prérequis : être capable de lancer au moins un pouvoir

Vous vous êtes entraîné à lancer des pouvoirs en plein combat, apprenant ainsi des techniques qui vous confèrent les avantages suivants :

- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde de Constitution que vous effectuez pour maintenir votre concentration sur un pouvoir lorsque vous subissez des dégâts.
- Lorsqu'un déplacement d'une créature hostile provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer un pouvoir sur cette créature, au lieu d'effectuer une attaque d'opportunité. Le sort doit avoir un temps d'incantation de 1 action et ne doit cibler que cette créature.

Leader inspirant

Augmentation d'un score de capacité. Vous pouvez augmenter l'un de vos scores de capacité de 1, jusqu'à un maximum de 20.

Renforcement des performances. Vous pouvez consacrer 10 minutes à inspirer vos compagnons, en renforçant leur détermination à se battre. Lorsque vous le faites, choisissez jusqu'à six créatures amies (dont vous-même) situées à moins de 9 mètres de vous, qui peuvent vous voir ou vous entendre et qui vous comprennent. Chaque créature peut gagner des points de vie temporaires égaux à votre niveau + votre bonus de compétence. Une créature ne peut plus bénéficier de points de vie temporaires grâce à ce don tant qu'elle n'a pas effectué un repos court ou long.

Linguiste

Vous avez étudié les langues et les codes, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Augmentez votre score d'Intelligence de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous apprenez trois langues de votre choix.

- Vous savez créer habilement des codes écrits. Personne ne peut déchiffrer un code que vous créez, à moins que vous ne le leur enseigniez, qu'ils réussissent un test d'Intelligence (DD égal à votre score d'Intelligence + votre bonus de compétence), ou qu'ils utilisent des moyens avancés pour le déchiffrer.

Lutteur

Prérequis : Force de 13 ou plus

Vous avez développé les compétences nécessaires pour vous défendre lors d'un combat au corps à corps. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous bénéficiez d'un avantage lors des jets d'attaque contre une créature que vous luttez.
- Vous pouvez utiliser votre action pour tenter d'immobiliser une créature que vous avez immobilisée. Pour ce faire, effectuez un autre jet d'immobilisation. En cas de réussite, vous et la créature êtes tous deux immobilisés jusqu'à la fin de l'immobilisation.
- Les créatures d'une taille supérieure à la vôtre ne réussissent pas automatiquement leurs jets pour échapper à votre immobilisation.

Maître d'armes

Vous vous êtes longuement entraîné avec diverses armes, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force ou de Dextérité de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous gagnez la maîtrise de quatre armes de votre choix.

Maître de l'armure lourde

Prérequis : maîtrise de l'armure lourde

Vous pouvez utiliser votre armure pour dévier des coups qui tueraient d'autres personnages. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez votre score de Force de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Lorsque vous portez une armure lourde, les dégâts énergétiques et cinétiques que vous subissez de la part d'armes non améliorées sont réduits de 3.

Maître de l'armure moyenne

Prérequis : Maîtrise de l'armure moyenne

Vous vous êtes entraîné à vous déplacer en armure moyenne afin de bénéficier des avantages suivants :

- Le port d'une armure moyenne n'impose pas de désavantage à vos jets de Dextérité (Discrétion).
- Lorsque vous portez une armure moyenne, vous pouvez ajouter 3, au lieu de 2, à votre CA si votre Dextérité est égale ou supérieure à 16.

Maître des armes d'hast

Vous pouvez tenir vos ennemis à distance grâce à des armes à longue portée. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Lorsque vous effectuez une action d'attaque et que vous attaquez uniquement avec une glaive, une hallebarde ou un bâton de combat, vous pouvez utiliser une action bonus pour effectuer une attaque de mêlée

avec l'autre extrémité de l'arme. Le dé de dégâts de l'arme pour cette attaque est un d4, et l'attaque inflige des dégâts cinétiques.

- Lorsque vous maniez une glaive, une hallebarde, une pique ou un bâton de combat, les autres créatures provoquent une attaque d'opportunité de votre part lorsqu'elles entrent dans votre portée.

Maître des armes lourdes

Vous avez appris à tirer parti du poids d'une arme, en laissant son élan renforcer la puissance de vos coups. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- À votre tour, lorsque vous réussissez un coup critique avec une arme de mêlée ou que vous réduisez les points de vie d'une créature à 0 avec une telle arme, vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps en tant qu'action bonus.
- Avant d'effectuer une attaque au corps à corps avec une arme lourde que vous maîtrisez, vous pouvez choisir de subir une pénalité de -5 au jet d'attaque. Si l'attaque touche, vous ajoutez +10 aux dégâts de l'attaque.

Maître du bouclier

Vous utilisez les boucliers non seulement pour vous protéger, mais aussi pour attaquer. Vous bénéficiez des avantages suivants lorsque vous maniez un bouclier :

- Si vous effectuez l'action « Attaque » pendant votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour tenter de repousser une créature située à moins de 1,5 mètre de vous avec votre bouclier.
- Si vous n'êtes pas hors de combat, vous pouvez ajouter le bonus de CA de votre bouclier à tout jet de sauvegarde de Dextérité que vous effectuez contre un pouvoir ou tout autre effet néfaste qui ne cible que vous.
- Si vous êtes soumis à un effet vous permettant d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour ne subir aucun dégât si vous réussissez ce jet de sauvegarde, en interposant votre bouclier entre vous et la source de l'effet.

Maître du combat à deux armes

Vous maîtrisez le combat à deux armes, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA lorsque vous maniez une arme de mêlée différente dans chaque main.
- Vous pouvez utiliser le combat à deux armes même si les armes de mêlée à une main que vous maniez ne sont pas légères.
- Vous pouvez dégainer ou ranger deux armes à une main alors que vous ne pourriez normalement en dégainer ou en ranger qu'une seule, et vous pouvez recharger vos armes sans avoir besoin d'une main libre.

Maîtrise énergétique

Prérequis : être capable de lancer au moins un sort

Lorsque vous obtenez ce don, choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.

Les pouvoirs que vous lancez ignorent la résistance aux dégâts du type choisi. De plus, lorsque vous lancez les dés pour déterminer les dégâts d'un pouvoir que vous lancez et qui inflige des dégâts de ce type, vous pouvez considérer tout 1 obtenu sur un dé de dégâts comme un 2.

Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. À chaque fois, vous devez choisir un type de dégâts différent.

Projection amplifiée

Prérequis : la capacité de lancer au moins un pouvoir

Vous avez appris des techniques permettant d'améliorer vos attaques avec certains types de pouvoirs, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Lorsque vous lancez un pouvoir nécessitant un jet d'attaque, la portée de ce pouvoir est doublée.
- Vos attaques techniques à distance et vos attaques psychiques à distance ignorent la demi-couverture et les trois quarts de couverture.
- Vous apprenez un pouvoir à volonté nécessitant un jet d'attaque.

Choisissez ce pouvoir à volonté parmi la liste des pouvoirs psychiques ou technologiques. Votre caractéristique de lancement pour les pouvoirs technologiques est l'Intelligence, et votre caractéristique de lancement pour les pouvoirs psychiques est la Sagesse ou le Charisme (à votre choix).

Résilience

Choisissez un score de capacité. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Augmentez le score de capacité choisi de 1, dans la limite de 20.
- Vous maîtrisez les jets de sauvegarde utilisant la capacité choisie.

Robuste

Votre maximum de points de vie augmente d'une valeur égale à deux fois votre niveau lorsque vous obtenez ce don. Par la suite, chaque fois que vous gagnez un niveau, votre maximum de points de vie augmente de 2 points de vie supplémentaires.

Sentinelle

Vous maîtrisez des techniques permettant de tirer parti de la moindre faille dans la garde d'un ennemi, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'opportunité, la vitesse de cette créature devient égale à 0 pour le reste du tour.
- Les créatures situées à moins de 1,5 mètre de vous provoquent des attaques d'opportunité de votre part, même si elles effectuent l'action « Se désengager » avant de quitter votre portée.
- Lorsqu'une créature située à moins de 1,5 mètre de vous effectue une attaque contre une cible autre que vous (et que cette cible ne dispose pas de ce don), vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre la créature attaquante.

Tireur d'élite

Vous maîtrisez les armes à distance et êtes capable de réaliser des tirs que d'autres jugent impossibles. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Attaquer à longue portée n'impose pas de désavantage à vos jets d'attaque avec une arme à distance.
- Vos attaques avec une arme à distance ignorent la demi-couverture et les trois quarts de couverture.
- Avant d'effectuer une attaque avec une arme à distance que vous maîtrisez, vous pouvez choisir de subir une pénalité de -5 au jet d'attaque. Si l'attaque touche, vous ajoutez +10 aux dégâts de l'attaque.

Tueur de mages

Vous vous êtes entraîné à des techniques utiles en combat au corps à corps contre ceux qui lancent des pouvoirs technologiques et psychiques, ce qui vous confère les avantages suivants :

- Lorsqu'une créature située à moins de 1,5 mètre de vous lance un pouvoir, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps contre cette créature.
- Lorsque vous infligez des dégâts à une créature qui se concentre sur un pouvoir, cette créature subit un désavantage au jet de sauvegarde qu'elle effectue pour maintenir sa concentration.
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs lancés par des créatures situées à moins de 1,5 mètre de vous.

PARTIE 2

Jouer au 40ième millénaire



Chapitre 10 — Utiliser les valeurs de caractéristiques

Six caractéristiques permettent de décrire rapidement les aptitudes physiques et mentales de chaque créature.

- Force : mesure la puissance physique
- Dextérité : mesure l'agilité
- Constitution : mesure l'endurance
- Intelligence : mesure le raisonnement et la mémoire
- Sagesse : mesure la perception et la perspicacité
- Charisme : mesure la force de personnalité

Caractéristiques et modificateurs

Chaque capacité d'une créature est associée à un score, un nombre qui définit l'ampleur de cette capacité. Un score de capacité ne se limite pas à mesurer les aptitudes innées, mais englobe également l'entraînement et la maîtrise d'une créature dans les activités liées à cette capacité.

Un score de 10 ou 11 correspond à la moyenne normale chez l'être humain, mais les soldats et de nombreux monstres se situent au-dessus de la moyenne pour la plupart des capacités. Un score de 18 est le maximum qu'une personne atteint généralement. Les personnages-joueurs peuvent avoir des scores allant jusqu'à 20, tandis que les monstres et les êtres divins peuvent atteindre des scores allant jusqu'à 30.

Chaque capacité dispose également d'un modificateur, dérivé du score et allant de -5 (pour un score de capacité de 1) à +10 (pour un score de 30). Le tableau « Scores de capacité et modificateurs » indique les modificateurs de capacité pour toute la gamme des scores possibles, de 1 à 30.

Scores caractéristiques et modificateur

Score	Modificateur	Score	Modificateur
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Avantage et désavantage

Il arrive parfois qu'une capacité spéciale ou un sort vous confère un avantage ou un désavantage lors d'un test de compétence, d'un jet de sauvegarde ou d'un jet d'attaque. Dans ce cas, vous lancez un deuxième d20 en même temps que le premier. Si vous bénéficiez d'un avantage, retenez le résultat le plus élevé des deux ; si vous subissez un désavantage, retenez le résultat le plus bas. Par exemple, si vous êtes en désavantage et que vous obtenez un 17 et un 5, vous utilisez le 5. Si, au contraire, vous êtes en avantage et que vous obtenez ces mêmes résultats, vous utilisez le 17.

Si plusieurs situations influent sur un jet et que chacune d'entre elles confère un avantage ou impose un désavantage, vous ne lancez pas plus d'un d20 supplémentaire. Si deux situations favorables confèrent un avantage, par exemple, vous ne lancez tout de même qu'un seul d20 supplémentaire.

Si les circonstances font qu'un jet présente à la fois un avantage et un désavantage, vous êtes considéré comme n'ayant ni l'un ni l'autre, et vous lancez un seul d20. Cela vaut même si plusieurs circonstances imposent un désavantage et qu'une seule confère un avantage, ou inversement. Dans une telle situation, vous n'avez ni avantage ni désavantage.

Lorsque vous bénéficiez d'un avantage ou d'un désavantage et qu'un élément du jeu, tel que le trait « Chanceux » du halfling, vous permet de relancer ou de remplacer le d20, vous ne pouvez relancer ou remplacer qu'un seul des dés. C'est vous qui choisissez lequel. Par exemple, si un halfling bénéficie d'un avantage ou d'un désavantage lors d'un test de compétence et obtient un 1 et un 13, il peut utiliser le trait « Chanceux » pour relancer le 1.

En général, on obtient un avantage ou un désavantage grâce à l'utilisation de capacités spéciales, d'actions ou de pouvoirs. L'inspiration peut également conférer un avantage à un personnage. Le MJ peut aussi décider que certaines circonstances influencent un jet dans un sens ou dans l'autre et, en conséquence, accorder un avantage ou imposer un désavantage.

Bonus de maîtrise

Les personnages disposent d'un bonus de maîtrise déterminé par leur niveau, comme indiqué dans la section « Création de personnages étape par étape ». Les monstres bénéficient également de ce bonus, qui est intégré à leurs fiches de caractéristiques. Ce bonus est utilisé dans les règles relatives aux tests de capacité, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque.

Votre bonus de maîtrise ne peut pas être ajouté plus d'une fois à un même jet de dé ou à un autre chiffre. Par exemple, si deux règles différentes stipulent que vous pouvez ajouter votre bonus de compétence à un jet de sauvegarde de Sagesse, vous n'ajoutez néanmoins ce bonus qu'une seule fois lorsque vous effectuez ce jet.

Il arrive parfois que votre bonus de compétence soit multiplié ou divisé (doublé ou divisé par deux, par exemple) avant d'être appliqué. Par exemple, la capacité « Expertise » du voleur double le bonus de compétence pour certains tests de capacité. Si une circonstance suggère que votre bonus de maîtrise s'applique plus d'une fois au même jet, vous ne l'ajoutez tout de même qu'une seule fois et ne le multipliez ou ne le divisez qu'une seule fois.

De même, si une capacité ou un effet vous permet de multiplier votre bonus de maîtrise lors d'un test de compétence qui ne bénéficierait normalement pas de ce bonus, vous n'ajoutez tout de même pas ce bonus au test. Pour ce test, votre bonus de maîtrise est égal à 0, étant donné que multiplier 0 par n'importe quel nombre donne toujours 0. Par exemple, si vous n'avez aucune maîtrise de la compétence Connaissances, vous ne tirez aucun avantage d'une capacité qui vous permet de doubler votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez des tests d'Intelligence (Connaissances).

En règle générale, vous ne multipliez pas votre bonus de compétence lors des jets d'attaque ou des jets de sauvegarde. Si une capacité ou un effet vous permet de le faire, ces mêmes règles s'appliquent.

Tests de compétences

Un test de compétence évalue le talent inné et l'entraînement d'un personnage ou d'un monstre dans le but de surmonter un défi. Le MJ demande un test de compétence lorsqu'un personnage ou un monstre tente une action (autre qu'une attaque) qui comporte un risque d'échec. Lorsque l'issue est incertaine, les dés déterminent le résultat.

Pour chaque test de capacité, le MJ décide laquelle des six capacités est pertinente pour la tâche à accomplir et détermine la difficulté de celle-ci, représentée par une classe de difficulté. Plus une tâche est difficile, plus sa classe de difficulté est élevée. Le tableau des classes de difficulté types présente les classes de difficulté les plus courantes.

Difficulté de la tâche	Classe de difficulté (CD)
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Presque impossible	30

Pour effectuer un test de capacité, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de capacité correspondant. Comme pour les autres jets de d20, appliquez les bonus et les malus, puis comparez le total à la CD. Si le total est égal ou supérieur à la CD, le test de capacité est réussi : la créature surmonte le défi en question. Dans le cas contraire, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne progresse pas vers son objectif, ou progresse tout en subissant un revers déterminé par le MJ.

Confrontation

Il arrive parfois que les efforts d'un personnage ou d'un monstre s'opposent directement à ceux d'un autre. Cela peut se produire lorsque les deux tentent de faire la même chose et qu'un seul peut y parvenir, par exemple en essayant de s'emparer d'une bague tombée par terre.

Cette situation s'applique également lorsqu'un d'entre eux tente d'empêcher l'autre d'atteindre un objectif — par exemple, lorsqu'un monstre tente de forcer une porte qu'un aventurier maintient fermée. Dans de telles situations, le résultat est déterminé par une forme particulière de test de capacité, appelée « confrontation ».

Les deux participants à un duel effectuent des tests de capacité adaptés à leurs efforts. Ils appliquent tous les bonus et malus appropriés, mais au lieu de comparer leur total à une difficulté (DC), ils comparent les totaux de leurs deux tests. Le participant dont le total est le plus élevé remporte le duel. Ce personnage ou ce monstre réussit alors l'action ou empêche l'autre d'y parvenir.

Si le duel se solde par une égalité, la situation reste inchangée par rapport à ce qu'elle était avant le duel. Ainsi, l'un des adversaires peut remporter le duel par défaut. Si deux personnages sont à égalité lors d'un duel visant à s'emparer d'une bague posée au sol, aucun des deux ne la récupère. Dans un duel opposant un monstre qui tente d'ouvrir une porte et un aventurier qui tente de la maintenir fermée, une égalité signifie que la porte reste fermée.

Compétences

Chaque capacité couvre un large éventail de aptitudes, y compris les compétences dans lesquelles un personnage

ou un monstre peut être compétent. Une compétence représente un aspect spécifique d'un score de capacité, et la maîtrise d'une compétence par un individu témoigne d'une spécialisation dans cet aspect. (Les compétences de départ d'un personnage sont déterminées lors de la création du personnage, tandis que celles d'un monstre figurent dans sa fiche de caractéristiques.)

Par exemple, un jet de Dextérité peut refléter la tentative d'un personnage de réaliser une figure acrobatique, de dissimuler un objet dans sa main ou de rester caché. Chacun de ces aspects de la Dextérité est associé à une compétence : Acrobatie, Discrétion et Escamotage, respectivement. Ainsi, un personnage maîtrisant la compétence Discrétion est particulièrement doué pour les jets de Dextérité liés à la furtivité et à la dissimulation.

Les compétences liées à chaque caractéristique sont répertoriées dans la liste suivante. (Aucune compétence n'est liée à la Constitution.) Reportez-vous à la description d'une caractéristique dans les sections suivantes de cette partie pour découvrir des exemples d'utilisation d'une compétence associée à une caractéristique.

Caractéristique	Compétences
Force	Athlétisme
Dextérité	Acrobatie, Discrétion, Escamotage
Intelligence	Connaissance, Investigation, Nature, Pilotage, Technologie
Sagesse	Médecine, Occultisme, Perception, Perspicacité, Survie
Charisme	Intimidation, Persuasion, Représentation, Tromperie

Variante : Compétences associées à différentes caractéristiques

En règle générale, votre maîtrise d'une compétence ne s'applique qu'à un type spécifique de test de caractéristique. La maîtrise de la compétence Athlétisme, par exemple, s'applique généralement aux tests de Force. Dans certaines situations, cependant, votre maîtrise peut raisonnablement s'appliquer à un autre type de test. Dans ce cas, le MJ peut vous demander d'effectuer un test utilisant une combinaison inhabituelle de caractéristique et de compétence, ou vous pouvez demander à votre MJ si vous pouvez appliquer votre maîtrise à un autre test.

Par exemple, si vous devez nager depuis une île au large jusqu'au continent, votre MJ pourrait demander un test de Constitution pour vérifier si vous avez l'endurance nécessaire pour parcourir cette distance. Dans ce cas, votre MJ pourrait vous autoriser à appliquer votre maîtrise en Athlétisme et vous demander d'effectuer un test de Constitution (Athlétisme). Ainsi, si vous êtes compétent en Athlétisme, vous appliquez votre bonus de compétence au test de Constitution, exactement comme vous le feriez normalement pour un test de Force (Athlétisme). De même, lorsque votre barbare demi-orc fait preuve d'une force brute pour intimider un ennemi, votre MJ pourrait demander un test de Force (Intimidation), même si l'Intimidation est normalement associée au Charisme.

Tests passifs

Un test passif est un type particulier de test de compétence qui ne nécessite aucun jet de dés. Un tel test peut représenter le résultat moyen d'une tâche effectuée à plusieurs reprises, comme la recherche répétée de portes secrètes, ou être utilisé lorsque le MJ souhaite déterminer en secret si les personnages réussissent une action sans lancer de dés, par exemple lorsqu'ils repèrent un monstre caché.

Voici comment déterminer le total d'un personnage pour un test passif :

- 10 + tous les modificateurs qui s'appliquent normalement au test

Si le personnage bénéficie d'un avantage lors du test, ajoutez 5. En cas de désavantage, soustrayez 5. Dans le jeu, le total d'un test passif est appelé « score ».

Par exemple, si un personnage de niveau 1 a une Sagesse de 15 et une compétence en Perception, il dispose d'un score passif de Sagesse (Perception) de 14.

Les règles relatives à la dissimulation dans la section « Dextérité » ci-dessous reposent sur les tests passifs, tout comme les règles d'exploration.

Travailler ensemble

Il arrive parfois que deux personnages ou plus s'associent pour tenter d'accomplir une tâche. Le personnage qui dirige l'effort — ou celui dont le modificateur de capacité est le plus élevé — peut effectuer un test de capacité avec avantage, reflétant ainsi l'aide apportée par les autres personnages. En combat, cela nécessite l'action « Aide ».

Un personnage ne peut apporter son aide que si la tâche est de celles qu'il pourrait accomplir seul. Par exemple, tenter d'ouvrir une serrure nécessite une compétence en outils de voleur ; ainsi, un personnage qui ne possède pas cette compétence ne peut pas aider un autre personnage dans cette tâche.

De plus, un personnage ne peut apporter son aide que lorsque le fait de travailler à plusieurs s'avère réellement efficace. Certaines tâches, comme enfiler une aiguille, ne sont pas plus faciles à réaliser avec de l'aide.

Tests de compétence de groupe

Lorsqu'un groupe de personnages tente d'accomplir une action collective, le MJ peut demander un test de compétence de groupe. Dans ce cas, les personnages compétents dans une tâche donnée aident ceux qui ne le sont pas.

Pour effectuer un test de compétence de groupe, tous les membres du groupe effectuent le test. Si au moins la moitié du groupe réussit, c'est tout le groupe qui réussit.

Dans le cas contraire, le groupe échoue. Les tests de groupe ne se présentent pas très souvent, et ils sont particulièrement utiles lorsque tous les personnages réussissent ou échouent en tant que groupe. Par exemple, lorsque des aventuriers traversent un marécage, le MJ peut demander un test de Sagesse (Survie) de groupe pour voir si les personnages parviennent à éviter les sables mouvants, les gouffres et autres dangers naturels de l'environnement. Si au moins la moitié du groupe réussit, les personnages ayant réussi sont en mesure de guider leurs compagnons

hors de danger. Sinon, le groupe tombe dans l'un de ces pièges.

Utilisation de chaque capacité**Force**

La Force mesure la puissance physique, l'entraînement sportif et la capacité à exercer une force physique brute.

Tests de Force

Un test de Force permet de simuler toute tentative de soulever, pousser, tirer ou casser quelque chose, de forcer son corps à passer à travers un espace, ou d'appliquer de toute autre manière une force brute à une situation. La compétence Athlétisme reflète l'aptitude à réussir certains types de tests de Force.

Athlétisme

Votre test de Force (Athlétisme) couvre les situations difficiles que vous rencontrez en escaladant, en sautant ou en nageant. Voici quelques exemples d'activités concernées :

- Vous tentez d'escalader une falaise abrupte ou glissante, d'éviter des dangers en escaladant un mur, ou de vous agripper à une surface alors qu'un élément tente de vous faire tomber.
- Vous essayez de sauter sur une distance inhabituellement longue ou de réaliser une figure en plein saut.
- Vous avez du mal à nager ou à rester à flot dans des courants traîtres, des vagues déchainées par la tempête ou des zones où les algues sont épaisses. Ou bien une autre créature tente de vous pousser ou de vous tirer sous l'eau, ou encore de vous gêner d'une autre manière dans votre nage.

Autres tests de Force

Le MJ peut également demander un test de Force lorsque vous tentez d'accomplir des actions telles que celles-ci :

- Forcer une porte coincée, verrouillée ou barrée
- Vous libérer de liens
- Vous faufiler dans un tunnel trop étroit
- Vous accrocher à un chariot tout en étant entraîné derrière celui-ci
- Renvoyer une statue
- Empêcher un rocher de rouler

Jets d'attaque de Force et dégâts

Vous ajoutez votre modificateur de Force à votre jet d'attaque et à votre jet de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme de mêlée telle qu'une masse, une hache de combat ou un javelot. Vous utilisez les armes de mêlée pour effectuer des attaques au corps à corps, et certaines d'entre elles peuvent être lancées pour effectuer une attaque à distance.

Soulever et porter

Votre score de Force détermine la quantité de poids que vous pouvez supporter. Les termes suivants définissent ce que vous pouvez soulever ou porter.

Capacité de charge. Votre capacité de charge correspond à votre score de Force multiplié par 15. Il s'agit du poids (en livres) que vous pouvez porter ; cette valeur est suffisamment élevée pour que la plupart des personnages n'aient généralement pas à s'en soucier.

Pousser, traîner ou soulever. Vous pouvez pousser, traîner ou soulever un poids en livres ne dépassant pas le double de votre capacité de portage (ou 30 fois votre score de Force). Lorsque vous poussez ou traînez un poids supérieur à votre capacité de portage, votre vitesse est réduite à 5 pieds.

Taille et Force. Les créatures de grande taille peuvent supporter plus de poids, tandis que les créatures minuscules peuvent en porter moins. Pour chaque catégorie de taille supérieure à Moyenne, doublez la capacité de charge de la créature ainsi que le poids qu'elle peut pousser, traîner ou soulever. Pour une créature minuscule, divisez ces poids par deux.

Variante : Encombrement

Les règles relatives au levage et au transport sont volontairement simples. Voici une variante si vous recherchez des règles plus détaillées pour déterminer dans quelle mesure un personnage est gêné par le poids de son équipement. Lorsque vous utilisez cette variante, ignorez la colonne « Force » du tableau des armures.

Si vous portez un poids supérieur à 5 fois votre score de Force, vous êtes encombré, ce qui signifie que votre vitesse diminue de 10 pieds.

Si vous portez un poids supérieur à 10 fois votre score de Force, dans la limite de votre capacité de portage maximale, vous êtes alors fortement encombré, ce qui signifie que votre vitesse diminue de 20 pieds et que vous subissez un désavantage lors des tests de capacité, des jets d'attaque et des jets de sauvegarde qui utilisent la Force, la Dextérité ou la Constitution.

Dextérité

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre.

Tests de Dextérité

Un test de Dextérité permet de simuler toute tentative visant à se déplacer avec agilité, rapidité ou discrétion, ou à éviter de tomber sur un terrain glissant. Les compétences Acrobatie, Prestidigitation et Discrétion reflètent l'aptitude à réussir certains types de tests de Dextérité.

Acrobatie

Votre jet de Dextérité (Acrobatie) couvre votre tentative de rester debout dans une situation délicate, par exemple lorsque vous essayez de courir sur une plaque de glace, de vous équilibrer sur une corde raide ou de rester debout sur le pont d'un navire qui tangue. Le MJ peut également demander un jet de Dextérité (Acrobatie) pour déterminer si vous êtes capable d'effectuer des figures acrobatiques, notamment des plongeons, des roulades, des sauts périlleux et des pirouettes.

Discrétion

Effectuez un jet de Dextérité (Discrétion) lorsque vous tentez de vous cacher de vos ennemis, de vous faufiler entre les gardes, de vous éclipser sans être remarqué ou de vous approcher furtivement de quelqu'un sans être vu ni entendu.

Escamotage

Chaque fois que vous tentez un tour de passe-passe ou une manœuvre manuelle, comme placer quelque chose sur quelqu'un d'autre ou dissimuler un objet sur vous, effectuez un jet de Dextérité (Escamotage). Le MJ peut également demander un jet de Dextérité (Escamotage) pour déterminer si vous pouvez subtiliser une bourse à une autre personne ou faire glisser quelque chose hors de la poche d'une autre personne.

Autres tests de Dextérité

Le MJ peut vous demander d'effectuer un test de Dextérité lorsque vous tentez d'accomplir des tâches telles que celles-ci :

- Maîtriser une charrette lourdement chargée dans une descente raide
- Manœuvrer un char dans un virage serré
- Crocheter une serrure
- Désamorcer un piège
- Attacher solidement un prisonnier
- Se libérer de ses liens
- Jouer d'un instrument à cordes
- Fabriquer un objet de petite taille ou très détaillé

Jets d'attaque et dégâts liés à la Dextérité

Vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre jet d'attaque et à votre jet de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme à distance, telle qu'une fronde ou un arc long. Vous pouvez également ajouter votre modificateur de Dextérité à votre jet d'attaque et à votre jet de dégâts lorsque vous attaquez avec une arme de mêlée dotée de la propriété « finesse », telle qu'une dague ou une rapière.

Classe d'armure

En fonction de l'armure que vous portez, vous pouvez ajouter tout ou partie de votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure.

Initiative

Au début de chaque combat, vous déterminez l'initiative en effectuant un test de Dextérité. L'initiative détermine l'ordre dans lequel les créatures agissent au combat.

Se cacher

C'est le MJ qui décide quand les circonstances se prêtent à la dissimulation. Lorsque vous tentez de vous cacher, effectuez un jet de Dextérité (Discrétion). Jusqu'à ce que vous soyez découvert ou que vous cessiez de vous cacher, le résultat de ce jet est comparé au jet de Sagesse (Perception) de toute créature qui recherche activement des indices de votre présence.

Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui vous voit clairement, et vous trahissez votre position si vous faites du bruit, par exemple en criant pour donner l'alerte ou en renversant un vase. Une créature invisible peut toujours tenter de se cacher. Des traces de son passage peuvent toutefois être remarquées, et elle doit rester silencieuse.

Au combat, la plupart des créatures restent à l'affût de tout signe de danger autour d'elles ; ainsi, si vous sortez de votre cachette et vous approchez d'une créature, celle-ci vous aperçoit généralement. Cependant, dans certaines circonstances, le MJ peut vous autoriser à rester caché(e) lorsque vous vous approchez d'une créature distraite, ce qui vous permet de bénéficier d'un avantage sur un jet d'attaque avant d'être repéré(e).

Perception passive. Lorsque vous vous cachez, il est possible que quelqu'un vous remarque même s'il ne vous cherche pas. Pour déterminer si une créature vous remarque, le MJ compare votre jet de Dextérité (Discrétion) au score de Sagesse (Perception) passive de cette créature, qui correspond à $10 +$ le modificateur de Sagesse de la créature, ainsi qu'à tout autre bonus ou malus. Si la créature bénéficie d'un avantage, ajoutez 5. En cas de désavantage, soustrayez 5. Par exemple, si un personnage de niveau 1 (avec un bonus de compétence de +2) a une Sagesse de 15 (soit un modificateur de +2) et la compétence en Perception, il dispose d'une Sagesse (Perception) passive de 14.

Que pouvez-vous voir ? L'un des principaux facteurs permettant de déterminer si vous pouvez repérer une créature ou un objet caché est votre capacité à voir dans une zone, qui peut être légèrement ou fortement obscurcie, comme expliqué au chapitre 11.

Constitution

La Constitution mesure la santé, l'endurance et la force vitale.

Tests de Constitution

Les tests de Constitution sont rares, et aucune compétence ne s'applique à ces tests, car l'endurance que représente cette capacité est essentiellement passive et n'implique pas d'effort spécifique de la part d'un personnage ou d'un monstre. Un test de Constitution peut toutefois simuler votre tentative de dépasser vos limites habituelles.

Le MJ peut demander un test de Constitution lorsque vous essayez d'accomplir des tâches telles que celles-ci :

- Retenir votre souffle
- Marcher ou travailler pendant des heures sans repos
- Rester éveillé sans dormir
- Survivre sans nourriture ni eau
- Boire d'un trait une chope entière de bière

Points de vie

Votre modificateur de Constitution influe sur vos points de vie. En règle générale, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à chaque dé de vie que vous lancez pour déterminer vos points de vie.

Si votre modificateur de Constitution change, votre maximum de points de vie change également, comme si vous aviez eu ce nouveau modificateur dès le niveau 1. Par exemple, si vous augmentez votre score de Constitution lorsque vous atteignez le niveau 4 et que votre modificateur de Constitution passe de +1 à +2, vous ajustez votre maximum de points de vie comme si ce modificateur avait toujours été de +2. Vous ajoutez donc 3 points de vie pour vos trois premiers niveaux, puis vous lancez les dés pour déterminer vos points de vie au niveau 4 en utilisant votre nouveau modificateur. Ou si vous êtes au niveau 7 et qu'un effet réduit votre score de Constitution de manière à diminuer votre modificateur de Constitution de 1, votre maximum de points de vie est réduit de 7.

Intelligence

L'intelligence mesure l'acuité mentale, la précision de la mémoire et la capacité de raisonnement.

Tests d'intelligence

Un test d'intelligence est effectué lorsque vous devez faire appel à la logique, à vos connaissances, à votre mémoire ou à votre raisonnement déductif. Les compétences « Connaissances », « Investigation », « Nature », « Pilotage » et « Technologie » reflètent vos aptitudes dans certains types de tests d'intelligence.

Connaissances

Votre jet d'Intelligence (Connaissances) mesure votre capacité à vous souvenir de connaissances sur les événements historiques, les personnages légendaires, les royaumes antiques, les conflits passés, les guerres récentes et les civilisations disparues.

Investigation

Lorsque vous cherchez des indices autour de vous et que vous tirez des conclusions à partir de ces indices, vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation). Vous pouvez ainsi déduire l'emplacement d'un objet caché, déterminer, d'après l'aspect d'une blessure, quel type d'arme l'a infligée, ou identifier le point le plus fragile d'un tunnel susceptible de provoquer son effondrement. Parcourir minutieusement d'anciens parchemins à la recherche d'un fragment de savoir caché peut également nécessiter un test d'Intelligence (Investigation).

Nature

Votre jet d'Intelligence (Nature) mesure votre capacité à vous souvenir de connaissances sur le terrain, la flore et la faune, la météo, les cycles naturels, les formes de vie extraterrestres, les types de planètes et la biologie d'autres organismes.

Pilotage

Votre jet d'Intelligence (Pilotage) mesure votre capacité à mémoriser et à respecter le code de la route, qui diffère

d'une planète à l'autre, ainsi qu'à manœuvrer et à piloter des véhicules.

Technologie

Votre jet d'Intelligence (Technologie) mesure votre capacité à vous souvenir d'informations sur la technologie et les rituels utilisés pour l'entretenir et l'utiliser, à identifier des éléments technologiques allant de l'archéotech aux vaisseaux xénotechniques, et à discerner les fonctions d'une technologie inconnue.

Autres tests d'Intelligence

Le MJ peut demander un test d'Intelligence lorsque vous tentez d'accomplir des tâches telles que celles-ci :

- Communiquer avec une créature sans utiliser de mots
- Estimer la valeur d'un objet précieux
- Se procurer un déguisement pour se faire passer pour un garde de la ville
- Falsifier un document
- Se remémorer des connaissances relatives à un métier ou à un artisanat
- Remporter un jeu d'adresse

Capacité de lancement de pouvoirs Technologique

Les « Mécaniciens » et les « Traqueurs » utilisent leur Intelligence comme capacité de lancement de pouvoirs, ce qui permet de déterminer les DD des jets de sauvegarde contre les pouvoirs qu'ils lancent.

Sagesse

La Sagesse reflète votre capacité à être à l'écoute du monde qui vous entoure et représente la perspicacité et l'intuition.

Tests de Sagesse

Un test de Sagesse peut refléter un effort pour déchiffrer le langage corporel, comprendre les sentiments d'une personne, remarquer des détails dans l'environnement ou s'occuper d'une personne blessée. Les compétences « Médecine », « Occultisme », « Perception », « Perspicacité » et « Survie » reflètent vos aptitudes pour certains types de tests de Sagesse.

Médecine

Un jet de Sagesse (Médecine) vous permet d'essayer de stabiliser un compagnon mourant ou de diagnostiquer une maladie.

Occultisme

Votre jet de Sagesse (Occultisme) mesure votre capacité à vous remémorer des connaissances sur les divinités, les rites et les prières, les hiérarchies religieuses, les symboles sacrés et les pratiques des cultes secrets, ainsi que sur les créatures issues du Warp ou d'au-delà de la réalité et leurs capacités.

Perception

Votre jet de Sagesse (Perception) vous permet de repérer, d'entendre ou de détecter d'une autre manière la présence de quelque chose. Il mesure votre conscience générale de votre environnement et l'acuité de vos sens. Par exemple,

vous pourriez essayer d'entendre une conversation à travers une porte fermée, d'écouter une conversation par une fenêtre ouverte ou d'entendre des monstres se déplacer furtivement dans la forêt. Vous pourriez également essayer de repérer des éléments masqués ou faciles à manquer, qu'il s'agisse d'orques tendant une embuscade sur une route, de voyous se cachant dans l'ombre d'une ruelle ou de la lueur d'une bougie sous une porte secrète fermée.

Trouver un objet caché

Lorsque votre personnage cherche un objet caché, tel qu'une porte secrète ou un piège, le MJ vous demande généralement d'effectuer un jet de Sagesse (Perception). Ce jet peut servir à découvrir des détails cachés ou d'autres informations et indices que vous risqueriez autrement de négliger.

Dans la plupart des cas, vous devez décrire l'endroit où vous regardez afin que le MJ puisse déterminer vos chances de réussite. Par exemple, une clé est cachée sous une pile de vêtements pliés dans le tiroir du haut d'une commode. Si vous dites au MJ que vous faites les cent pas dans la pièce, en scrutant les murs et les meubles à la recherche d'indices, vous n'avez aucune chance de trouver la clé, quel que soit le résultat de votre jet de Sagesse (Perception). Vous devrez préciser que vous ouvrez les tiroirs ou que vous fouillez la commode pour avoir une chance de réussir.

Perspicacité

Votre jet de Sagesse (Perspicacité) détermine si vous êtes capable de discerner les véritables intentions d'une créature, par exemple pour démasquer un mensonge ou anticiper la prochaine action d'une personne. Pour ce faire, vous devez déceler des indices dans le langage corporel, les habitudes de parole et les changements de comportement.

Survie

Le MJ peut vous demander d'effectuer un jet de Sagesse (Survie) pour suivre des traces, chasser du gibier sauvage, guider votre groupe à travers des terres désolées gelées, repérer des signes indiquant la présence d'ours-hiboux dans les environs, prévoir la météo ou éviter les sables mouvants et autres dangers naturels. En cas de doute quant à votre capacité à calmer un animal domestique, à empêcher une monture de s'effrayer ou à deviner les intentions d'un animal, le MJ peut vous demander d'effectuer un jet de Sagesse (Survie). Vous effectuez également un jet de Sagesse (Survie) pour contrôler votre monture lorsque vous tentez une manœuvre risquée.

Autres jets de Sagesse

Le MJ peut vous demander d'effectuer un jet de Sagesse lorsque vous essayez d'accomplir des tâches telles que celles-ci :

- Avoir une intuition quant à la ligne de conduite à adopter
- Déterminer si une créature apparemment morte ou vivante est en réalité un mort-vivant

Caractéristique de lancement de pouvoirs psychique

Les Exorcistes, Psykers et Sorciers peuvent utiliser la Sagesse comme caractéristique de lancement de pouvoirs, ce qui permet de déterminer les DD des jets de sauvegarde contre les pouvoirs qu'ils lancent.

Ce choix doit être fait à la création du personnage et ne peut plus être modifié.

Charisme

Le charisme mesure votre capacité à interagir efficacement avec les autres. Il englobe des facteurs tels que la confiance en soi et l'éloquence, et peut traduire une personnalité charmante ou imposante.

Tests de charisme

Un test de charisme peut être nécessaire lorsque vous essayez d'influencer ou de divertir les autres, lorsque vous cherchez à faire bonne impression ou à raconter un mensonge convaincant, ou encore lorsque vous devez gérer une situation sociale délicate. Les compétences « Intimidation », « Persuasion », « Représentation » et « Tromperie » reflètent vos aptitudes dans certains types de tests de charisme.

Intimidation

Lorsque vous tentez d'influencer quelqu'un par des menaces ouvertes, des actions hostiles et de la violence physique, le MJ peut vous demander d'effectuer un jet de Charisme (Intimidation). Par exemple, lorsque vous essayez d'arracher des informations à un prisonnier, de convaincre des voyous de renoncer à une confrontation, ou d'utiliser le tranchant d'une bouteille cassée pour convaincre un vizir narquois de revenir sur une décision.

Persuasion

Lorsque vous tentez d'influencer une personne ou un groupe de personnes avec tact, des manières raffinées ou une attitude bienveillante, le MJ peut vous demander d'effectuer un test de Charisme (Persuasion). En général, vous utilisez la persuasion lorsque vous agissez de bonne foi, pour nouer des amitiés, formuler des demandes courtoises ou faire preuve d'une bonne conduite. Parmi les exemples de persuasion, on peut citer le fait de convaincre un chambellan de laisser votre groupe rencontrer le roi, de négocier la paix entre des tribus en guerre ou d'inspirer une foule de citoyens.

Représentation

Votre jet de Charisme (Représentation) détermine votre capacité à ravir un public par la musique, la danse, le jeu d'acteur, la narration ou toute autre forme de divertissement.

Tromperie

Votre jet de Charisme (Tromperie) détermine si vous parvenez à dissimuler la vérité de manière convaincante, que ce soit par vos paroles ou par vos actes. Cette tromperie peut aller de la manipulation par l'ambiguïté à la propagation de mensonges purs et simples. Parmi les situations typiques, on peut citer le fait d'essayer

de manipuler verbalement un garde, d'escroquer un marchand, de gagner de l'argent au jeu, de se faire passer pour quelqu'un d'autre grâce à un déguisement, d'apaiser les soupçons de quelqu'un par de fausses assurances, ou de garder son sérieux tout en racontant un mensonge flagrant.

Autres tests de Charisme

Le MJ peut demander un test de Charisme lorsque vous essayez d'accomplir des tâches telles que celles-ci :

- Trouver la personne la mieux placée à qui s'adresser pour obtenir des nouvelles, des rumeurs et des potins
- Se fondre dans la foule pour cerner les principaux sujets de conversation

Capacité de lancement de pouvoirs psychique

Les Exorcistes, Psykers et Sorciers peuvent utiliser le Charisme comme caractéristique de lancement de pouvoirs, ce qui permet de déterminer les DD des jets de sauvegarde contre les pouvoirs qu'ils lancent.

Ce choix doit être fait à la création du personnage et ne peut plus être modifié.

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde — également appelé « sauvegarde » — représente une tentative de résister à un sort, un piège, un poison, une maladie ou une menace similaire. En règle générale, vous ne décidez pas de faire un jet de sauvegarde ; vous y êtes contraint parce que votre personnage ou votre monstre court un danger.

Pour effectuer un jet de sauvegarde, lancez un d20 et ajoutez-y le modificateur de caractéristique approprié. Par exemple, vous utilisez votre modificateur de Dextérité pour un jet de sauvegarde de Dextérité.

Un jet de sauvegarde peut être modifié par un bonus ou une pénalité liés à la situation et peut être affecté par un avantage ou un désavantage, selon ce que décide le MJ.

Chaque classe confère une maîtrise dans au moins deux jets de sauvegarde. Le sorcier, par exemple, maîtrise les jets de sauvegarde d'Intelligence. Comme pour les maîtrises de compétences, la maîtrise d'un jet de sauvegarde permet à un personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde effectués en utilisant un score de capacité particulier. Certains monstres possèdent également des maîtrises de jet de sauvegarde.

La classe de difficulté (CD) d'un jet de sauvegarde est déterminée par l'effet qui le provoque. Par exemple, la CD d'un jet de sauvegarde autorisé par un sort est déterminée par la capacité de lancement de pouvoirs du lanceur et par son bonus de maîtrise.

Le résultat d'un jet de sauvegarde réussi ou raté est également détaillé dans l'effet qui autorise ce jet. En général, un jet de sauvegarde réussi signifie qu'une créature ne subit aucun dommage, ou un dommage réduit, de la part d'un effet.

Chapitre 11 — Partir à l'aventure

S'enfoncer dans une ancienne tombe nécron, se faufiler dans les ruelles d'un monde-ruche, se frayer un chemin à travers les jungles denses d'un monde sauvage et reculé : voilà ce qui fait l'essence même des aventures de Warhammer 40k. Dans le jeu, votre personnage pourra explorer des ruines oubliées et des terres inexplorées, dévoiler de sombres secrets et des complots sinistres, et terrasser d'horribles monstres. Et si tout se passe bien, votre personnage survivra pour réclamer de riches récompenses avant de se lancer dans une nouvelle aventure.

Cette section aborde les bases de la vie d'aventurier, des mécanismes de déplacement aux subtilités des interactions sociales. Les règles relatives au repos y figurent également, ainsi qu'une présentation des activités auxquelles votre personnage pourrait se livrer entre deux aventures.

Que les aventuriers explorent un donjon poussiéreux ou les relations complexes d'une cour royale, le jeu suit un rythme naturel, comme le décrit l'introduction du livre :

1. Le MJ décrit l'environnement.
2. Les joueurs décrivent ce qu'ils souhaitent faire.
3. Le MJ raconte les résultats de leurs actions.

En général, le MJ utilise une carte pour tracer les grandes lignes de l'aventure, en suivant la progression des personnages à mesure qu'ils explorent les couloirs d'un donjon ou des régions sauvages. Les notes du MJ, y compris une légende de la carte, décrivent ce que les aventuriers découvrent lorsqu'ils pénètrent dans chaque nouvelle zone. Parfois, le passage du temps et les actions des aventuriers déterminent ce qui se passe ; le MJ peut alors utiliser une chronologie ou un organigramme pour suivre leur progression à la place d'une carte.

Temps

Dans les situations où il est important de suivre le passage du temps, le MJ détermine la durée nécessaire à l'accomplissement d'une tâche. Il peut utiliser une échelle de temps différente selon le contexte de la situation. Dans une ruine, les déplacements des aventuriers s'effectuent à l'échelle de la minute. Il leur faut environ une minute pour avancer à pas de loup dans un long couloir, une autre minute pour vérifier s'il y a des pièges sur la porte au bout du couloir, et une bonne dizaine de minutes pour fouiller la salle au-delà à la recherche de quoi que ce soit d'intéressant ou de valeur.

En ville ou en pleine nature, une échelle de temps en heures est souvent plus appropriée. Des aventuriers impatients d'atteindre la tour isolée au cœur de la forêt parcourent ces quinze miles en un peu moins de quatre heures.

Pour les longs voyages, l'échelle des jours est la plus adaptée. En suivant la carte stellaire menant de Holy Terra à un secteur inexploré, le groupe passe quatre mois sans incident avant qu'une embuscade des Eldars ne vienne interrompre son périple.

Au combat et dans d'autres situations où le rythme est soutenu, le jeu s'appuie sur des tours, d'une durée de 6 secondes.

Déplacement

Traverser à la nage une rivière tumultueuse, se faufiler dans un couloir d'une cité ruche, escalader un versant montagneux périlleux... Toutes sortes de déplacements jouent un rôle clé dans les aventures des jeux de rôle fantastiques.

Le MJ peut résumer les déplacements des aventuriers sans calculer les distances exactes ni les temps de trajet : « Vous traversez la forêt et trouvez l'entrée d'un bâtiment en ruine en fin de soirée, le troisième jour. » Même dans une ruine, en particulier une nécropole oublié ou un réseau de grottes, le MJ peut résumer les déplacements entre deux rencontres : « Après avoir tué le gardien à l'entrée de l'ancienne forteresse nécron, vous consultez votre carte, qui vous guide à travers des kilomètres de couloirs résonnants jusqu'à un gouffre enjambé par une étroite arche de pierre. »

Il est toutefois parfois important de savoir combien de temps il faut pour se rendre d'un endroit à un autre, que la réponse soit exprimée en jours, en heures ou en minutes. Les règles permettant de déterminer la durée du trajet dépendent de deux facteurs : la vitesse et le rythme de déplacement des créatures, ainsi que le terrain sur lequel elles se déplacent.

Vitesse

Chaque personnage et chaque monstre possède une vitesse, qui correspond à la distance en pieds que le personnage ou le monstre peut parcourir en 1 round. Ce chiffre correspond à de courtes accélérations énergiques dans le cadre d'une situation mettant la vie en danger. Les règles suivantes déterminent la distance qu'un personnage ou un monstre peut parcourir en une minute, une heure ou une journée.

Allure de déplacement

Lorsqu'il se déplace, un groupe d'aventuriers peut adopter une allure normale, rapide ou lente, comme l'indique le tableau « Allure de déplacement ». Ce tableau précise la distance que le groupe peut parcourir en un laps de temps donné et indique si cette allure a des conséquences particulières. Une allure rapide rend les personnages moins attentifs, tandis qu'une allure lente leur permet de se déplacer furtivement et d'explorer une zone plus minutieusement.

Marche forcée. Le tableau des rythmes de déplacement part du principe que les personnages voyagent 8 heures par jour. Ils peuvent dépasser cette limite, au risque de s'épuiser.

Pour chaque heure supplémentaire de voyage au-delà de 8 heures, les personnages parcourent la distance indiquée dans la colonne « Heure » correspondant à leur rythme, et chaque personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure. La difficulté (DC) est de 10 + 1 pour chaque heure au-delà de 8 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, un personnage subit un niveau d'épuisement.

Montures et véhicules. Sur de courtes durées (jusqu'à une heure), de nombreux animaux se déplacent bien plus rapidement que les humanoïdes. Un personnage à cheval

peut galoper pendant environ une heure, parcourant ainsi deux fois la distance habituelle pour un rythme rapide. Si des montures fraîches sont disponibles tous les 10 à 15 kilomètres, les personnages peuvent parcourir de plus grandes distances à ce rythme, mais cela est très rare, sauf dans les zones densément peuplées.

Les personnages se trouvant dans des chariots, des calèches ou d'autres véhicules terrestres choisissent leur allure comme d'habitude. Ceux qui se trouvent à bord d'un

navire sont limités à la vitesse de celui-ci et ne subissent aucune pénalité s'ils adoptent une allure rapide, ni ne bénéficient d'avantages s'ils adoptent une allure lente. En fonction du navire et de la taille de l'équipage, les navires peuvent parfois naviguer jusqu'à 24 heures par jour.

Certaines montures spéciales, telles qu'une moto ou un drake, ou certains véhicules spéciaux, vous permettent de vous déplacer plus rapidement.

Effets des allures de déplacement

Allure	Distance parcourue par minute	Distance parcourue par heure	Distance parcourue par jour	Effet
Rapide	120 mètres	6 kilomètres	50 kilomètres	Malus de -5 aux scores passifs de Sagesse (Perception)
Normale	90 mètres	5 kilomètres	40 kilomètres	—
Lente	60 mètres	3 kilomètres	30 kilomètres	Capable d'utiliser la Furtivité

Terrain difficile

Les vitesses de déplacement indiquées dans le tableau « Allure de déplacement » supposent un terrain relativement simple : routes, plaines dégagées ou couloirs de donjon dégagés. Mais les aventuriers sont souvent confrontés à des forêts denses, des marécages profonds, des ruines jonchées de décombres, des montagnes escarpées et des sols recouverts de glace — tous considérés comme des terrains difficiles.

Vous vous déplacez à moitié vitesse sur un terrain difficile — chaque pied parcouru coûte 2 pieds de vitesse — ; vous ne pouvez donc parcourir que la moitié de la distance normale en une minute, une heure ou une journée.

Types particuliers de déplacement

Se déplacer dans des donjons dangereux ou des zones sauvages implique souvent bien plus que de simples pas. Les aventuriers peuvent être amenés à grimper, ramper, nager ou sauter pour atteindre leur destination.

Grimper, nager et ramper

Chaque mètre de déplacement coûte 1 mètre supplémentaire (2 mètres supplémentaires en terrain difficile) lorsque vous grimpez, nagez ou rampez. Vous ignorez ce coût supplémentaire si vous disposez d'une vitesse d'escalade et que vous l'utilisez pour grimper, ou d'une vitesse de nage et que vous l'utilisez pour nager. À la discrétion du MJ, escalader une surface verticale glissante ou comportant peu de prises nécessite un jet de Force (Athlétisme) réussi. De même, parcourir une distance quelconque en eaux agitées peut nécessiter un jet de Force (Athlétisme) réussi.

Saut

Votre Force détermine la distance que vous pouvez parcourir en sautant.

Saut en longueur. Lorsque vous effectuez un saut en longueur, vous parcourez une distance en pieds égale à votre score de Force, à condition d'avoir parcouru au moins 3 mètres à pied immédiatement avant le saut. Lorsque vous effectuez un saut en longueur sans élan, vous ne pouvez parcourir que la moitié de cette distance. Dans les deux

cas, chaque pied de distance parcouru lors du saut vous coûte un pied de déplacement.

Cette règle part du principe que la hauteur de votre saut n'a pas d'importance, comme c'est le cas pour un saut par-dessus un ruisseau ou un gouffre. À la discrétion de votre MJ, vous devez réussir un test de Force (Athlétisme) avec un DD de 10 pour franchir un obstacle bas (ne dépassant pas un quart de la distance du saut), tel qu'une haie ou un muret. Sinon, vous le heurtez.

Lorsque vous atterrissez sur un terrain difficile, vous devez réussir un jet de Dextérité (Acrobatie) avec un DD de 10 pour atterrir sur vos pieds. Sinon, vous atterrissez couché.

Saut en hauteur. Lorsque vous effectuez un saut en hauteur, vous bondissez dans les airs d'un nombre de pieds égal à 3 + votre modificateur de Force (minimum de 0 mètres) si vous vous déplacez d'au moins 3 mètres à pied immédiatement avant le saut. Lorsque vous effectuez un saut en hauteur à partir d'une position debout, vous ne pouvez sauter que la moitié de cette distance. Dans les deux cas, chaque mètres de distance franchie lors du saut vous coûte un mètre de déplacement. Dans certaines circonstances, votre MJ peut vous autoriser à effectuer un jet de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut que vous ne le pouvez normalement.

Vous pouvez tendre les bras à une hauteur égale à la moitié de votre taille au-dessus de vous pendant le saut. Vous pouvez ainsi atteindre une distance au-dessus de vous égale à la hauteur du saut plus une fois et demie votre taille.

Activités pendant le voyage

Lorsque les aventuriers parcourent un donjon ou des terres sauvages, ils doivent rester vigilants face au danger, et certains personnages peuvent accomplir d'autres tâches pour faciliter le voyage du groupe.

Ordre de marche

Les aventuriers doivent établir un ordre de marche. Celui-ci permet de déterminer plus facilement quels personnages sont affectés par les pièges, lesquels peuvent repérer des ennemis cachés, et lesquels sont les plus proches de ces ennemis lorsqu'un combat éclate.

Un personnage peut occuper le premier rang, un ou plusieurs rangs intermédiaires, ou le dernier rang. Les personnages des premier et dernier rangs ont besoin de

suffisamment d'espace pour avancer côte à côte avec les autres membres de leur rang. Lorsque l'espace est trop restreint, l'ordre de marche doit être modifié, généralement en déplaçant des personnages vers un rang intermédiaire.

Moins de trois rangs. Si un groupe d'aventuriers organise son ordre de marche en ne formant que deux rangs, il s'agit d'un rang avant et d'un rang arrière. S'il n'y a qu'un seul rang, celui-ci est considéré comme un rang avant.

Furtivité

Lorsqu'ils se déplacent à un rythme lent, les personnages peuvent se déplacer furtivement. Tant qu'ils ne se trouvent pas à découvert, ils peuvent tenter de surprendre ou de se faufiler près des autres créatures qu'ils rencontrent. Reportez-vous aux règles relatives à la dissimulation dans la section « Utilisation des scores de capacité ».

Diviser le groupe

Il est parfois judicieux de diviser un groupe d'aventuriers, notamment si vous souhaitez qu'un ou plusieurs personnages partent en éclaireurs. Vous pouvez former plusieurs groupes, chacun se déplaçant à une vitesse différente. Chaque groupe dispose de ses propres rangs : avant, milieu et arrière.

L'inconvénient de cette approche est que le groupe sera divisé en plusieurs petits groupes en cas d'attaque. L'avantage est qu'un petit groupe de personnages discrets se déplaçant lentement pourrait réussir à se faufiler derrière les ennemis, alors que des personnages plus maladroits les alerteraient. Deux voleurs avançant lentement sont bien plus difficiles à repérer lorsqu'ils laissent leur ami guerrier nain derrière eux.

Détecter les menaces

Utilisez les scores passifs de Sagesse (Perception) des personnages pour déterminer si un membre du groupe remarque une menace cachée. Le MJ peut décider qu'une menace ne peut être détectée que par les personnages occupant une position particulière dans le groupe. Par exemple, alors que les personnages explorent un labyrinthe de tunnels, le MJ peut décider que seuls ceux qui se trouvent à l'arrière ont une chance d'entendre ou d'apercevoir une créature furtive qui suit le groupe, tandis que ceux qui se trouvent à l'avant et au milieu ne le peuvent pas.

Lorsqu'ils se déplacent à un rythme soutenu, les personnages subissent une pénalité de -5 à leurs scores passifs de Sagesse (Perception) pour repérer les menaces cachées.

Rencontre avec des créatures. Si le MJ décide que les aventuriers rencontrent d'autres créatures pendant leur déplacement, il appartient aux deux groupes de décider de la suite des événements. Chacun des groupes peut choisir d'attaquer, d'engager la conversation, de s'enfuir ou d'attendre de voir ce que fait l'autre groupe.

Prendre ses adversaires par surprise. Si les aventuriers rencontrent une créature ou un groupe hostile, le MJ détermine si ce sont les aventuriers ou leurs adversaires qui risquent d'être pris par surprise lorsque le

combat éclate. Reportez-vous à la section « Combat » pour en savoir plus sur la surprise.

Autres activités

Les personnages qui se consacrent à d'autres tâches pendant que le groupe se déplace ne sont pas concentrés sur la surveillance des dangers. Ces personnages ne contribuent pas à la chance du groupe de repérer des menaces cachées grâce à leur score de Sagesse (Perception) passive. Cependant, un personnage qui ne surveille pas les dangers peut effectuer l'une des activités suivantes à la place, ou toute autre activité avec l'autorisation du MJ.

S'orienter. Le personnage peut tenter d'empêcher le groupe de se perdre en effectuant un jet de Sagesse (Survie) lorsque le MJ le demande. (Le Guide du Maître de donjon contient des règles permettant de déterminer si le groupe se perd.)

Dessiner une carte. Le personnage peut dessiner une carte qui retrace la progression du groupe et aide les personnages à retrouver leur chemin s'ils se perdent. Aucun jet de caractéristique n'est requis.

Suivre des traces. Un personnage peut suivre les traces d'une autre créature, en effectuant un jet de Sagesse (Survie) lorsque le MJ le demande. (Le Guide du Maître de donjon contient des règles pour le pistage.)

Chercher de la nourriture. Le personnage peut rester à l'affût de sources de nourriture et d'eau facilement accessibles, en effectuant un jet de Sagesse (Survie) lorsque le MJ le demande. (Le Guide du Maître de donjon contient des règles pour la recherche de nourriture.)

L'environnement

Par nature, l'aventure consiste à s'enfoncer dans des lieux sombres, dangereux et regorgeant de mystères à percer. Les règles présentées dans cette section couvrent certains des principaux modes d'interaction entre les aventuriers et leur environnement dans ce type de lieux.

Chute

Une chute d'une grande hauteur est l'un des dangers les plus courants auxquels un aventurier est confronté. À la fin d'une chute, une créature subit 1d6 points de dégâts cinétiques par tranche de 3 mètres de chute, dans la limite de 20d6. La créature atterrit couchée, à moins qu'elle ne parvienne à éviter les dégâts liés à la chute.

Rayonnement

À toutes fins pratiques, le rayonnement est considéré comme infligeant des dégâts de poison ou provoquant de l'épuisement à faibles doses (comme une exposition prolongée aux rayons UV) et comme ayant un effet nécrotique à fortes doses (comme un faisceau de rayonnement utilisé comme arme). De plus, le rayonnement provoque l'état « empoisonné » à des doses excessives et peut entraîner une accumulation de niveaux d'épuisement lorsqu'il est présent dans l'environnement.

Une créature normale peut survivre sans problème dans un environnement faiblement irradié pendant un nombre de jours égal à 1 + son modificateur de Constitution. En cas de niveau modéré de rayonnement, cette durée est réduite à un nombre d'heures égal à 1 + son modificateur

de Constitution. En cas de niveaux élevés de rayonnement, cette durée est encore réduite à un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution.

Une fois qu'une créature a atteint son seuil de résistance au rayonnement, elle commence à souffrir d'épuisement. À chaque intervalle qui s'écoule (par exemple, un jour pour les faibles niveaux de rayonnement ou une heure pour les niveaux modérés), une créature se trouvant dans une zone irradiée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD de 10, sous peine de subir un niveau d'épuisement. À chaque fois que la créature réussit ce jet de sauvegarde de Constitution, le DD augmente de 2.

Une créature ne peut pas réduire son épuisement grâce à un long repos tant qu'elle se trouve dans une zone irradiée.

Étouffement

Une créature peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (avec un minimum de 30 secondes).

Lorsqu'une créature est à bout de souffle ou s'étouffe, elle peut survivre pendant un nombre de tours égal à son modificateur de Constitution (minimum 1 tour). Au début de son tour suivant, elle tombe à 0 point de vie et est en train de mourir ; elle ne peut ni regagner de points de vie ni être stabilisée tant qu'elle ne peut pas respirer à nouveau.

Par exemple, une créature dotée d'une Constitution de 14 peut retenir son souffle pendant 3 minutes. Si elle commence à s'étouffer, elle dispose de 2 rounds pour retrouver de l'air avant que ses points de vie ne tombent à 0.

Vide spatial

Il arrive parfois qu'une créature soit projetée dans le vide spatial. Lorsque cela se produit, elle commence immédiatement à s'étouffer, à moins qu'elle ne puisse survivre normalement dans le vide spatial ou qu'elle dispose d'un équipement pour l'aider.

Une créature non protégée dans le vide spatial peut survivre pendant un nombre de rounds égal à 1 + son modificateur de Constitution tout en restant consciente. Au début de son tour suivant, elle tombe à 0 point de vie et est en train de mourir ; elle ne peut ni regagner de points de vie ni être stabilisée tant qu'elle n'est pas protégée du vide spatial et qu'elle n'est pas capable de respirer à nouveau.

Vision et lumière

Les actions les plus fondamentales de l'exploration — repérer un danger, trouver des objets cachés, toucher un ennemi au combat ou viser un sort, pour n'en citer que quelques-unes — dépendent fortement de la capacité d'un personnage à voir. L'obscurité et d'autres effets qui entravent la vision peuvent constituer un obstacle majeur.

Une zone donnée peut être légèrement ou fortement obscurcie. Dans une zone légèrement obscurcie, comme une lumière tamisée, un brouillard clairsemé ou un feuillage modéré, les créatures subissent un désavantage lors des jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur la vue.

Une zone fortement obscurcie — comme l'obscurité, un brouillard opaque ou un feuillage dense — bloque entièrement la vision. Une créature souffre alors de la

condition « aveuglé » lorsqu'elle tente de voir quelque chose dans cette zone.

La présence ou l'absence de lumière dans un environnement crée trois catégories d'éclairage : la lumière vive, la pénombre et l'obscurité.

La lumière vive permet à la plupart des créatures de voir normalement. Même les jours maussades offrent une lumière vive, tout comme les torches, les lanternes, les feux et d'autres sources d'éclairage dans un rayon donné.

La lumière tamisée, également appelée « ombres », crée une zone légèrement obscurcie. Une zone de lumière tamisée correspond généralement à la limite entre une source de lumière vive, telle qu'une torche, et l'obscurité environnante. La lumière douce du crépuscule et de l'aube est également considérée comme une lumière tamisée. Une pleine lune particulièrement brillante peut baigner le paysage d'une lumière tamisée.

L'obscurité crée une zone fortement assombrie. Les personnages sont confrontés à l'obscurité à l'extérieur la nuit (même lors des nuits les plus éclairées par la lune), à l'intérieur d'un donjon non éclairé ou d'une crypte souterraine, ou encore dans une zone d'obscurité accrue.

Vision nocturne

Une créature dotée de la vision nocturne peut percevoir son environnement sans recourir à la vue, dans un rayon spécifique. Les créatures dépourvues d'yeux, telles que les oozes, et celles dotées d'écholocation ou de sens aiguisés, comme les chauves-souris et les vrais dragons, possèdent ce sens.

Vision dans le noir

De nombreuses créatures des univers de jeux fantastiques, en particulier celles qui vivent sous terre, possèdent la vision dans le noir. Dans un rayon donné, une créature dotée de la vision dans le noir peut voir dans l'obscurité comme si celle-ci n'était qu'une faible lumière ; ainsi, les zones d'obscurité ne sont que légèrement obscurcies pour cette créature. Cependant, elle ne peut pas distinguer les couleurs dans l'obscurité, mais uniquement des nuances de gris.

Vision thermique

Caractéristique généralement propre aux prédateurs et aux technologies de pointe, la vision thermique permet à son détenteur de percevoir les signatures thermiques émises par les corps vivants, les incendies et les explosions, dans un rayon donné. Les créatures dotées de la vision thermique ne subissent aucune pénalité lorsqu'elles tentent de percevoir des créatures et des objets émettant de la chaleur se trouvant dans le rayon de leur vision thermique. Les créatures et les objets peuvent toutefois bénéficier d'une obstruction à la vision thermique, par exemple en se cachant derrière un véhicule. La vision thermique ne permet pas de voir à travers des sources d'obscurité renforcées, telles que le sort « Ténèbres », sauf indication contraire.

Vision véritable

Une créature dotée de la vision véritable peut, jusqu'à une portée spécifique, voir dans l'obscurité normale et renforcée, percevoir les créatures et objets invisibles,

détecter automatiquement les illusions visuelles et réussir ses jets de sauvegarde contre celles-ci, ainsi que percevoir la forme originale d'un métamorphe ou d'une créature transformée par des moyens avancés.

De plus, la créature peut voir dans l'immatérial.

Nourriture et eau

Les personnages qui ne mangent ni ne boivent subissent les effets de l'épuisement. L'épuisement causé par le manque de nourriture ou d'eau ne peut être levé tant que le personnage n'a pas consommé la quantité totale requise.

Nourriture

Un personnage a besoin d'un 1/2 kilogramme de nourriture par jour et peut faire durer ses provisions plus longtemps en se contentant de demi-rations. Manger une 1/4 de kilogramme de nourriture en une journée équivaut à passer une demi-journée sans manger.

Un personnage peut rester sans nourriture pendant un nombre de jours égal à 3 + son modificateur de Constitution (minimum 1). À la fin de chaque jour au-delà de cette limite, le personnage subit automatiquement un niveau d'épuisement. Une journée normale où il se nourrit remet à zéro le compteur de jours sans nourriture.

Eau

Un personnage a besoin d'un gallon d'eau par jour, ou de deux gallons par jour s'il fait chaud. Un personnage qui ne boit que la moitié de cette quantité d'eau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD de 15, sous peine de subir un niveau d'épuisement à la fin de la journée. Un personnage ayant accès à encore moins d'eau subit automatiquement un niveau d'épuisement à la fin de la journée.

Si le personnage a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement, il en subit deux dans les deux cas.

Interagir avec des objets

L'interaction d'un personnage avec les objets présents dans un environnement est souvent simple à gérer dans le jeu. Le joueur indique au MJ que son personnage effectue une action, comme actionner un levier, et le MJ décrit ce qui se passe, le cas échéant.

Par exemple, un personnage peut décider d'actionner un levier, ce qui peut, à son tour, lever une herse, inonder une pièce ou ouvrir une porte secrète dans un mur voisin. Si le levier est rouillé et bloqué, cependant, le personnage devra peut-être forcer. Dans ce cas, le MJ peut demander un jet de Force pour déterminer si le personnage parvient à débloquent le levier. Le MJ fixe la difficulté (DC) de ce test en fonction de la complexité de la tâche.

Les personnages peuvent également endommager des objets avec leurs armes et leurs pouvoirs. Les objets sont immunisés contre le poison et les dégâts psychiques, mais ils peuvent par ailleurs être affectés par les attaques physiques et améliorées, tout comme les créatures.

Le MJ détermine la classe d'armure et les points de vie d'un objet, et peut décider que certains objets possèdent une résistance ou une immunité à certains types d'attaques. (Il est par exemple difficile de couper une corde avec une massue.) Les objets échouent systématiquement aux jets de

sauvegarde de Force et de Dextérité, et ils sont immunisés contre les effets nécessitant d'autres jets de sauvegarde. Lorsqu'un objet tombe à 0 point de vie, il se brise.

Un personnage peut également tenter un jet de Force pour briser un objet. Le MJ fixe la difficulté (DC) de ce jet.

Interactions sociales

Explorer des cités riches, surmonter des obstacles et terrasser des abominations sont des éléments clés des aventures dans l'univers de Warhammer 40 000. Les interactions sociales entre les aventuriers et les autres habitants de ce monde n'en sont pas moins importantes.

Ces interactions prennent de nombreuses formes. Vous devrez peut-être convaincre un voleur sans scrupules d'avouer un méfait, ou tenter de flatter un démon pour qu'il vous épargne la vie. Le MJ incarne tous les personnages participant à l'interaction qui n'appartiennent pas à un autre joueur autour de la table. Ces personnages sont appelés « personnages non-joueurs » (PNJ).

D'une manière générale, l'attitude d'un PNJ à votre égard est décrite comme amicale, indifférente ou hostile. Les PNJ amicaux sont enclins à vous aider, tandis que les PNJ hostiles ont tendance à vous mettre des bâtons dans les roues. Il est bien sûr plus facile d'obtenir ce que vous voulez d'un PNJ amical.

Les interactions sociales comportent deux aspects principaux : le jeu de rôle et les tests de compétences.

Jeu de rôle

Le jeu de rôle consiste, littéralement, à incarner un personnage. Dans ce cas précis, c'est vous, en tant que joueur, qui déterminez comment votre personnage pense, agit et s'exprime.

Le jeu de rôle fait partie intégrante de tous les aspects du jeu, et il prend toute son importance lors des interactions sociales. Les particularités, les manières et la personnalité de votre personnage influencent le déroulement de ces interactions.

Il existe deux styles que vous pouvez adopter pour jouer votre personnage : l'approche descriptive et l'approche active. La plupart des joueurs combinent ces deux styles. Choisissez la combinaison qui vous convient le mieux.

Approche descriptive du jeu de rôle

Avec cette approche, vous décrivez les paroles et les actions de votre personnage au MJ et aux autres joueurs. En vous appuyant sur l'image mentale que vous vous faites de votre personnage, vous expliquez à tout le monde ce que fait votre personnage et comment il ou elle s'y prend.

Par exemple, Chris incarne Tordek le Cadien. Tordek a le sang chaud et tient les Ogryn pour responsable des dernières pertes que son régiment a subies. Dans le mess, un Ogryn fait tomber un fruit au pied de Tordek et lui demande son aide pour la ramasser.

Chris dit : « Tordek donne un coup de pied dans la pomme en insultant l'Ogryn. »

Dans cet exemple, Chris a rendu l'humeur de Tordek et donné au MJ une idée claire de l'attitude et des actions de son personnage.

Lorsque vous pratiquez le jeu de rôle descriptif, gardez à l'esprit les points suivants :

- Décrivez les émotions et l'attitude de votre personnage.
- Concentrez-vous sur l'intention de votre personnage et sur la façon dont les autres pourraient la percevoir.
- Ajoutez autant de détails que vous le souhaitez, dans la mesure où vous vous sentez à l'aise.

Ne vous inquiétez pas de tout rendre parfaitement exact. Concentrez-vous simplement sur ce que ferait votre personnage et décrivez ce que vous visualisez dans votre esprit.

L'approche active du jeu de rôle

Si le jeu de rôle descriptif consiste à dire à votre MJ et à vos camarades de jeu ce que pense et fait votre personnage, le jeu de rôle actif consiste à le leur montrer.

Lorsque vous utilisez le jeu de rôle actif, vous parlez avec la voix de votre personnage, comme un acteur qui incarne un rôle. Vous pouvez même imiter les mouvements et le langage corporel de votre personnage. Cette approche est plus immersive que le jeu de rôle descriptif, même si vous devez tout de même décrire les éléments qui ne peuvent raisonnablement pas être mimés.

Pour revenir à l'exemple de Chris incarnant Tordek ci-dessus, voici comment la scène pourrait se dérouler si Chris utilisait le jeu de rôle actif :

S'exprimant en tant que Tordek, Chris dit d'une voix rauque et grave : « C'est ça que tu veux ? va le chercher plus loin, espèce de tas de muscle ! » De sa voix normale, Chris ajoute ensuite : « Je donne un coup de pied dans le pomme et retourne m'asseoir. »

Conséquences du jeu de rôle

Le MJ s'appuie sur les actions et les attitudes de votre personnage pour déterminer comment un PNJ réagit. Un PNJ lâche cède face aux menaces de violence. Une naine têtue refuse de se laisser harceler. Un démon vaniteux se délecte des flatteries.

Lorsque vous interagissez avec un PNJ, soyez très attentif à la manière dont le MJ dépeint son humeur, ses répliques et sa personnalité. Vous pourrez peut-être cerner les traits de caractère, les idéaux, les faiblesses et les liens affectifs du PNJ, puis vous en servir pour influencer son attitude.

Les interactions dans l'univers de Warhammer 40 000 ressemblent beaucoup à celles de la vie réelle. Si vous pouvez offrir aux PNJ quelque chose qu'ils désirent, les menacer avec ce qu'ils redoutent, ou jouer sur leurs sympathies et leurs objectifs, vous pouvez utiliser vos mots pour obtenir presque tout ce que vous voulez. En revanche, si vous insultez un guerrier fier ou si vous dénigrez les alliés d'un noble, vos efforts pour convaincre ou tromper échoueront.

Tests de compétences

Outre le jeu de rôle, les tests de compétences jouent un rôle essentiel dans l'issue d'une interaction.

Vos efforts de jeu de rôle peuvent modifier l'attitude d'un PNJ, mais il peut tout de même y avoir une part de hasard dans la situation. Par exemple, votre MJ peut demander un test de Charisme à tout moment au cours

d'une interaction s'il souhaite que les dés jouent un rôle dans la détermination des réactions d'un PNJ. D'autres tests peuvent s'avérer appropriés dans certaines situations, à la discrétion de votre MJ.

Tenez compte de vos compétences lorsque vous réfléchissez à la manière dont vous souhaitez interagir avec un PNJ, et mettez toutes les chances de votre côté en adoptant une approche qui s'appuie sur vos meilleurs bonus et compétences. Si le groupe doit tromper un garde pour qu'il les laisse entrer dans une caserne, l'Agent compétent en « Tromperie » est le mieux placé pour mener la discussion. Lors d'une négociation pour la libération d'un otage, c'est le croisé compétent en « Persuasion » qui devrait prendre la parole.

Repos

Aussi héroïques soient-ils, les aventuriers ne peuvent pas passer chaque heure de la journée à explorer, à interagir avec les autres ou à combattre. Ils ont besoin de repos : du temps pour dormir et manger, soigner leurs blessures, se ressourcer mentalement et spirituellement pour lancer des pouvoirs, et se préparer à de nouvelles aventures.

Les aventuriers, tout comme les autres créatures, peuvent prendre des repos courts au cours de la journée et un repos long pour la terminer.

Repos court

Un repos court est une période de repos d'au moins une heure, durant laquelle un personnage ne fait rien de plus fatigant que de manger, boire, lire et soigner ses blessures.

À la fin d'un repos court, un personnage peut dépenser un ou plusieurs dés de vie, jusqu'à concurrence de son nombre maximal de dés de vie, qui est égal à son niveau. Pour chaque dé de vie ainsi dépensé, le joueur lance le dé et y ajoute le modificateur de Constitution du personnage. Le personnage regagne un nombre de points de vie égal au total obtenu (avec un minimum de 0). Le joueur peut décider de dépenser un dé de vie supplémentaire après chaque jet. Un personnage regagne certains des dés de vie dépensés à la fin d'un long repos, comme expliqué ci-dessous.

Long Repos

Un long repos est une période de repos prolongée, d'au moins 8 heures, pendant laquelle un personnage dort au moins 6 heures et ne pratique pas plus de 2 heures d'activité légère, telle que lire, discuter, manger ou monter la garde. Si le repos est interrompu par une période d'activité intense — au moins 1 heure de marche, de combat, de lancement de pouvoirs ou d'activité d'aventure similaire —, les personnages doivent recommencer le repos pour en tirer pleinement profit.

À la fin d'un long repos, un personnage récupère tous ses points de vie perdus. Il récupère également ses dés de vie dépensés, à hauteur d'un nombre de dés égal à la moitié de son nombre total de dés de vie (avec un minimum d'un dé). Par exemple, si un personnage dispose de huit dés de vie, il peut récupérer quatre dés de vie dépensés à l'issue d'un long repos.

Un personnage ne peut pas bénéficier de plus d'un long repos par période de 24 heures, et il doit disposer d'au moins 1 point de vie au début du repos pour en tirer profit.

Entre deux aventures

Entre deux expéditions dans des ruines et deux combats contre des forces hérétiques, les aventuriers ont besoin de temps pour se reposer, reprendre des forces et se préparer à leur prochaine aventure. Beaucoup d'entre eux profitent également de ce temps pour accomplir d'autres tâches, comme fabriquer des armes et des armures, mener des recherches ou dépenser leur or durement gagné.

Dans certains cas, le passage du temps s'effectue sans grande fanfare ni description particulière. Au début d'une nouvelle aventure, le MJ peut simplement déclarer qu'un certain laps de temps s'est écoulé et vous permettre de décrire en termes généraux ce que votre personnage a fait pendant ce temps. À d'autres moments, le MJ peut souhaiter suivre de près le temps qui s'écoule, tandis que des événements échappant à votre perception continuent de se dérouler.

Dépenses liées au mode de vie

Entre deux aventures, vous choisissez un certain niveau de vie et payez le prix nécessaire pour maintenir ce mode de vie.

Le fait d'adopter un mode de vie particulier n'a pas d'incidence majeure sur votre personnage, mais il peut influencer la manière dont les autres individus et groupes réagissent à votre égard. Par exemple, si vous menez une vie aristocratique, il vous sera peut-être plus facile d'influencer les nobles de la ville que si vous viviez dans la pauvreté.

Activités pendant le temps libre

Entre deux aventures, le MJ peut vous demander ce que fait votre personnage pendant son temps libre. La durée de ces périodes de temps libre peut varier, mais chaque activité nécessite un certain nombre de jours avant que vous n'en tiriez un quelconque bénéfice, et vous devez y consacrer au moins 8 heures par jour pour que cette journée soit prise en compte. Il n'est pas nécessaire que ces jours soient consécutifs. Si vous disposez d'un nombre de jours supérieur au minimum requis, vous pouvez continuer à faire la même chose pendant une période plus longue, ou passer à une nouvelle activité de temps libre.

D'autres activités de temps libre que celles présentées ci-dessous sont possibles. Si vous souhaitez que votre personnage consacre son temps libre à une activité qui n'est pas mentionnée ici, discutez-en avec votre MJ.

Artisanat

Vous pouvez fabriquer des objets non améliorés, notamment du matériel d'aventure et des œuvres d'art. Vous devez maîtriser l'utilisation des outils liés à l'objet que vous essayez de créer (généralement des outils d'artisan). Vous pourriez également avoir besoin d'accéder à des matériaux spéciaux ou à des lieux spécifiques nécessaires à sa fabrication. Par exemple, une personne maîtrisant les outils de forgeron a besoin d'une forge pour fabriquer une épée ou une armure.

Pour chaque jour de repos que vous consacrez à l'artisanat, vous pouvez fabriquer un ou plusieurs objets dont la valeur marchande totale ne dépasse pas 50 g, et vous devez utiliser des matières premières d'une valeur équivalente à la moitié de cette valeur marchande totale. Si l'objet que vous souhaitez fabriquer a une valeur marchande supérieure à 50

g, vous progressez chaque jour par paliers de 50 g jusqu'à atteindre la valeur marchande de l'objet. Par exemple, il faut 300 jours pour fabriquer seul une armure de plaques (valeur marchande de 15 000 g).

Plusieurs personnages peuvent unir leurs efforts pour fabriquer un même objet, à condition qu'ils maîtrisent tous les outils requis et qu'ils travaillent ensemble au même endroit. Chaque personnage apporte une contribution équivalente à 50 g pour chaque jour passé à participer à la fabrication de l'objet. Par exemple, trois personnages maîtrisant les outils requis et disposant des installations adéquates peuvent fabriquer une armure de plaques en 100 jours, pour un coût total de 7 500 g.

Pendant la fabrication, vous pouvez mener une vie modeste sans avoir à payer 10 g par jour, ou une vie confortable pour la moitié du coût normal.

Exercer un métier

Vous pouvez travailler entre deux aventures, ce qui vous permet de mener une vie modeste sans avoir à déboursier 10 g par jour. Cet avantage dure tant que vous continuez à exercer votre métier.

Si vous êtes membre d'une organisation capable de vous fournir un emploi rémunérateur, comme un temple ou une guilde de voleurs, vous gagnez suffisamment pour mener une vie confortable.

Si vous maîtrisez la compétence « Représentation » et que vous la mettez à profit pendant votre temps libre, vous gagnez suffisamment pour mener un train de vie aisé.

Récupération

Vous pouvez utiliser le temps libre entre deux aventures pour vous remettre d'une blessure grave, d'une maladie ou d'un empoisonnement.

Après trois jours de temps libre consacrés à la convalescence, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD de 15. En cas de réussite, vous pouvez choisir l'un des résultats suivants :

- Mettre fin à un effet qui vous empêche de regagner des points de vie.
- Pendant les 24 heures suivantes, bénéficier d'un avantage sur les jets de sauvegarde contre une maladie ou un poison qui vous affecte actuellement.

Recherches

Le temps entre deux aventures est une excellente occasion de mener des recherches et d'en apprendre davantage sur les mystères qui se sont dévoilés au fil de la campagne. Ces recherches peuvent consister à éplucher des tomes poussiéreux et des parchemins effrités dans une bibliothèque, ou à offrir des verres aux habitants pour leur soutirer des rumeurs et des potins.

Lorsque vous entamez vos recherches, le MJ détermine si les informations sont disponibles, combien de jours de temps libre il vous faudra pour les trouver, et s'il existe des restrictions à vos recherches (comme la nécessité de retrouver une personne, un ouvrage ou un lieu spécifique). Le MJ peut également vous demander d'effectuer un ou plusieurs tests de capacité, tels qu'un test d'Intelligence (Investigation) pour trouver des indices menant aux informations que vous recherchez, ou un test de Charisme (Persuasion) pour obtenir l'aide de quelqu'un. Une fois ces

conditions remplies, vous obtenez les informations si elles sont disponibles.

Pour chaque jour de recherche, vous devez dépenser 10 g afin de couvrir vos frais. Ce coût s'ajoute à vos dépenses courantes.

Formation

Entre deux aventures, vous pouvez consacrer du temps à l'apprentissage d'une nouvelle langue ou à vous former à l'utilisation d'un ensemble d'outils. Votre MJ peut autoriser d'autres options de formation.

Tout d'abord, vous devez trouver un instructeur disposé à vous former. Le MJ détermine la durée de la formation et si un ou plusieurs tests de capacité sont requis.

La formation dure 250 jours et coûte 10 g par jour. Une fois que vous avez consacré le temps et l'argent nécessaires, vous maîtrisez la nouvelle langue ou l'utilisation du nouvel outil.

Chapitre 12 — Combat

Le fracas d'une épée frappant contre un bouclier. Le crissement déchirant de monstrueuses griffes lacérant une armure. L'éclair lumineux d'un sort de boule de feu qui jaillit d'un magicien. L'odeur métallique du sang dans l'air, couvrant la puanteur ignoble des monstres vicieux. Rugissements de fureur, cris de triomphe, hurlements de douleur. Le combat dans D&D peut être chaotique, mortel et passionnant. Ce chapitre fournit les règles dont vous avez besoin pour que vos personnages et les monstres puissent engager le combat, qu'il s'agisse d'une brève escarmouche ou d'un conflit de plus grande envergure dans un donjon ou sur un champ de bataille. Tout au long de ce chapitre, les règles s'adressent à vous, joueur et MD. Ce dernier contrôle tous les monstres et les personnages non- joueurs impliqués dans le combat, et chaque joueur contrôle un aventurier. « Vous » peut également signifier le personnage ou le monstre que vous contrôlez.

Ordre de combat

Un combat typique est un choc entre deux parties, une frénésie de coups d'armes, de feintes, de parades, de jeux de jambes et de jets de pouvoirs. Le jeu organise le chaos des combats en un cycle de rounds et de tours. Un round représente environ six secondes dans le monde du jeu. Pendant un round, chaque participant à la bataille prend un tour. L'ordre des tours est déterminé au début de la rencontre, quand chacun lance l'initiative. Une fois que chacun a joué son tour, le combat continue avec le prochain round si aucun côté n'a battu l'autre.

LE COMBAT, PAS À PAS

1. Déterminez la surprise. Le MD détermine quels sont parmi les participants au combat ceux qui sont surpris.
2. Établissez les positions. Le MD décide où sont les personnages et les monstres. Selon l'ordre de marche des aventuriers ou leur position dans la pièce ou autre lieu, le MD indique où se situent les adversaires - à quelle distance et dans quelle direction.
3. Lancez l'initiative. Tous les participants au combat effectuent un jet d'initiative qui détermine l'ordre des tours des combattants.
4. Jouez les tours. Chaque participant au combat joue son tour dans l'ordre établi de l'initiative.
5. Commencez le prochain round. Quand tous les participants au combat ont joué leur tour, le round prend fin. Recommencez l'étape 4 jusqu'à ce que le combat se termine.

Surprise

Une bande d'aventuriers se glisse furtivement dans un camp de bandits, descendant des arbres pour les attaquer. Un cube gélatineux se glisse dans un passage de donjon sans se faire remarquer par les aventuriers, jusqu'à ce qu'il engloutisse l'un d'entre eux. Dans ces situations, un des côtés gagne l'effet de surprise sur l'autre.

Le MD détermine qui pourrait être surpris. Si aucun

des côtés n'essaie d'être discret, ils se remarquent automatiquement. Sinon, Le MD compare les jets de Dextérité (Discrétion) de tous ceux qui se cachent avec les jets de Sagesse (Perception) passive de chacune des créatures du côté opposé. Chaque personnage ou monstre qui n'aperçoit pas la menace sera surpris au début du combat. Si vous êtes surpris, vous ne pouvez pas bouger ou entreprendre une action pendant votre premier tour du combat, et vous ne pouvez pas utiliser de réaction avant que ce tour n'ait pris fin. Un membre d'un groupe peut être surpris même si les autres ne le sont pas.

Initiative

L'initiative détermine l'ordre des tours pendant le combat. Quand le combat commence, chaque participant fait un jet de Dextérité pour déterminer sa place dans l'ordre d'initiative. Le MD fait un jet pour chaque groupe de créatures identiques, ce qui fait que chacune d'elles agira en même temps. Le MD liste les combattants dans l'ordre décroissant des jets de Dextérité. C'est l'ordre dans lequel ils devront agir à chaque round. L'ordre d'initiative reste le même de round en round. S'il y a égalité, c'est le MD qui décide qui parmi les monstres et les PNJ agira en premier, et les joueurs décideront entre eux de l'ordre des personnages. Le MD choisira l'ordre en cas d'égalité entre un monstre et un personnage joueur. Il est aussi possible que le MD décide que le monstre et le joueur jetteront un d20 pour déterminer qui commencera, le jet le plus haut ayant la priorité.

Votre tour

Lors de votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance égale ou inférieure à votre vitesse et entreprendre une action. Vous choisissez si vous voulez réaliser l'action ou bouger en premier. Votre vitesse (aussi appelée vitesse de marche) est marquée sur votre feuille de personnage. Les actions les plus communes que vous pouvez faire sont décrites dans la section « Actions en combat » plus loin dans ce chapitre. Certaines capacités de classes ou autres proposent plus d'options pour votre action. La section « Mouvement et position » plus loin dans ce chapitre présente les règles pour les déplacements.

Vous pouvez aussi décider de ne rien faire durant votre tour, que ce soit de ne pas bouger ou de ne pas entreprendre une action. Si vous ne savez quoi faire, essayez de prendre l'action Esquiver ou Se tenir prêt, tel que décrit dans « Actions en combat ».

Actions bonus

Certaines capacités de classes, pouvoirs ou autres vous permettent d'obtenir à votre tour une action additionnelle appelée action bonus. La capacité Ruse, par exemple, permet au roublard de prendre une action bonus. Vous pouvez utiliser une action bonus seulement quand une capacité spéciale, un sort ou un autre mécanisme du jeu dit que vous pouvez faire quelque chose en tant qu'action bonus. Autrement, vous n'avez pas d'action bonus.

Vous ne pouvez prendre qu'une action bonus par tour, donc vous devez choisir laquelle utiliser quand vous en avez plus d'une possible. Vous choisissez quand effectuer votre action

durant votre tour sauf si le moment de l'action bonus est spécifié. Tout ce qui vous empêche d'effectuer une action vous empêche également de réaliser une action bonus.

Autres activités pendant votre tour

Votre tour peut inclure des activités variées qui ne nécessitent ni action ni mouvement. Vous pouvez communiquer autant que vous le pouvez, par des phrases courtes ou des grognements, pendant que vous jouez votre tour. Vous pouvez également librement interagir avec des objets ou des traits de votre environnement, pendant votre tour, que ce soit pendant votre mouvement ou votre action. Par exemple, vous pouvez ouvrir une porte durant votre mouvement pendant que vous allez vers un ennemi, ou vous pouvez sortir votre épée durant l'action Attaquer. Si vous voulez interagir avec un second objet, cela utilisera votre action. Certains objets magiques et autres objets spéciaux demandent toujours que vous utilisiez votre action, cela sera indiqué dans leur description.

Le MD peut demander à ce que vous utilisiez une action pour toute activité qui nécessite un soin spécial ou si un obstacle inhabituel se présente. Par exemple, le MD peut de manière raisonnable demander à ce que vous utilisiez une action lorsque vous voulez ouvrir une porte qui est coincée ou si vous devez bouger un levier pour faire descendre un pont-levis.

INTERAGIR AVEC LES OBJETS AUTOUR DE VOUS

Voici quelques exemples du genre de choses que vous pouvez faire tout en faisant vos actions et en bougeant :

- Sortir ou remettre une épée dans son fourreau
- Ouvrir ou fermer une porte
- Sortir une potion de votre sac à dos
- Ramasser une hache par terre
- Prendre une babiole sur une table
- Enlever un anneau de votre doigt
- Mettre de la nourriture dans sa bouche
- Planter une bannière dans le sol
- Sortir quelques pièces de votre bourse
- Boire toute la bière d'une chope
- Actionner un levier ou un interrupteur
- Retirer une torche de son support
- Prendre un livre sur une étagère à portée
- Éteindre une petite flamme
- Mettre un masque
- Enfiler la capuche de votre cape sur votre tête
- Coller votre oreille à une porte
- Donner un coup de pied dans une petite pierre
- Tourner une clé dans une serrure
- Sonder le sol avec une perche de 3 mètres
- Donner un objet à un autre personnage

Réactions

Certaines capacités spéciales, pouvoirs ou situations vous permettent de réaliser une action appelée réaction. Une réaction est une réponse instantanée à un déclencheur et peut se produire pendant votre tour ou celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'opportunité, décrite plus loin dans le chapitre, est le type de réaction le plus commun.

Quand vous prenez une réaction, vous ne pouvez pas en prendre une autre avant le début de votre prochain tour.

Si la réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci continue son tour juste après la réaction.

Déplacement et position

En combat, les personnages et les monstres sont en mouvement constant, utilisant souvent leur position ou leur mouvement pour prendre l'avantage. À votre tour, vous pouvez avancer d'une distance équivalente à votre vitesse. Vous pouvez utiliser autant ou aussi peu de distance que vous voudrez en suivant les règles suivantes.

Vos mouvements peuvent être également des sauts, de l'escalade ou de la natation. Ces différents types de mouvements peuvent être combinés à la marche ou peuvent constituer tout votre mouvement. Cependant, si vous bougez, vous devez déduire la distance de chaque mouvement de votre vitesse, jusqu'à ce qu'elle soit à zéro ou que vous ayez fini vos mouvements. La section « Type de déplacements spéciaux » du chapitre Déplacements donne les indications pour les sauts, l'escalade et la natation.

Interrompre vos mouvements

Vous pouvez séparer votre mouvement durant votre tour en utilisant une partie de votre vitesse avant votre action et le reste après. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 mètres, vous pouvez vous déplacer de 3 mètres, faire votre action, et vous déplacer des 6 mètres restants.

Se déplacer entre vos attaques

Si vous effectuez une action qui inclut plus d'une attaque avec arme, vous pouvez diviser votre mouvement encore plus en bougeant entre chaque attaque. Par exemple, un combattant qui peut réaliser deux attaques grâce à la capacité Attaque supplémentaire et qui a une vitesse de 7,50 mètres peut avancer de 3 mètres, faire une attaque, avancer de 4,50 mètres, et faire sa seconde attaque.

Utiliser des vitesses différentes

Si vous avez plusieurs vitesses, par exemple une vitesse de marche et une vitesse de vol, vous pouvez alterner entre les vitesses durant votre mouvement. À chaque fois que vous changez de vitesse, il faut enlever la distance déjà parcourue de votre nouvelle vitesse. Le résultat détermine la distance que vous pouvez encore parcourir. Si le résultat inférieur ou égal à 0, vous ne pouvez plus utiliser la nouvelle vitesse durant ce déplacement. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 et une vitesse de vol de 18 (car un magicien vous a lancé le sort vol), vous pouvez voler sur 6 mètres, puis marcher sur 3 mètres, puis voler de nouveau 9 mètres de plus.

Terrain difficile

Les combats ont rarement lieu dans des pièces nues ou dans des plaines sans rien de spécial. Que ce soient dans des cavernes remplies de rochers, des forêts étouffées de bruyères ou sur des escaliers traîtres, les combats typiques se passent souvent sur des terrains difficiles. Chaque mètre sur un terrain difficile coûte un mètre supplémentaire. Cette règle ne change pas même si les obstacles se cumulent sur un terrain difficile.

Des meubles bas, des gravats, des sous-bois, des escaliers raides, de la neige et des tourbières sont des exemples de terrains difficiles. L'espace occupé par une autre créature,

qu'elle soit hostile ou non, compte également comme un terrain difficile.

Être à terre

Les combattants se retrouvent souvent couchés au sol, soit parce qu'ils sont renversés pendant le combat ou parce qu'ils se jettent par terre. Dans le jeu, on dit qu'ils sont à terre. Vous pouvez vous jeter à terre sans utiliser votre vitesse. Vous relever demande plus d'effort, et coûte la moitié de votre vitesse. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous devez utiliser 4,50 mètres pour vous lever. Vous ne pouvez pas vous relever si vous n'avez pas assez de mouvement restant ou si votre vitesse est de 0.

Pour bouger quand vous êtes à terre, vous devez ramper ou utiliser la magie comme la téléportation. Chaque mètre avancé en rampant coûte un mètre supplémentaire. Chaque mètre avancé en rampant en terrain difficile coûte 3 mètres.

Se déplacer autour d'autres créatures

Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace occupé par une créature non hostile. En revanche, vous ne pouvez pas vous déplacer dans l'espace occupé par une créature hostile, à moins que la créature ne soit deux tailles plus grandes ou plus petites que vous. Dans tous les cas, souvenez-vous que cet espace reste un terrain difficile pour vous.

Que cette créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez pas volontairement arrêter votre mouvement dans son espace. Si vous quittez l'allonge d'une créature hostile pendant que vous bougez, vous provoquez une attaque d'opportunité, comme expliqué plus bas dans ce chapitre.

Déplacement en vol

Combat Les créatures volantes ont beaucoup d'avantages de mobilité, mais doivent aussi faire attention au risque de chute. Si une créature volante est mise à terre, voit sa vitesse réduite à 0 ou est privée de sa capacité à bouger, la créature tombe, à moins qu'elle n'ait la capacité Vol stationnaire ou qu'elle puisse rester en l'air par un moyen magique, comme avec le sort vol.

Taille des créatures

Chaque créature occupe un espace différent. Le tableau ci-dessous indique quel espace une créature contrôle en combat. Les objets utilisent parfois la même échelle de taille.

Taille	Espace
Très Petite (TP)	75 cm x 75 cm
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m
Grande (G)	3 m x 3 m
Très Grande (TG)	4,50 m x 4,50 m
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m ou plus

Espace

L'espace d'une créature est la surface en mètre qui est effectivement sous son contrôle durant le combat ; ce n'est pas une mesure de sa dimension physique. Une créature moyenne n'est pas large de 1,50 mètre, mais elle contrôle un espace de cette taille. Si un hobgobelin est dans un couloir large de 1,50 mètre, d'autres créatures ne peuvent passer que si l'hobgobelin les laisse faire.

L'espace d'une créature reflète également l'espace dont elle a besoin pour combattre de manière efficace. Pour cela, il y a une limite au nombre de créatures qui peuvent entourer une autre créature durant un combat. Si on suppose un combattant de taille Moyenne, huit créatures peuvent tenir dans un rayon de 1,50 mètre autour de celle-ci. Parce que des créatures plus grandes prennent plus d'espace, elles seront moins nombreuses à pouvoir entourer une créature. Si quatre créatures de taille G entourent un personnage de taille M ou plus petit, il y a peu de places pour d'autres. Par contre, jusqu'à 20 créatures de taille M peuvent entourer une créature Gigantesque.

Passer dans un espace étroit

Une créature peut passer dans un espace qui est assez large pour une créature une taille plus petite qu'elle. Ainsi, des créatures de taille G peuvent se faufiler à travers un passage qui mesure 1,50 mètre de large. Dans ce cas, chaque mètre dans un passage étroit de ce type coûte un mètre supplémentaire, et la créature a un désavantage à ses jets d'attaque et ses jets de sauvegarde de Dextérité. Les jets d'attaque contre cette créature ont un avantage tant qu'elle se trouve dans cet espace étroit.

VARIANTE : JOUER SUR UNE GRILLE

Si vous jouez les combats en utilisant une grille quadrillée et des figurines ou des jetons, suivez les règles qui suivent.

Cases. Chaque case de la grille représente 1,50 mètre.

Vitesse. Plutôt que de bouger mètre par mètre, bougez case par case sur la grille. Cela veut dire que la vitesse est utilisée par section de 1,50 mètre. C'est très facile si vous divisez votre vitesse par 1,5. Par exemple une vitesse de 9 mètres équivaudra à 6 cases. Si vous utilisez souvent une grille, il est même pratique de noter votre vitesse en case au lieu de la noter en mètres sur votre fiche de personnage.

Entrer dans une case. Pour entrer dans une case, vous devez avoir au moins une case de mouvement restante, même si la case est adjacente de manière diagonale à la vôtre (la règle du mouvement en diagonal sacrifie le réalisme dans le but de rendre le jeu plus fluide. Le Guide du Maître donnera des règles pour une approche plus réaliste). Si une case coûte un mouvement supplémentaire, comme les cases de terrain difficile, vous devez avoir assez de mouvement restant pour payer l'entrée. Par exemple, vous devez avoir au moins deux cases restantes pour entrer sur un terrain difficile.

Coins. Les mouvements en diagonales ne permettent pas de traverser le coin d'un mur, d'un gros arbre ou d'autres caractéristiques qui remplissent l'espace. Distance. Pour déterminer la distance sur la grille entre deux choses, que ce soient des créatures ou des objets, il faut commencer à compter à partir de la première case vide adjacente au premier objet et arrêter de compter dans l'espace du second objet. Comptez par le chemin le plus court.

Actions en combat

Quand vous faites des actions lors de votre tour, vous pouvez réaliser les actions qui sont présentées ici, des actions que vous gagnez grâce à votre classe ou une capacité spéciale, ou bien une action que vous improvisez. Beaucoup de monstres ont des options d'actions qui leur sont propres et qui sont décrites dans leurs caractéristiques. Quand vous décrivez une action qui n'est pas détaillée ailleurs dans les règles, le MD vous dit si cette action est possible et quel type de jets vous devrez faire, le cas échéant, pour déterminer le succès ou l'échec.

Aider

Vous pouvez aider d'autres créatures dans l'accomplissement d'une tâche. Quand vous choisissez l'action Aider, la créature que vous aidez a un avantage au prochain jet de caractéristique qu'elle fera pour accomplir la tâche pour laquelle vous l'aidez, à condition que le jet soit effectué avant le début de votre prochain tour.

Vous pouvez aussi Aider une créature amicale à attaquer une créature qui est dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous feintez ou distrayez la cible, ou de toutes autres façons vous travaillez en équipe pour rendre l'attaque de vos alliés plus efficace. Si votre allié attaque la cible avant votre prochain tour, le premier jet d'attaque qu'il fait a un avantage.

Attaquer

L'action la plus commune que vous pouvez faire en combat est l'action Attaquer, que ce soit en faisant virevolter une épée, en décochant une flèche ou avec ses propres poings. Grâce à cette action, vous pouvez faire une attaque au corps à corps ou une attaque à distance. Voir « Effectuer une attaque » pour les règles qui s'appliquent. Certaines capacités comme l'Attaque supplémentaire du guerrier vous permettent d'attaquer plusieurs fois.

Chercher

Quand vous utilisez l'action Chercher, vous consacrez votre attention à la recherche de quelque chose. Suivant ce que vous cherchez, le MD peut vous faire un jet de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).

Esquiver

Quand vous choisissez l'action Esquiver, vous vous concentrez uniquement sur le fait d'éviter les attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque jet d'attaque lancé contre vous à un désavantage si vous voyez l'attaquant, et vos jets de sauvegarde de Dextérité ont un avantage. Vous perdez cet avantage si vous êtes incapable d'agir ou si votre vitesse tombe à 0.

Foncer

Quand vous entreprenez l'action Foncer, vous gagnez un mouvement supplémentaire pour le tour en cours. La distance supplémentaire est égale à votre vitesse à laquelle on ajoute vos éventuels modificateurs. Avec une vitesse de 9 mètres par exemple, vous pouvez vous déplacer de 18 mètres lors de votre tour si vous courez. Chaque augmentation ou diminution de votre vitesse change la distance additionnelle de la même quantité. Si votre vitesse de 9 mètres est réduite à 4,50 mètres par exemple, vous

pouvez alors vous déplacer de 9 mètres en courant pour ce tour.

Lancer un sort

Les lanceurs de pouvoirs comme les magiciens ou les clercs, de même que de nombreux monstres, ont accès à des pouvoirs et peuvent les utiliser pour provoquer des effets en combat. Chaque sort possède un temps d'incantation qui détermine si le lanceur doit utiliser une action, une réaction, des minutes voire même des heures pour lancer le sort. Lancer un sort n'est donc pas systématiquement une action, même si la plupart des pouvoirs ont un temps d'incantation d'une action donc un lanceur de pouvoirs utilise souvent son action à cet effet (voir Magie).

Se cacher

Quand vous décidez d'utiliser l'action Se cacher, vous devez faire un jet de Dextérité (Discrétion) pour tenter de vous cacher, suivant les règles pour se cacher. Si vous réussissez, vous gagnez certains avantages, comme décrit dans la section « Attaquants et cibles non visibles » plus loin dans ce chapitre.

Se désengager

Si vous vous Désengagez, votre mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunités pour le reste du tour.

Se tenir prêt

Parfois, vous voulez agir juste avant un ennemi ou attendre une circonstance particulière avant d'agir. Pour faire ceci, vous pouvez utiliser à votre tour l'action Se tenir prêt, qui vous permet d'agir en utilisant votre réaction avant le début de votre prochain tour. En premier lieu, vous devez décider quelle circonstance perceptible déclenchera votre réaction, puis choisir l'action en réponse au déclencheur ou un déplacement supplémentaire au plus égal à votre vitesse. Exemples : « Si le cultiste marche sur le piège, je lève le levier qui le déclenchera » ou « si le gobelin s'approche de moi, je m'en éloigne ». Quand le déclencheur est activé, vous pouvez soit utiliser votre réaction dès qu'il se termine, soit l'ignorer. Souvenez-vous que vous n'avez droit qu'à une seule réaction par tour.

Quand vous préparez un sort, vous le lancez normalement puis retenez son énergie, que vous ne relâchez par votre réaction que lorsque le déclencheur est activé. Pour être prêt, le sort doit avoir un temps d'incantation d'une action, et il est nécessaire d'être concentré pour contenir la magie du sort. Si votre concentration est interrompue, le sort se dissipe sans aucun effet. Par exemple, si vous êtes concentré sur le sort toile d'araignée et que vous préparez projectile magique, votre sort toile d'araignée se termine, et si vous êtes touché avant de lancer le sort projectile magique, votre concentration peut être interrompue.

Utiliser un objet

Vous interagissez normalement avec les objets lorsque vous faites certaines actions, par exemple quand vous dégainez votre épée lors d'une attaque. Mais certains objets nécessitent que vous utilisiez l'action Utilisez un objet. Cette action est également utile si vous voulez utiliser plus d'un objet durant votre tour.

IMPROVISER UNE ACTION

Votre personnage peut faire des choses qui ne sont pas décrites dans ces règles, comme enfoncer des portes, intimider des ennemis, chercher les faiblesses de défenses magiques ou demander à pouvoir dialoguer avec un ennemi. Les seules limites dans vos actions sont votre imagination et les capacités de votre personnage. Voir la description des caractéristiques pour vous en inspirer lorsque vous improvisez.

Quand vous décrivez une action qui n'est pas décrite dans les règles, le MD vous dit si l'action est possible et le jet de dé que vous aurez besoin de faire, le cas échéant, pour en déterminer le succès ou l'échec.

Effectuer une attaque

Que vous frappiez avec une arme de corps à corps, que vous attaquiez à distance ou que votre jet d'attaque fasse partie d'un sort, chaque attaque à une structure simple :

1. Choisissez votre cible. Choisissez une cible qui est à votre portée : une créature, un objet, un lieu.
2. Déterminez les modificateurs. Le MD détermine si la cible a un abri et si vous avez un avantage ou un désavantage sur elle. De plus, les pouvoirs, les capacités spéciales et d'autres effets peuvent donner des bonus ou des malus à votre jet d'attaque.
3. Résolez l'attaque. Lancez le jet d'attaque. Si vous touchez, lancez les dégâts, à moins que l'attaque soit particulière et que les règles spécifient le contraire. Certaines attaques causent des effets particuliers en plus ou à la place des dégâts.

S'il y a un doute sur le fait que ce que vous faites compte comme une attaque, la règle est simple : si vous faites un jet d'attaque, vous êtes en train d'attaquer.

Jet d'attaque

Quand vous faites une attaque, votre jet d'attaque détermine si l'attaque touche ou rate. Pour faire un jet d'attaque, lancez un d20 et ajoutez les modificateurs appropriés. Si le total du jet avec les modificateurs est égal ou dépasse la classe d'armure (CA) de la cible, l'attaque touche. La CA d'un personnage est déterminée lors de la création du personnage alors que la CA d'un monstre fait partie de ses statistiques.

Modificateurs du jet

Quand un personnage fait un jet d'attaque, les deux modificateurs du jet les plus fréquents sont les modificateurs de caractéristique et le bonus de maîtrise. Quand un monstre fait un jet d'attaque, il utilise les modificateurs indiqués dans ses statistiques.

Modificateur de caractéristique. Le modificateur de caractéristique utilisé pour les attaques au corps à corps est celui de la Force, et le modificateur de caractéristique utilisé pour les attaques à distance est celui de Dextérité. Les armes qui ont la propriété finesse ou lancer cassent cette règle. Certains pouvoirs demandent également un jet d'attaque. Le modificateur de caractéristique utilisé pour un sort dépend de la caractéristique d'incantation du lanceur, comme expliqué dans le chapitre sur la Magie.

Bonus de maîtrise. Vous ajoutez votre bonus au jet d'attaque si vous attaquez avec une arme que vous maîtrisez, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort.

Faire 1 ou 20

Parfois le destin bénit ou maudit un combattant, faisant toucher le débutant ou rater le vétéran. Si le jet du d20 pour une attaque est un 20, l'attaque touche quels que soient les modificateurs ou la CA de la cible. De plus, l'attaque est un coup critique, comme cela est expliqué plus loin dans ce chapitre. Si le jet est un 1, l'attaque rate, quels que soient les modificateurs ou la CA de la cible.

Attaquants et cibles non visibles

Les combattants essaient souvent de se dérober du regard de leurs ennemis en se cachant, en utilisant le sort invisibilité ou en se fondant dans l'ombre. Quand vous attaquez une cible que vous ne voyez pas, vous avez un désavantage à vos jets d'attaque. C'est le cas si vous attaquez une cible que vous entendez mais que vous ne voyez pas, ou si vous devinez l'emplacement de votre cible. Si la cible n'est pas à l'endroit que vous visez, vous ratez automatiquement, mais le MD vous dira juste que votre attaque rate, pas que vous n'avez pas trouvé la cible. Quand une créature ne peut pas vous voir, vous avez un avantage à vos jets d'attaque contre elle. Si vous êtes caché, qu'on ne vous voit pas et qu'on ne vous entend pas, votre position est dévoilée lorsque vous attaquez, que l'attaque touche ou non.

Attaques à distance

Quand vous faites une attaque à distance, que ce soit en utilisant un arc ou une arbalète, ou en lançant une hachette, vous lancez un projectile pour toucher un ennemi à distance. Un monstre peut envoyer des épines de sa queue. Beaucoup de pouvoirs incluent une attaque à distance.

Portée

Vous pouvez faire des attaques à distance seulement contre des cibles à votre portée. Si une attaque à distance, comme celle que vous pourriez faire avec un sort, possède une seule portée, vous ne pouvez attaquer une cible au-delà de cette portée.

Certaines attaques de distance, comme celles faites avec un arc long ou court, ont deux portées. Le nombre le plus petit est la portée normale et le plus grand est la portée longue. Votre jet d'attaque a un désavantage quand votre cible est au-delà de la portée normale, et vous ne pouvez attaquer une cible au-delà de la portée longue.

Attaques à distance dans un combat au corps à corps

Viser pour une attaque à distance est plus difficile quand un ennemi est proche de vous. Quand vous faites une attaque à distance avec une arme, un sort ou autre, vous avez un désavantage au jet d'attaque si vous êtes 1,50 mètre ou moins d'une créature hostile qui peut vous voir et qui n'est pas incapable d'agir.

Attaques au corps à corps

Utilisée dans les combats de contact, une attaque au corps à corps vous autorise à attaquer un ennemi dans

vosre zone d'allonge. Une attaque au corps à corps utilise généralement une arme tenue en main comme une épée, un marteau ou une hache. Un monstre typique effectue une attaque au corps à corps quand il frappe avec ses griffes, ses cornes, ses dents, ses tentacules ou autre partie de son corps. Certains pouvoirs sont aussi considérés comme des attaques au corps à corps.

La plupart des créatures ont une allonge de 1,50 mètre et peuvent donc attaquer des cibles dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elles quand elles font une attaque au corps à corps. Certaines créatures (généralement celles de taille supérieure à M) ont toutefois une allonge supérieure à 1,50 mètre, comme indiqué dans leur description.

Au lieu d'utiliser une arme pour faire une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez utiliser une attaque à mains nues : un coup de poing, un coup de pied, un coup de tête ou tout autre coup de force similaire (aucun ne compte comme une arme). Si vous touchez, une attaque à mains nues inflige des dégâts contondants égaux à 1 + votre modificateur de Force. Vous maîtrisez vos attaques à mains nues.

Attaques d'opportunité

En combat, tout le monde attend une chance de pouvoir frapper un ennemi qui fuit ou qui passe à proximité. Ce type d'attaque s'appelle une attaque d'opportunité.

Vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité quand une créature hostile que vous pouvez voir sort de votre zone d'allonge. Pour exécuter l'attaque d'opportunité, vous utilisez votre réaction pour faire une attaque au corps à corps contre la créature qui la provoque. L'attaque interrompt le mouvement de la créature qui la provoque juste avant que la créature ne quitte votre zone d'allonge.

Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'opportunité en utilisant l'action Se désengager. Vous ne provoquez pas non plus d'attaque d'opportunité lorsque vous vous téléportez ou quand quelqu'un ou quelque chose vous déplace sans utiliser votre mouvement, action ou réaction. Par exemple, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité si une explosion vous projette hors de la zone d'allonge d'un ennemi ou si la gravité vous fait tomber à côté de celui-ci.

Combat à deux armes

Lorsque vous utilisez l'action Attaquer et que vous attaquez avec une arme de corps à corps légère que vous portez dans une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une autre arme de corps à corps légère que vous portez dans l'autre main. Vous n'ajoutez cependant pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque bonus, sauf si ce modificateur est négatif. Si l'une des armes possède la propriété lancer, vous pouvez la lancer au lieu de faire une attaque au corps à corps.

Lutte

Lorsque vous voulez attraper une créature ou lutter avec elle, vous pouvez utiliser l'action Attaquer pour faire une attaque au corps à corps spéciale, une lutte. Si vous pouvez faire plusieurs attaques avec l'action Attaquer, cette action remplace l'une d'entre elles.

La cible de votre lutte ne doit pas être plus d'une taille supérieure à la vôtre, et elle doit être dans votre zone

d'allonge. En utilisant au moins une main libre, vous essayez d'attraper la cible en réalisant un jet de lutte, qui est un jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (au choix de celle-ci). Vous réussissez automatiquement si la cible est incapable d'agir. Si vous réussissez, la cible est agrippée. La description de cet état spécifie comment y mettre fin, et vous pouvez relâcher votre cible quand vous le voulez (aucune action requise).

Échapper d'une lutte. Une créature agrippée peut utiliser son action pour s'échapper. Pour cela, elle doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) opposé à votre jet de Force (Athlétisme).

Déplacer une créature agrippée. Quand vous vous déplacez, vous pouvez traîner ou porter la créature que vous avez agrippée, mais votre vitesse est diminuée par deux, à moins que la créature ne soit plus petite que vous d'au moins deux tailles.

Bousculer une créature

En utilisant l'action Attaquer, vous pouvez faire une attaque au corps à corps spéciale pour bousculer une créature afin de la faire tomber à terre ou bien de la faire reculer. Si vous pouvez faire plusieurs attaques avec l'action Attaquer, cette action remplace l'une d'entre elles.

La cible de cette action ne doit pas être plus d'une taille plus grande que vous et doit être dans votre zone d'allonge. Faites un jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (au choix de celle-ci). Vous réussissez automatiquement si la cible est incapable d'agir. Si vous réussissez, vous faites tomber à terre la cible ou bien la faites reculer de 1,50 mètre.

OPPOSITIONS EN COMBAT

Les batailles amènent souvent à comparer vos prouesses avec celles de votre ennemi. Ce type de défi est représenté par une opposition. Cette section présente les oppositions qui demandent une action en combat les plus fréquentes : la lutte et bousculer une créature. Le MD peut utiliser ces oppositions comme modèle pour en improviser d'autres.

Abri

Les murs, les arbres, les créatures et autres obstacles peuvent permettre de se mettre à couvert durant un combat, rendant une cible plus difficile à blesser. Une cible peut bénéficier d'un abri seulement lorsqu'une attaque ou un autre effet a son origine du côté opposé à cet abri. Il y a trois types d'abris. Si une cible est derrière des sources multiples, c'est le type le plus élevé qui s'applique ; les types d'abris ne se cumulent pas. Par exemple, si une cible est derrière une créature qui lui donne un abri partiel et derrière un tronc d'arbre qui lui donne un abri important, la cible bénéficie de l'abri important.

Une cible qui a un abri partiel (50%) obtient un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible a un abri partiel si l'obstacle bloque au moins la moitié de son corps. L'obstacle peut être un mur bas, un meuble large, un tronc d'arbre étroit ou une créature, que ce soit un ennemi ou un allié.

Une cible avec un abri important (75%) obtient un bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible a un abri important si environ les trois-quarts de celle-ci sont abrités par un obstacle. L'obstacle peut être une herse, une meurtrière ou un tronc d'arbre épais.

Une cible avec un abri total (100%) ne peut être visée directement par une attaque ou un sort, mais certains pouvoirs peuvent toutefois l'atteindre en l'incluant dans la zone d'effet. Une cible a un abri total si elle est complètement cachée par un obstacle.

Dégâts et guérison

Les blessures et le risque de mort sont des compagnons constants de ceux qui explorent les mondes de D&D. Un coup d'épée, une flèche bien placée ou l'explosion de flammes du sort *boule de feu* ont le potentiel de blesser voire même tuer les créatures les plus robustes.

Points de vie

Les points de vie représentent une combinaison de résistance physique et mentale, de volonté de vivre et de chance. Les créatures qui ont plus de points de vie sont plus difficiles à tuer. Celles avec moins de points de vie sont plus fragiles. Les points de vie actuels d'une créature (généralement appelés points de vie) se situent entre 0 et le maximum de points de vie d'une créature. Ce nombre change fréquemment quand les créatures prennent des dégâts ou se font soigner.

Quand une créature prend des dégâts, ceux-ci sont soustraits de ses points de vies. La perte de points de vie n'a aucun effet sur les capacités d'une créature tant que ses points de vie restent supérieurs à 0.

Jets de dégâts

Chaque arme, sort ou capacité offensive de monstre décrit le type de dégâts qu'il inflige. Lancez le ou les dés de dégâts, ajoutez les éventuels modificateurs et appliquez les dégâts à votre cible. Des armes magiques, capacités spéciales ou autres facteurs peuvent accorder des bonus aux dégâts.

Quand vous attaquez avec une arme, ajoutez votre modificateur de caractéristique (le même modificateur que celui utilisé pour faire le jet d'attaque) aux dégâts. Les pouvoirs indiquent quels dés utiliser pour les dégâts et s'il convient d'ajouter un quelconque modificateur. Si un sort ou un autre effet inflige des dégâts à plus d'une cible à la fois, lancez une seule fois les dégâts pour le total d'entre elles. Par exemple, quand un magicien lance *boule de feu* ou un clerc colonne de flamme, le jet de dégâts est effectué une seule fois pour l'ensemble des cibles prises dans l'explosion.

Coups critiques

Quand vous faites un coup critique, vous pouvez lancer des dés supplémentaires pour les dégâts de l'attaque contre la cible. Lancez deux fois tous les dés de dégâts de l'attaque et additionnez-les, puis ajoutez les modificateurs habituels. Pour accélérer le jeu, vous pouvez lancer tous les dés en une seule fois. Par exemple, si vous faites un coup critique avec une dague, lancez 2d4 en guise de dégâts, au lieu de 1d4, et ajoutez le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque. Si l'attaque implique d'autres dés, comme ceux de l'attaque soursnoise du roublard, vous lancez aussi deux fois les dés.

DÉCRIRE LES EFFETS DES DÉGÂTS

Le MD peut décrire la perte de points de vie de différentes manières. Quand votre total de point de vie est au-dessus de la moitié de votre maximum, vous ne montrez pas particulièrement de signe de blessure. Quand vous tombez en dessous de la moitié de votre total de point de vie, vous commencez à avoir des plaies comme des coupures ou des contusions. Une attaque qui réduit vos points de vie à 0 vous touche directement, infligeant une blessure profonde ou d'autres traumatismes, ou simplement vous met hors de combat.

Types de dégâts

Les attaques, pouvoirs de dégâts ou autres effets offensifs infligent différents types de dégâts. Les types de dégâts n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles comme la résistance sont basées sur ces types. Voici une liste des types de dégâts avec des exemples pour aider le MD à assigner un type de dégât pour un nouvel effet.

Acide. Le jet corrosif d'une arme à plasma et les enzymes dissolvantes sécrétées par certains Tyranides infligent des dégâts d'acide.

Cinétique. Les dégâts cinétiques correspondent à des attaques impliquant un contact physique, comme les effets contondants d'un marteau, le mouvement tranchant d'une épée longue ou les effets perforants d'une balle de pistolet.

Energie. Un fusil laser du garde impérial ou l'épée énergétique d'un inquisiteur, brûlent la chair comme le feu. Correspond au type "radiant" classique.

Feu. Les lance-flammes et de nombreux pouvoirs tels que « Éclair de feu » utilisent les flammes pour infliger des dégâts de feu.

Force. La force est de l'énergie pure amplifiée, concentrée sous une forme destructrice. La plupart des effets infligeant des dégâts de force sont des pouvoirs, notamment « Missile psychique » et « Force funeste » ; des technologies de pointe telles que les armes à impulsions Tau infligent également des dégâts de force.

Foudre. Le sort « Éclair » et certains canons à rail infligent des dégâts de foudre.

Froid. La température glaciale à l'intérieur d'une chambre de cryostase et les pouvoirs psychiques tels que « Tempête de glace » infligent des dégâts de froid.

Nécrotique. Les dégâts nécrotiques, infligés par certains morts-vivants, par des pouvoirs tels que « Toucher glacial » ou par de fortes doses de radiation, détruisent la matière et même l'âme.

Poison. Les piqûres venimeuses et le gaz toxique provenant de la gueule venimeuse d'un tyranide infligent des dégâts de poison.

Psychiques. Les capacités mentales telles qu'une explosion psionique ou le fait de fixer le Warp infligent des dégâts psychiques.

Tonnerre. Une déflagration sonore, telle que l'effet du sort « onde de tonnerre », inflige des dégâts de tonnerre.

Résistance et vulnérabilité aux dégâts

Certaines créatures et objets sont extrêmement difficiles ou inhabituellement faciles à blesser ou à détruire avec certains types de dégâts. Si une créature ou un objet possède une résistance à un type de dégât, les dégâts de ce type sont réduits de moitié contre lui. À l'inverse, si une créature ou un objet présente une vulnérabilité contre un type de dégâts, les dégâts de ce type sont doublés contre lui.

La résistance puis la vulnérabilité sont appliquées après tout autre modificateur de dégâts. Par exemple, une créature possède une résistance aux dégâts contondants est frappée par une attaque infligeant 25 dégâts contondants. Cette créature est également protégée par une aura magique réduisant tous les dégâts subis de 5. Les 25 points de dégâts sont d'abord réduits de 5 puis divisés par deux. La créature subit donc 10 dégâts.

Plusieurs résistances ou vulnérabilités qui affectent le même type de dégâts ne se cumulent pas. Par exemple, si une créature a une résistance au feu ainsi qu'une résistance à tous les dégâts non magiques, les dégâts non magiques de feu subis par la créature sont réduits de moitié et non de trois-quarts.

Guérison

À moins qu'ils ne provoquent la mort, les dégâts ne sont pas permanents, et même la mort peut être vaincue à l'aide d'une magie puissante. Le repos peut restaurer des points de vie à une créature (voir *Partir à l'aventure*), et des méthodes magiques comme le sort *soins* ou une potion de guérison peuvent soigner en un instant. Quand une créature reçoit des soins de tout type, les points de vie regagnés sont ajoutés au montant des points de vie actuels. Les points de vie d'une créature ne peuvent excéder son maximum de points de vie. Ainsi tout excès de points de vie soignés est perdu. Par exemple, un druide soigne 8 points de vie à un rôdeur. Si le rôdeur avait 14 points de vie actuels pour un maximum de 20, le rôdeur ne gagne que 6 points de vie et non 8. Une créature morte ne peut pas regagner de points de vie tant qu'elle n'a pas été ramenée à la vie.

Tomber à 0 point de vie

Quand vous avez 0 point de vie, vous pouvez soit mourir directement, soit devenir inconscient.

Mort instantanée

D'énormes dégâts peuvent vous tuer instantanément. Quand des dégâts vous amènent à 0 point de vie, qu'il reste des points de dégâts et que ceux-ci sont supérieurs ou égaux à votre maximum de points de vie, vous mourrez. Par exemple, un clerc avec un maximum de 12 points à 6 points de vie restants. S'il prend 18 points de dégâts d'une attaque, il n'a plus de points de vie, et comme les dégâts restants sont égaux à son maximum de points de vie, le clerc meurt.

Tomber inconscient

Si les dégâts vous amènent à 0 point de vie sans vous tuer, vous devenez inconscient. Cette inconscience se termine si vous regagnez des points de vie.

Jets de sauvegarde contre la mort

Quand vous commencez votre tour avec 0 point de vie, vous devez faire un jet de sauvegarde spécial, appelé jet de sauvegarde contre la mort, pour déterminer si vous vous approchez de la mort ou si vous vous raccrochez à la vie. À la différence des autres jets de sauvegarde, celui-là n'est pas lié à vos caractéristiques. Vous êtes entre les mains du destin maintenant, et n'êtes aidé que par des pouvoirs ou des capacités qui augmentent vos chances de réussir votre jet de sauvegarde.

Lancez un dé 20. Si le résultat est supérieur ou égal à 10, vous réussissez. Sinon vous ratez. Un succès ou un échec en lui-même ne change rien. Au troisième succès vous serez stabilisé (voir ci-dessous). Au troisième échec, vous mourrez. Les succès et les échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez tous les essais jusqu'à ce que vous ayez trois résultats identiques. Ces deux « compteurs » sont remis à 0 si vous gagnez des points de vie ou devenez stabilisé.

Résultat de 1 ou 20. Lorsque vous faites un jet de sauvegarde contre la mort et que vous obtenez un 1 au d20, le résultat compte comme deux échecs. Si vous obtenez un 20 au d20, vous regagnez 1 point de vie.

Dégâts à 0 point de vie. Si vous êtes touché par des dégâts alors que vous avez 0 point de vie, cela compte comme un échec au jet de sauvegarde contre la mort. Si les dégâts sont d'un coup critique, cela compte comme deux échecs. Si les dégâts sont égaux ou supérieurs à votre maximum de points de vie, vous mourrez instantanément.

Stabiliser une créature

Le meilleur moyen de sauver une créature qui a 0 point de vie est de la soigner. Si cela n'est pas possible, la créature peut au moins être stabilisée afin de ne pas être tuée par un jet de sauvegarde contre la mort raté. Vous pouvez utiliser votre action pour administrer les premiers soins à une créature inconsciente et essayer de la stabiliser, ce qui requiert un jet de Sagesse (Médecine) DD 10. Une créature stable ne fait plus de jet de sauvegarde contre la mort, même si elle a 0 point de vie, mais elle reste inconsciente. La créature n'est plus stable si elle subit d'autres dégâts et doit alors recommencer à faire des jets de sauvegarde contre la mort. Une créature stable qui n'est pas soignée regagne un point de vie après 1d4 heures.

Les monstres et la mort

La plupart des MD font mourir un monstre dès lors qu'il est à 0 point de vie, plutôt que de le faire devenir inconscient et de lui faire faire des jets de sauvegarde. Les ennemis épiques et les PNJ spéciaux sont des exceptions communes ; le MD peut les faire devenir inconscients et suivre les mêmes règles que les personnages des joueurs.

Assommer une créature

Parfois un attaquant veut handicaper un ennemi plutôt que de le tuer. Quand un attaquant réduit les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, l'attaquant peut la mettre KO. L'attaquant peut faire ce choix au moment d'appliquer les dégâts. La créature tombe alors inconsciente et stable.

Points de vie temporaires

Certains pouvoirs et capacités spéciales confèrent des points de vie temporaires à une créature. Ces points de vie temporaires ne sont pas les points de vie courants ; ils représentent un tampon contre les dégâts, une réserve de points de vie qui vous protègent des blessures. Lorsque vous avez des points de vie temporaires et que vous subissez des dégâts, ces points temporaires sont perdus en premier, et tous les dégâts restants sont infligés à vos points de vie normaux. Par exemple, si vous avez 5 points de vie temporaires et que vous prenez 7 points de dégâts, vous perdez tous les points temporaires et deux de vos points de vie normaux.

Les points de vie temporaires étant séparés de vos points de vie normaux, ils peuvent être supérieurs à votre maximum de points de vie. Un personnage peut donc être à son maximum de points de vie et avoir des points de vie temporaires. Les soins ne redonnent pas de points de vie temporaires, et ils ne peuvent pas se cumuler. Si vous avez déjà des points de vie temporaires et que vous en recevez de nouveaux, vous décidez si vous préférez garder ceux que vous avez ou si vous prenez les nouveaux. Par exemple, si un sort vous donne 12 points de vie temporaires et que vous en aviez déjà 10, vous pouvez en avoir soit 10, soit 12, mais pas 22.

Si vous avez 0 point de vie, recevoir des points de vie temporaires ne vous fait pas redevenir conscient ou stable. Ils peuvent toujours absorber les dégâts si vous êtes dans un de ces états, mais seul un vrai soin peut vous sauver. À moins qu'une capacité ne vous en accorde pour une durée donnée, les points de vie temporaires persistent jusqu'à ce qu'ils soient réduits ou que vous terminiez un repos long.

Combat monté

Un chevalier qui charge sur un champ de bataille monté sur un cheval de combat, un magicien qui lance un sort depuis le dos d'un griffon ou un clerc qui traverse le ciel sur un pégase, ont des bonus de vitesse et de mobilité que seule une monture peut donner. Une créature consentante qui est au moins une taille plus grande que vous, et dont l'anatomie le permet, peut servir en tant que monture en suivant les règles qui suivent.

Monter et descendre d'une monture

Une fois par mouvement, vous pouvez monter ou descendre d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. Cela représente un déplacement égal à la moitié de votre vitesse. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 mètres, vous devez utiliser 4,50 mètres pour monter à cheval. De ce fait, vous ne pouvez pas le faire s'il vous reste moins de 4,50 mètres de mouvement ou si votre vitesse est de 0.

Si un effet déplace votre monture contre son gré pendant que vous la montez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas tomber de votre monture et vous retrouver à terre dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. Si vous subissez l'effet tomber à terre alors que vous êtes sur une monture, vous devez faire le même jet de sauvegarde. Si votre monture tombe à terre, vous pouvez utiliser votre réaction pour sauter durant sa chute et atterrir sur vos pieds. Sinon vous tombez à terre dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Contrôler une monture

Quand vous êtes en selle, vous avez deux options. Vous pouvez soit contrôler votre monture, soit l'autoriser à faire ses propres actions. Les créatures intelligentes comme les dragons agissent indépendamment.

Vous pouvez contrôler votre créature uniquement si elle a été dressée pour accepter les cavaliers. Les chevaux, les ânes ou autres créatures similaires domestiquées ont déjà eu un dressage. L'initiative d'une monture contrôlée est la même que la vôtre quand vous la montez. Elle bouge comme vous la dirigez, et a droit seulement à trois actions : Foncer, Se désengager et Esquiver. Une monture contrôlée peut bouger et agir durant le tour où vous la montez.

Une monture indépendante garde sa place dans l'ordre d'initiative. Être montée ne l'empêche pas d'agir et elle bouge et agit comme elle le souhaite. Elle peut fuir le combat, charger à l'attaque et dévorer un ennemi blessé, voire agir contre vos souhaits. Dans tous les cas, si la monture provoque une attaque d'opportunité pendant que vous la montez, l'attaquant peut vous cibler vous ou la monture.

Combat subaquatique

Quand les aventuriers poursuivent des sahuagins jusqu'à dans leurs maisons sous l'eau, affrontent des requins dans une ancienne épave ou se trouvent dans une pièce de donjon inondée, ils doivent combattre dans un environnement hostile. Sous l'eau, les règles suivantes s'appliquent.

Quand elle réalise une attaque au corps à corps avec une arme, une créature qui n'a pas de vitesse de nage (soit naturelle, soit magique) a un désavantage aux jets d'attaque, à moins que l'arme ne soit une dague, une javeline, une épée courte, une lance ou un trident. Une attaque à distance avec une arme rate automatiquement une cible qui est plus loin que la portée normale de l'arme. Même contre une cible dans la portée normale, le jet d'attaque a un désavantage, sauf si l'arme est une arbalète, un filet ou une arme qui est lancée comme la javeline (ce qui inclut la lance, le trident et les fléchettes).

Les créatures et objets qui sont complètement immergés ont une résistance aux dégâts de feu.



PARTIE 3

Utiliser des pouvoirs



Chapitre 13 — Les règles d'utilisation des pouvoirs

Ce chapitre présente les règles relatives à l'utilisation de deux types de pouvoirs : ceux conférés par la technologie, et ceux conférés par le Warp et les capacités psychiques. Bien que plusieurs classes utilisent le Warp ou la technologie pour alimenter leurs pouvoirs, ce sont là les deux seules sources possibles. Quoi qu'il en soit, les pouvoirs obéissent aux règles exposées ici.

Qu'est-ce qu'un pouvoir ?

Un pouvoir est un effet distinct, une manifestation unique des énergies du Warp ou le résultat d'une formule technologique, qui produit l'effet souhaité. Lorsqu'il lance un pouvoir, un personnage construit l'effet souhaité à l'aide de la source de son pouvoir, puis le libère, le tout en l'espace de quelques secondes.

Les pouvoirs peuvent être des outils polyvalents, des armes ou des protections. Ils peuvent infliger des dégâts ou les annuler, imposer ou supprimer des conditions (voir annexe Chapitre 16), drainer l'énergie vitale et redonner vie aux morts.

Il existe un grand nombre de pouvoirs, et au fil du temps, beaucoup ont été créés puis tombés dans l'oubli. Une ancienne pièce d'archéotech peut révéler une technologie perdue aux ravages du temps, ou un ancien pouvoir psychique peut être mis au jour grâce à un ouvrage de la littérature eldar.

Niveau du pouvoir

Chaque pouvoir possède un niveau compris entre 0 et 9. Le niveau d'un pouvoir est un indicateur général de sa puissance, allant du modeste « Charmer une personne » au niveau 1 au puissant « Invoquer la mort » au niveau 9. Les pouvoirs « à volonté » — des pouvoirs simples mais efficaces que les personnages peuvent lancer presque par cœur — sont de niveau 0. Plus le niveau d'un pouvoir est élevé, plus le niveau du lanceur de sort psychique ou technologique doit être élevé pour pouvoir l'utiliser.

Le niveau du pouvoir et le niveau du personnage ne correspondent pas directement. En règle générale, un personnage doit être au moins de niveau 17, et non de niveau 9, pour lancer un pouvoir de niveau 9.

Pouvoirs connus

Avant qu'un lanceur de sort psychique ou technologique puisse utiliser un pouvoir, il doit l'avoir appris ou y avoir accès grâce à un objet amélioré. Une fois qu'un pouvoir est appris, il est toujours préparé. Le nombre de pouvoirs qu'un lanceur de pouvoirs peut posséder à un moment donné dépend du niveau du personnage.

Lorsque vous apprenez un pouvoir, qu'il s'agisse d'un pouvoir mineur, de niveau 1 ou supérieur, vous le choisissez parmi la liste des pouvoirs fournie aux chapitres 14 et 15. Vous pouvez apprendre des pouvoirs de n'importe quel niveau jusqu'à votre niveau de pouvoir maximal, y compris les pouvoirs à volonté. Le nombre total de pouvoirs que vous apprenez de cette manière ne peut pas dépasser le nombre de pouvoirs psychiques ou technologiques connus de votre classe.

Si un pouvoir vous est accordé par une caractéristique de classe, ce pouvoir n'est pas comptabilisé dans vos pouvoirs connus et vous ne pouvez pas le désapprendre volontairement. Si vous connaissez déjà ce pouvoir, vous pouvez apprendre un pouvoir supplémentaire qui vous est accessible. De plus, chaque fois que vous apprenez un nouveau pouvoir en gagnant un niveau, vous pouvez choisir l'un des pouvoirs que vous connaissez et le remplacer par un autre pouvoir du même type, à condition que ce pouvoir ne soit pas d'un niveau supérieur à votre niveau de pouvoir maximal.

Points de pouvoir psychique et points de pouvoir technologique

Quel que soit le nombre de pouvoirs qu'un lanceur de pouvoirs connaît ou prépare, il ne peut en lancer qu'un nombre limité avant de se reposer. Manipuler le Warp et canaliser son énergie, même pour un simple pouvoir, est physiquement et mentalement épuisant, et cela l'est d'autant plus pour les pouvoirs de niveau supérieur. Ainsi, la description de chaque classe de lanceur de pouvoirs comprend un tableau indiquant le nombre de points de force ou de points techniques qu'un personnage peut utiliser à chaque niveau. Par exemple, Augustus, un psyker de niveau 3, dispose de 12 points de pouvoir psychique.

Lorsqu'un personnage lance un pouvoir, il dépense un nombre de points déterminé par le niveau du pouvoir afin de créer l'emplacement nécessaire à son lancement. Les pouvoirs à volonté coûtent toujours 0 point, tandis que le lancement d'un pouvoir de tout autre niveau coûte le niveau du pouvoir + 1 point, comme l'indique le tableau ci-dessous. Lorsqu'Augustus lance « Sceller les blessures », un pouvoir de niveau 1, il dépense deux de ses 12 points psioniques, ce qui lui en laisse 10.

Un long repos permet de récupérer tous les points psioniques ou techniques dépensés (voir le chapitre 8 pour les règles relatives au repos).

Coût de lancement des pouvoirs

Niveau du pouvoir	Coût	Niveau du pouvoir	Coût
0	0	5	6
1	2	6	7
2	3	7	8
3	4	8	9
4	5	9	10

Lancer un pouvoir à un niveau supérieur

Lorsqu'un lanceur de pouvoirs lance un pouvoir à un niveau supérieur à son niveau normal, ce pouvoir prend le niveau supérieur pour ce lancement. Par exemple, si Augustus lance « Sceller les blessures » au niveau 2, il utilise trois points psioniques et ce « Sceller les blessures » est de niveau 2. De nombreux pouvoirs ont des effets plus puissants lorsqu'ils sont lancés à un niveau supérieur, comme indiqué dans les sections « À des niveaux supérieurs » de la description du pouvoir.

Lancer un pouvoir en armure

En raison de la concentration mentale et des gestes précis requis pour le préparer et lancer de pouvoir, vous devez maîtriser l'armure que vous portez pour lancer un pouvoir. Sinon, vous êtes trop distrait et physiquement gêné par votre armure pour utiliser des pouvoirs.

Pouvoirs mineurs

Un pouvoir mineur est un pouvoir qui peut être lancé sans dépenser de points de pouvoir. Une pratique répétée a ancré ce pouvoir dans l'esprit du lanceur. Le niveau d'un pouvoir mineur est de 0.

Lancer un pouvoir

Lorsqu'un personnage lance un pouvoir, les mêmes règles de base s'appliquent, quelle que soit la classe du personnage ou les effets du pouvoir. Chaque description de pouvoir figurant aux chapitres 14 et 15 commence par un bloc d'informations comprenant le nom du pouvoir, son niveau, son temps d'incantation, sa portée et sa durée. Le reste de la fiche du pouvoir décrit son effet.

Temps d'incantation

La plupart des pouvoirs nécessitent une seule action pour être lancés, mais certains exigent une action bonus, une réaction ou beaucoup plus de temps.

Action bonus

Un pouvoir lancé avec une action bonus est particulièrement rapide. Vous devez utiliser une action bonus pendant votre tour pour lancer ce pouvoir, à condition de ne pas avoir déjà utilisé d'action bonus ce tour-ci. Vous ne pouvez pas lancer un autre pouvoir pendant le même tour, à l'exception d'un pouvoir « à volonté » dont le temps de lancement est de 1 action.

Réactions

Certains pouvoirs peuvent être lancés en réaction. Ces pouvoirs ne prennent qu'une fraction de seconde à se déclencher et sont lancés en réponse à un événement. Si un pouvoir peut être lancé en réaction, sa description vous indique précisément quand vous pouvez le faire.

Temps d'incantation plus longs

Certains pouvoirs nécessitent plus de temps pour être lancés : des minutes, voire des heures. Lorsque vous lancez un pouvoir dont le temps d'incantation est supérieur à une simple action ou réaction, vous devez consacrer votre action à chaque tour à lancer ce pouvoir, et vous devez maintenir votre concentration pendant toute la durée de l'incantation (voir « Concentration » ci-dessous). Si votre concentration est rompue, le pouvoir échoue, mais vous ne dépensez pas vos points de pouvoir. Si vous souhaitez réessayer de lancer le pouvoir, vous devez recommencer depuis le début.

Portée

La cible d'un pouvoir doit se trouver dans la portée de celui-ci. Pour un pouvoir tel que « chauffer le métal », la cible est une créature. Pour un pouvoir tel que « boule de feu », la cible est le point dans l'espace où se produit l'explosion.

La plupart des pouvoirs ont une portée exprimée en mètres. Certains pouvoirs ne peuvent cibler qu'une créature (y compris vous-même) que vous touchez. D'autres pouvoirs, tels que le pouvoir d'invisibilité, ne vous affectent que vous. Ces pouvoirs ont une portée « soi ».

Les pouvoirs qui créent des cônes ou des lignes d'effet partant de vous ont également une portée « soi », ce qui indique que le point d'origine de l'effet du pouvoir doit être vous (voir « Zones d'effet » plus loin dans ce chapitre).

Une fois qu'un pouvoir est lancé, ses effets ne sont pas limités par sa portée, sauf indication contraire dans la description du pouvoir.

Durée

La durée d'un pouvoir correspond à la période pendant laquelle celui-ci persiste. Elle peut être exprimée en tours, en minutes, en heures, voire en années. Certains pouvoirs précisent que leurs effets durent jusqu'à ce qu'ils soient dissipés ou détruits.

Instantané

De nombreux pouvoirs sont instantanés. Le pouvoir inflige des dégâts, soigne, crée ou modifie une créature ou un objet d'une manière qui ne peut être dissipée, car son effet n'existe qu'un instant.

Concentration

Certains pouvoirs exigent que vous restiez concentré pour que leur effet reste actif. Si vous perdez votre concentration, ce pouvoir prend fin. Si un pouvoir doit être maintenu par la concentration, cela est indiqué dans la rubrique « Durée » de ce pouvoir, qui précise également combien de temps vous pouvez rester concentré. Vous pouvez mettre fin à votre concentration à tout moment (sans action particulière). Les activités normales, telles que se déplacer et attaquer, n'interfèrent pas avec la concentration. Les facteurs suivants peuvent rompre la concentration :

- **Lancer un autre pouvoir nécessitant de la concentration.** Vous perdez votre concentration sur un pouvoir si vous lancez un autre pouvoir nécessitant de la concentration. Vous ne pouvez pas vous concentrer sur deux pouvoirs à la fois.
- **Subir des dégâts.** Chaque fois que vous subissez des dégâts alors que vous vous concentrez sur un pouvoir, vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration. La difficulté (DC) est égale à 10 ou à la moitié des dégâts subis, selon la valeur la plus élevée. Si vous subissez des dégâts provenant de plusieurs sources, comme un tir de fusil de précision et un pouvoir psychique, vous effectuez un jet de sauvegarde distinct pour chaque source de dégâts.
- **Être mis hors de combat ou tué.** Vous perdez votre concentration sur un pouvoir si vous êtes mis hors de combat ou si vous mourez.

Le MJ peut également décider que certains phénomènes environnementaux, tels que des turbulences à bord d'un navire ou un terrain accidenté parcouru en véhicule, vous obligent à réussir un jet de sauvegarde de Constitution avec une difficulté de 10 pour maintenir votre concentration sur un pouvoir.

Cibles

Un pouvoir type vous oblige à choisir une ou plusieurs cibles qui seront affectées par son effet. La description d'un pouvoir précise s'il cible des créatures, des objets ou un point d'origine pour une zone d'effet (décrite ci-dessous). À moins qu'un pouvoir n'ait un effet perceptible, une créature peut ne pas se rendre compte du tout qu'elle a été ciblée par un pouvoir. Un effet tel qu'un éclair crépitant est évident, mais un effet plus subtil, comme une tentative de lire dans les pensées d'une créature, passe généralement inaperçu, sauf indication contraire du pouvoir.

Une ligne de vue dégagée vers la cible

Pour cibler quelque chose, vous devez disposer d'une ligne de vue dégagée vers cette cible ; celle-ci ne peut donc pas se trouver derrière un abri total. Si vous placez une zone d'effet en un point que vous ne pouvez pas voir et qu'un obstacle, tel qu'un mur, se trouve entre vous et ce point, le point d'origine se situe du côté le plus proche de cet obstacle.

Se cibler soi-même

Si un pouvoir cible une créature de votre choix, vous pouvez vous choisir vous-même, à moins que la créature ne doive être hostile ou spécifiquement une créature autre que vous. Si vous vous trouvez dans la zone d'effet d'un pouvoir que vous lancez, vous pouvez vous cibler vous-même.

Zones d'effet

Les pouvoirs tels que « Boule de feu » et « Décharge électrique » couvrent une zone, ce qui leur permet d'affecter plusieurs créatures à la fois.

La description d'un pouvoir précise sa zone d'effet, qui revêt généralement l'une des cinq formes suivantes : cône, cube, cylindre, ligne ou sphère. Chaque zone d'effet possède un point d'origine, c'est-à-dire l'emplacement d'où l'effet du pouvoir se propage. Les règles relatives à chaque forme précisent comment positionner ce point d'origine. En général, **un point d'origine** est un point dans l'espace, mais certains pouvoirs ont une zone dont l'origine est une créature ou un objet.

L'effet d'un pouvoir s'étend en lignes droites à partir du point d'origine. Si aucune ligne droite non bloquée ne relie le point d'origine à un emplacement situé dans la zone d'effet, cet emplacement n'est pas inclus dans la zone du pouvoir. Pour bloquer l'une de ces lignes imaginaires, un obstacle doit offrir une couverture totale, comme expliqué au chapitre 12.

Cône

Un cône s'étend dans la direction de votre choix à partir de son point d'origine. La largeur d'un cône en un point donné le long de sa longueur est égale à la distance séparant ce point du point d'origine. La zone d'effet d'un cône définit sa longueur maximale.

Le point d'origine d'un cône n'est pas inclus dans la zone d'effet du cône, sauf si vous en décidez autrement.

Cube

Vous sélectionnez le point d'origine d'un cube, qui se trouve n'importe où sur une face de l'effet cubique. La taille du cube est exprimée par la longueur de chacune de ses arêtes.

Le point d'origine d'un cube n'est pas inclus dans la zone d'effet du cube, sauf si vous en décidez autrement.

Cylindre

Le point d'origine d'un cylindre est le centre d'un cercle d'un rayon donné, tel qu'indiqué dans la description du pouvoir. Ce cercle doit se trouver soit au sol, soit à la hauteur de l'effet du sort. L'énergie contenue dans un cylindre se propage en lignes droites depuis le point d'origine jusqu'au périmètre du cercle, formant ainsi la base du cylindre. L'effet du sort se propage ensuite vers le haut à partir de la base ou vers le bas à partir du sommet, sur une distance égale à la hauteur du cylindre.

Le point d'origine d'un cylindre est inclus dans la zone d'effet du cylindre.

Ligne Une ligne part de son point d'origine et s'étend en ligne droite sur une longueur donnée, couvrant ainsi une zone définie par sa largeur.

Le point d'origine d'une ligne n'est pas inclus dans la zone d'effet de celle-ci, sauf si vous en décidez autrement.

Sphère

Vous sélectionnez le point d'origine d'une sphère, et celle-ci s'étend vers l'extérieur à partir de ce point. La taille de la sphère est exprimée en rayon, en pieds, à partir de ce point.

Le point d'origine d'une sphère est inclus dans sa zone d'effet.

Jets de sauvegarde

De nombreux pouvoirs précisent qu'une cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie des effets d'un pouvoir. Le pouvoir précise la capacité que la cible utilise pour ce jet, ainsi que les conséquences d'un succès ou d'un échec.

La difficulté (DC) pour résister à l'un de vos pouvoirs est égale à 8 + votre modificateur de capacité de lanceur de pouvoir + votre bonus de maîtrise + tout modificateur spécial.

Jets d'attaque

Certains pouvoirs exigent que le lanceur effectue un jet d'attaque pour déterminer si l'effet du pouvoir touche la cible visée. Votre bonus d'attaque lors d'une attaque de pouvoir est égal à votre modificateur de capacité de lanceur de pouvoir + votre bonus de compétence.

La plupart des pouvoirs nécessitant des jets d'attaque concernent des attaques à distance. N'oubliez pas que vous subissez un désavantage lors d'un jet d'attaque à distance si vous vous trouvez à moins de 5 pieds d'une créature hostile qui peut vous voir et qui n'est pas hors de combat (voir chapitre 12).

Cumul des effets renforcés

Les effets des différents pouvoirs s'additionnent lorsque leurs durées se chevauchent. En revanche, les effets d'un même pouvoir lancé plusieurs fois — ou les effets identiques provenant de pouvoirs distincts — ne se cumulent pas. C'est plutôt l'effet le plus puissant — tel que le bonus le plus élevé — parmi ces lancements qui s'applique lorsque leurs durées se chevauchent.

Par exemple, si deux mécaniciens lancent « Analyse de combat » sur la même cible, ce personnage ne bénéficie de l'avantage de ce pouvoir qu'une seule fois ; il ne peut pas lancer deux dés bonus.

Chapitre 14 — Pouvoirs psychiques

Chapitre 15 — Pouvoirs Technologique

Pouvoir mineur (niveau 0)

- Décharge de plasma

Niveau 1

- Alarme
- Analyse
- Analyse de combat
- Barrière tactique
- Bouclier voltaïque
- Contour luisant
- Contre-mesures
- Copie
- Distorsion de valeur
- Drone soignant
- Décharge électrique
- Déguisement holographique
- Désactivation de dispositif
- Détection d'amélioration
- Détection de toxines
- Enchevêtrement
- Exploitation de faiblesse
- Étincelle de photons

Niveau 2

- Aide
- Amélioration d'arme
- Bouclier partagé
- Champ de camouflage
- Contrebande
- Détection d'invisibilité

Niveau 3

- Affaiblissement technologique
- Communication longue distance
- Engourdissement mental
- Essaim de drones soignants
- Explosion

Niveau 4

- Champ de camouflage supérieur
- Défibriller

Niveau 5

- Apparence
- Banque de mémoire
- Extinction
- Électrocution

Niveau 6

- Éclair en chaîne

Niveau 7

- Chirurgie express
- Explosion différée
- Étherium

Niveau 8

- Canon à photons
- Champ brouilleur
- Clone
- Effacement mental
- Esprit impénétrable
- Étourdissement mental

Niveau 9

- Algorithme prédictif
- Chronomètre
- Rupture de la réalité

Description des pouvoirs

Affaiblissement technologique

Pouvoir de niveau 3

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet amélioré à portée.

Tout pouvoir technologique de niveau 3 ou inférieur affectant la cible prend fin.

Pour chaque pouvoir technologique de niveau 4 ou supérieur affectant la cible, effectuez un jet de caractéristique en utilisant votre caractéristique de lanceur de pouvoir technologique. Le DD est égal à 10 + le niveau du pouvoir annuler. En cas de réussite, le pouvoir prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 4 ou supérieur, vous mettez automatiquement fin aux effets d'un pouvoir technologique affectant la cible si son niveau est égal ou inférieur au niveau du pouvoir que vous avez utilisé.

Aide

Pouvoir de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Durée : 8 heures

Vous portez secours à vos alliés. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du pouvoir.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 3 ou supérieur, les points de vie d'une cible augmentent de 5 supplémentaires pour chaque niveau au-dessus du niveau 2.

Alarme

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Durée : 8 heures

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée ne dépassant pas un cube de 6 mètres de côté. Jusqu'à la fin du pouvoir, une alarme vous prévient dès qu'une créature de taille *Tres petite* ou supérieure touche ou pénètre dans la zone protégée. Lorsque vous lancez le pouvoir, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous choisissez également si l'alarme est audible, ou si elle ne se manifeste que via un dispositif de communication, comme une oreillette de communication.

Une alarme silencieuse vous prévient par un signal sonore sur votre dispositif de communication si vous vous trouvez à moins d'1 km de la zone protégée. Ce signal vous réveille si vous dormez.

Une alarme audible produit le son d'une sirène pendant 10 secondes dans un rayon de 18 mètres.

Algorithme prédictif

Pouvoir de niveau 9

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante, lui octroyant un compagnon IA limité capable d'anticiper le monde qui l'entoure. Pour la durée du pouvoir, la cible ne peut pas être surprise, et bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque, aux jets de caractéristique et aux jets de sauvegarde. De plus, les autres créatures ont un désavantage aux jets d'attaque contre la cible pendant la durée du pouvoir.

Ce pouvoir prend fin immédiatement si vous le lancez de nouveau avant la fin de sa durée.

Amélioration d'arme

Pouvoir de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une arme non améliorée que vous touchez devient une arme améliorée. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, énergie, feu, cinétique ou foudre. Pour la durée du pouvoir, l'arme non améliorée que vous touchez bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires du type choisi.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 5 ou 6, le bonus aux jets d'attaque passe à +2 et les dégâts supplémentaires passent à 2d4. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 7 ou supérieur, le bonus passe à +3 et les dégâts supplémentaires passent à 3d4.

Analyse de combat

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous analysez jusqu'à trois créatures (alliés ou non) de votre choix à portée. Chaque fois qu'une de ces créatures effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du pouvoir, elle peut lancer un d4 et ajouter le résultat obtenu au jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau au-dessus du niveau 1.

Analyse

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher pendant toute l'incantation du pouvoir. S'il s'agit d'un objet amélioré ou modifié, vous apprenez ses propriétés et la façon de les utiliser, s'il nécessite une harmonisation pour être utilisé, et combien de charges il possède, le cas échéant. Vous apprenez si des pouvoirs affectent l'objet et lesquels. Si l'objet a été créé par un pouvoir, vous apprenez quel pouvoir l'a créé.

Si vous touchez une créature à la place pendant l'incantation, vous apprenez quels pouvoirs technologiques l'affectent actuellement, le cas échéant.

Apparence

Pouvoir de niveau 5

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Durée : 8 heures

Ce pouvoir vous permet de modifier l'apparence de n'importe quel nombre de créatures que vous pouvez voir à portée grâce à l'utilisation d'hologrammes. Vous donnez à chaque cible choisie une nouvelle apparence illusoire. Une cible non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence, et si elle réussit, elle n'est pas affectée par ce pouvoir.

Le pouvoir déguise l'apparence physique ainsi que les vêtements, l'armure, les armes et l'équipement. Vous pouvez faire paraître chaque créature 30 centimètres plus petite ou plus grande, et lui donner une apparence mince, grasse, ou intermédiaire. Vous ne pouvez pas changer la morphologie d'une cible, vous devez donc choisir une forme ayant la même disposition des membres. Autrement, l'étendue de l'illusion vous appartient. Le pouvoir dure pendant la durée indiquée, à moins que vous n'utilisiez votre action pour y mettre fin plus tôt.

Les changements produits par ce pouvoir ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce pouvoir pour ajouter un chapeau à la tenue d'une créature, les objets traversent le chapeau, et quiconque le touche ne sentirait rien, ou sentirait la tête et les cheveux de la créature. Si vous utilisez ce pouvoir pour paraître plus mince que vous ne l'êtes, la main de quelqu'un qui tend le bras pour vous toucher vous heurterait alors qu'elle semble encore en l'air.

Une créature peut utiliser son action pour inspecter une cible et effectuer un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD de sauvegarde technique. En cas de réussite, elle prend conscience que la cible est déguisée.

Banque de mémoire

Pouvoir de niveau 5

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : soi-même

Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Ce pouvoir vous fournit un résumé des faits notables le concernant. Si la chose que vous avez nommée n'est pas connue au-delà d'une distance d'un secteur, vous n'obtenez aucune information. Plus vous possédez déjà d'informations, plus celles que vous recevez sont détaillées.

Barrière tactique

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ chatoyant apparaît et entoure une créature de votre choix à portée, lui accordant un bonus de +2 à la CA pendant la durée du pouvoir.

Bouclier partagé

Pouvoir de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Durée : 1 heure

Ce pouvoir protège une créature consentante que vous touchez et crée un lien énergétique entre vous et la cible jusqu'à la fin du pouvoir. Tant que la cible se trouve à moins de 18 mètres de vous, elle bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, et elle a une résistance à tous les dégâts. De plus, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous subissez le même montant de dégâts.

Le pouvoir prend fin si vous tombez à 0 point de vie, ou si vous et la cible vous retrouvez séparés de plus de 18 mètres. Il prend également fin si le pouvoir est relancé sur l'une des créatures liées. Vous pouvez également y mettre fin en tant qu'action.

Bouclier voltaïque

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : soi-même

Durée : 1 heure

Une barrière protectrice vous entoure, se manifestant sous la forme d'une foudre crépitante qui recouvre vous et votre équipement. Vous gagnez 5 points de vie temporaires pendant la durée du pouvoir. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps tant que vous possédez ces points de vie, elle subit 5 dégâts de foudre.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 2 ou supérieur, les points de vie temporaires et les dégâts de foudre augmentent tous deux de 5 par niveau.

Canon à photons

Pouvoir de niveau 8

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Durée : instantanée

Une lumière éclatante jaillit dans un rayon de 18 mètres centré sur un point de votre choix à portée. Chaque créature exposée à cette lumière doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 12d6 dégâts radiants et est aveuglée pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée par ce pouvoir.

Une créature aveuglée par ce pouvoir effectue un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle n'est plus aveuglée.

Ce pouvoir dissipe toute obscurité présente dans sa zone qui a été créée par un pouvoir.

Champ brouilleur

Pouvoir de niveau 8

Temps d'incantation : 1 action

Portée : soi-même (sphère de 3 mètres de rayon)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère chatoyante de 3 mètres de rayon vous entoure. À l'intérieur de la sphère, aucun pouvoir (technologique ou psychique) ne peut être lancé et les objets améliorés deviennent banals. Jusqu'à la fin du pouvoir, la sphère se déplace avec vous, centrée sur vous.

Les pouvoirs et autres effets améliorés sont suspendus dans la sphère et ne peuvent pas s'y étendre. Les points pouvoir technologique ou psychique dépensés pour lancer un pouvoir suspendu sont tout de même consommés. Tant qu'un effet est suspendu, il ne fonctionne pas, mais le temps passé suspendu est décompté de sa durée.

Effets ciblés. Les pouvoirs et autres effets améliorés qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur cette cible.

Zones améliorées. La zone d'un autre pouvoir ou effet amélioré, comme explosion, ne peut pas s'étendre dans la sphère. Si la sphère chevauche une zone améliorée, la partie de la zone recouverte par la sphère est suspendue.

Pouvoirs. Tout pouvoir actif ou autre effet amélioré affectant une créature ou un objet dans la sphère est suspendu tant que la créature ou l'objet s'y trouve.

Objets améliorés. Les propriétés et pouvoirs des objets améliorés sont suspendus dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 dans la sphère fonctionne comme une épée longue non améliorée.

Les propriétés et pouvoirs d'une arme améliorée sont suspendus si elle est utilisée contre une cible dans la sphère ou maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme améliorée ou une munition améliorée quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous tirez un projectile amélioré ou lancez un javelot amélioré sur une cible hors de la sphère), l'amélioration de l'objet cesse d'être suspendue dès qu'elle en sort.

Déplacement amélioré. La téléportation ne fonctionne pas dans la sphère, que celle-ci soit la destination ou le point de départ d'un tel déplacement. Un portail vers un autre lieu se referme temporairement tant qu'il se trouve dans la sphère.

Créatures et objets. Une créature ou un objet invoqué ou créé par des pouvoirs disparaît temporairement dans la sphère. Une telle créature réapparaît instantanément dès que l'espace qu'elle occupait ne se trouve plus dans la sphère.

Neutralisation technologique/Affaiblissement technologique. Les pouvoirs et effets améliorés comme affaiblissement technologique n'ont aucun effet sur la sphère. De même, les sphères créées par différents pouvoirs de champ nul ou de champ brouilleur ne s'annulent pas mutuellement.

Champ de camouflage supérieur

Pouvoir de niveau 4

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous-même, ou une créature que vous touchez, devenez invisible jusqu'à la fin du pouvoir. Tout ce que la cible porte ou transporte est invisible tant que cela reste sur elle.

Champ de camouflage

Pouvoir de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du pouvoir. Tout ce que la cible porte ou transporte est invisible tant que cela reste sur elle. Le pouvoir prend fin pour une cible qui attaque ou lance un pouvoir.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau au-dessus du niveau 2.

Chirurgie express

Pouvoir de niveau 7

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature et commencez à pratiquer une opération chirurgicale sur elle. La cible récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour la durée du pouvoir, elle récupère 1 point de vie au début de chacun de ses tours (10 points de vie par minute).

Les membres sectionnés de la cible (doigts, jambes, queue, etc.), s'il y en a, sont restaurés au bout de 2 minutes si vous disposez de l'original pour le réattacher. Autrement, si vous disposez d'un autre organe, membre, élément cybernétique ou autre remplacement, vous pouvez le greffer durant cette opération, sur une durée de 1 minute.

Chronomètre

Pouvoir de niveau 9

Temps d'incantation : 1 action

Portée : soi-même

Durée : instantanée

Vous arrêtez brièvement le cours du temps pour tout le monde sauf vous-même. Aucun temps ne s'écoule pour les autres créatures, tandis que vous enchaînez 1d4 + 1 tours d'affilée, durant lesquels vous pouvez utiliser des actions et vous déplacer normalement.

Ce pouvoir prend fin si l'une des actions que vous effectuez pendant cette période, ou tout effet que vous créez pendant cette période, affecte une créature autre que vous-même ou un objet porté ou transporté par quelqu'un d'autre que

vous. De plus, le pouvoir prend fin si vous vous déplacez à un endroit situé à plus de 300 mètres de l'emplacement où vous l'avez lancé.

Clone

Pouvoir de niveau 8

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Durée : instantanée

Ce pouvoir fait croître un double inerte d'une créature vivante, en guise de protection contre la mort. Ce clone se forme à l'intérieur d'une cuve de clonage scellée et atteint sa taille et sa maturité complètes après 120 jours ; vous pouvez également choisir que le clone soit une version plus jeune de la même créature. Il demeure inerte et perdure indéfiniment, tant que sa cuve n'est pas dérangée.

À tout moment après que le clone a atteint sa maturité, si la créature originale meurt, son âme est transférée dans le clone, à condition que l'âme soit libre et consentante pour revenir. Le clone est physiquement identique à l'original et possède la même personnalité, les mêmes souvenirs et les mêmes capacités, mais aucun de l'équipement de l'original. Les restes physiques de la créature originale, s'ils existent encore, deviennent inertes et ne peuvent ensuite plus être ramenés à la vie, puisque l'âme de la créature se trouve ailleurs.

Ce pouvoir nécessite au moins 16 millilitres de chair de la créature devant être clonée, que le pouvoir consomme. La cuve destinée à faire croître le clone coûte au moins 20 000 geld et doit être assez grande pour contenir une créature de la même taille que la créature clonée.

Communication longue distance

Pouvoir de niveau 3

Temps d'incantation : 1 action

Portée : illimitée

Durée : 1 round

Vous envoyez un court message de vingt-cinq mots ou moins à une créature que vous connaissez et qui possède un dispositif de communication, comme un commlink. La créature entend le message, vous reconnaît comme expéditeur si elle vous connaît, et peut répondre immédiatement de la même manière.

Vous pouvez envoyer le message sur n'importe quelle distance, même vers d'autres planètes, mais si la cible se trouve sur un plan d'existence différent du vôtre, il y a 5 % de chances que le message n'arrive pas.

Contour luisant

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque objet dans un cube de 6 mètres de côté à portée est souligné d'une lumière vive.

Toute créature présente dans la zone lorsque le pouvoir est lancé est également soulignée de lumière si elle échoue à un

jet de sauvegarde de Dextérité. Pour la durée du pouvoir, les objets et créatures affectés projettent une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

Tout jet d'attaque contre une créature ou un objet affecté bénéficie d'un avantage si l'attaquant peut le voir, et la créature ou l'objet affecté ne peut pas bénéficier de l'invisibilité.

Contre-mesures

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : soi-même

Durée : 10 minutes

Pour la durée du pouvoir, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous et les objets que vous portez ou transportez ne pouvez pas être détectés par des pouvoirs technologiques révélant votre position, ou "localisation de créature", à moins que le lanceur ne réussisse un jet de sauvegarde d'Intelligence.
- Les créatures ont un désavantage aux jets de Sagesse (Survie) visant à vous pister.

Contrebande

Pouvoir de niveau 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : soi-même

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous atténuez le son et la lumière, et estompez l'odeur des créatures aux alentours. Pour la durée du pouvoir, chaque créature de votre choix à moins de 9 mètres de vous bénéficie d'un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion), et ne peut pas être pistée sauf par des moyens améliorés tant qu'elle se trouve dans ce rayon. Vous pouvez également vous choisir vous-même. Une créature bénéficiant de ce bonus ne laisse aucune trace de son passage.

Copie

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Durée : instantanée

Ce pouvoir crée un double parfait de toute donnée écrite, dessinée ou numérique, visuelle, audio ou textuelle, que vous touchez, sur un datapad ou une dataslate que vous fournissez. Vous pouvez copier jusqu'à 10 pages de texte ou 10 minutes de données visuelles ou audio en une seule incantation de ce pouvoir. Les documents améliorés, tels que les cogitateurs anciens, les Constructions de Modèle Standard (CMS), ou les documents chiffrés, ne peuvent pas être copiés avec ce pouvoir.

Décharge de plasma*Pouvoir mineur (niveau 0)***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 16 mètres**Durée** : instantanée

Vous projetez un globe de plasma sur une créature ou un objet à portée. Effectuez un jet d'attaque technique à distance contre la cible. En cas de réussite, elle subit 1d10 dégâts d'acide. Un objet inflammable touché par ce pouvoir s'enflamme s'il n'est ni porté ni transporté.

Aux niveaux supérieurs. Les dégâts de ce pouvoir augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

Décharge électrique*Pouvoir de niveau 1*

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous effectuez lorsque vous subissez des dégâts d'une créature que vous pouvez voir à moins de 18 mètres de vous

Portée : 18 mètres**Durée** : instantanée

La créature qui vous a infligé des dégâts est entourée de crépitements électriques. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-dessus du niveau 1.

Défibriller*Pouvoir de niveau 4***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : contact**Durée** : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis moins d'une minute et lui administrez un choc pour la ramener à la vie. Cette créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce pouvoir ne peut pas ramener à la vie une créature morte de vieillesse, ni restaurer des parties du corps manquantes. Si la créature est privée de parties du corps ou d'organes essentiels à sa survie — sa tête, par exemple — le pouvoir échoue automatiquement. Une fois que ce pouvoir a ramené une créature à la vie, cette dernière ne peut plus en bénéficier tant qu'elle n'a pas terminé un repos court ou long.

Déguisement holographique*Pouvoir de niveau 1***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : soi-même**Durée** : 1 heure

Jusqu'à la fin du pouvoir, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre fin, vous pouvez vous déguiser grâce à un émetteur d'hologramme. Vous pouvez paraître plus petit ou plus grand d'environ 30 centimètres et modifier l'apparence de votre corpulence, mais vous ne

pouvez pas changer la structure de base de votre corps. L'hologramme peut inclure vos vêtements, votre armure, vos armes et autres effets personnels.

L'illusion est purement visuelle, si bien que tout contact physique n'interagira qu'avec votre taille et votre forme réelles. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD de sauvegarde technique, perçant l'hologramme à travers en cas de réussite.

Désactivation de dispositif*Pouvoir de niveau 1***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 mètres**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous émettez une impulsion électromagnétique, ciblant un dispositif électronique non amélioré à portée, provoquant l'arrêt de l'appareil pendant la durée du pouvoir. Si l'appareil est tenu ou utilisé par une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence pour empêcher l'arrêt de l'appareil.

Une créature peut tenter de redémarrer un appareil en utilisant une action pour effectuer un jet d'Intelligence contre votre DD de sauvegarde de pouvoir technologique, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Si vous ciblez avec ce pouvoir une armure énergétique portée, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle a un désavantage à tous ses jets d'attaque jusqu'à la fin de cet effet. La créature peut répéter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce pouvoir au niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler un appareil supplémentaire à portée pour chaque niveau au-dessus du niveau 1.

Détection d'amélioration*Pouvoir de niveau 1***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : soi-même**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du pouvoir, vous percevez la présence de toute amélioration dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous percevez ainsi une amélioration, vous pouvez utiliser votre action pour voir une faible aura autour de toute créature ou objet visible dans la zone qui porte une amélioration.

Le pouvoir est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2 centimètres de métal commun, une fine feuille de plomb, ou 1 mètre de bois ou de terre.

Détection d'invisibilité*Pouvoir de niveau 2***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : soi-même**Durée** : 1 heure

Pour la durée du pouvoir, vous voyez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles.

Détection de toxines

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : soi-même

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du pouvoir, vous pouvez percevoir la présence et l'emplacement des poisons, créatures venimeuses et maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également, dans chaque cas, le type de poison, de créature venimeuse ou de maladie.

Ce pouvoir peut traverser la plupart des barrières, mais il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2 centimètres de métal commun, une fine feuille de plomb, ou 1 mètre de bois ou de terre.

Distorsion de valeur

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Durée : 8 heures

Vous lancez ce pouvoir sur un objet ne dépassant pas 30 centimètres de côté, doublant sa valeur perçue en y ajoutant des fioritures décoratives, ou réduisant de moitié sa valeur perçue à l'aide de bosses et rayures superficielles. Quiconque examine l'objet doit effectuer un jet d'Investigation contre votre DD de sauvegarde de pouvoir technologique.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir à un niveau supérieur, vous augmentez la taille de l'objet de 1 pied par niveau au-dessus du niveau 1.

Drone soignant

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Durée : instantanée

Vous envoyez un drone administrer une dose de stimulants avant de tomber, inerte. Une créature de votre choix que vous pouvez voir à portée récupère un nombre de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique de lanceur de pouvoir technologique. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les constructs.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de 1d4 pour chaque niveau au-dessus du niveau 1.

Éclair en chaîne

Pouvoir de niveau 6

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Durée : instantanée

Vous créez un éclair qui jaillit vers une cible de votre choix que vous pouvez voir à portée. Trois éclairs bondissent ensuite de cette cible vers jusqu'à trois autres cibles, chacune devant se trouver à moins de 9 mètres de la première cible. Une cible peut être une créature ou un objet, et ne peut être visée que par un seul des éclairs.

Une cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 7 ou supérieur, un éclair supplémentaire bondit de la première cible vers une autre cible pour chaque niveau au-dessus du niveau 6.

Effacement mental

Pouvoir de niveau 8

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Durée : instantanée

Vous frappez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à portée, tentant de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychique et doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, les caractéristiques d'Intelligence et de Charisme de la créature deviennent 1. Elle ne peut plus lancer de pouvoirs, activer d'objets améliorés, comprendre le langage, ni communiquer de manière intelligible. Elle peut cependant reconnaître ses amis, les suivre, et même les protéger.

À la fin de chaque période de 30 jours, la créature peut répéter son jet de sauvegarde contre ce pouvoir. Si elle réussit, le pouvoir prend fin. Le pouvoir peut également être annulé par des effets puissants comme "médication majeure" ou "tissage de la réalité".

Électrocution

Pouvoir de niveau 5

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

L'électricité pulse autour d'une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d6 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. En cas d'échec, la cible est également électrocutée pendant la durée du pouvoir. À la fin de chacun de ses tours, la cible répète le jet de sauvegarde. Elle subit 3d6 dégâts de foudre en cas d'échec, et le pouvoir prend fin en cas de réussite.

Enchevêtrement

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous lancez des filets entravants, couvrant un carré de 6 mètres de côté à partir d'un point à portée. Pour la durée

du pouvoir, ces filets transforment le sol de la zone en terrain difficile.

Une créature présente dans la zone lorsque vous lancez le pouvoir doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être entravée par les filets jusqu'à la fin du pouvoir. Une créature entravée par les filets peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force contre votre DD de sauvegarde technique. En cas de réussite, elle se libère.

Lorsque le pouvoir prend fin, les filets se brisent et deviennent inutilisables.

Engourdissement mental

Pouvoir de niveau 3

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 16 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous émettez une onde brouillant les esprits à l'intérieur d'un cube de 9 mètres de côté à portée. Chaque créature dans la zone qui voit le motif doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature devient charmée pour la durée du pouvoir. Tant qu'elle est charmée par ce pouvoir, la créature est neutralisée et sa vitesse est de 0.

Le pouvoir prend fin pour une créature affectée si elle subit des dégâts, ou si quelqu'un d'autre utilise une action pour la secouer et la sortir de son hébété.

Esprit impénétrable

Pouvoir de niveau 8

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Durée : 24 heures

Jusqu'à la fin du pouvoir, une créature consentante que vous touchez est immunisée contre les dégâts psychique, tout effet qui percevrait ses émotions ou lirait ses pensées, ainsi que l'état charmé. Le pouvoir déjoue les pouvoirs de "tissage de la réalité" ou tout effet de puissance similaire utilisé pour affecter l'esprit de la cible ou obtenir des informations à son sujet.

Essaim de drones soignants

Pouvoir de niveau 3

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Durée : instantanée

Alors que vous envoyez plusieurs drones soignants à usage unique, jusqu'à six créatures de votre choix que vous pouvez voir à portée récupèrent un nombre de points de vie égal à 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation technologique. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les constructions.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 4 ou supérieur, les soins augmentent de 1d4 pour chaque niveau au-dessus du niveau 3.

Étherium

Pouvoir de niveau 7

Temps d'incantation : 1 action

Portée : soi-même

Durée : jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans les régions frontalières de l'immaterium, là où il chevauche l'espace réel. Vous restez entre l'immaterium et l'espace réel pendant la durée du pouvoir, ou jusqu'à ce que vous utilisiez votre action pour dissiper le pouvoir. Pendant ce temps, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous montez ou descendez, chaque pied de déplacement en coûte un supplémentaire. Vous pouvez voir et entendre le plan d'où vous venez, mais tout y paraît gris, et vous ne pouvez rien voir au-delà de 18 mètres.

Tant que vous êtes dans l'immaterium, vous ne pouvez affecter et être affecté que par d'autres créatures de ce plan. Les créatures qui ne sont pas dans l'immaterium ne peuvent pas vous percevoir ni interagir avec vous, à moins qu'une capacité spéciale ou un pouvoir ne leur en ait donné la capacité.

Vous ignorez tous les objets qui ne se trouvent pas dans l'immaterium, ce qui vous permet de traverser les objets que vous percevez dans l'espace réel. Lorsque le pouvoir prend fin, vous revenez immédiatement dans l'espace réel à l'endroit que vous occupez actuellement. Si vous occupez alors le même endroit qu'un objet solide ou une créature, vous êtes immédiatement propulsé vers l'espace inoccupé le plus proche que vous pouvez occuper, et vous subissez des dégâts de force égaux au double du nombre de pieds dont vous avez été déplacé.

Ce pouvoir n'a aucun effet si vous le lancez alors que vous êtes déjà dans l'immaterium ou dans une zone qui empêche le voyage planaire.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 8 ou supérieur, vous pouvez cibler jusqu'à trois créatures consentantes (y compris vous-même) pour chaque niveau au-dessus du niveau 7. Les créatures doivent se trouver à moins de 3 mètres de vous lorsque vous lancez le pouvoir.

Étincelle de photons

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Durée : 1 round

Vous créez un flash de lumière massif et une explosion sonore en un point à portée. Lancez 6d10 ; le total obtenu correspond au nombre de points de vie de créatures que ce pouvoir peut affecter. Les créatures à moins de 6 mètres du point sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (les créatures inconscientes étant ignorées).

En commençant par la créature ayant le moins de points de vie actuels, chaque créature affectée par ce pouvoir est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total avant de passer à la créature suivante ayant le moins de points de vie. Les points de vie d'une créature doivent être inférieurs ou égaux au total restant pour qu'elle soit affectée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 2 ou supérieur, lancez 2d10 supplémentaires pour chaque niveau au-dessus du niveau 1.

Étourdissement mental

Pouvoir de niveau 8

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Durée : instantanée

Vous projetez une force électromagnétique pour étourdir l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à portée, la laissant sidérée. Si la cible possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie. Sinon, le pouvoir n'a aucun effet. La cible étourdie doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, cet effet d'étourdissement prend fin.

Exploitation de faiblesse

Pouvoir de niveau 1

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à trois créatures de votre choix que vous pouvez voir à portée doivent effectuer des jets de sauvegarde d'Intelligence. Chaque fois qu'une cible ayant échoué à ce jet de sauvegarde effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du pouvoir, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat obtenu du jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau au-dessus du niveau 1.

Explosion différée

Pouvoir de niveau 7

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une explosion différée en un point à portée. Lorsque le pouvoir prend fin, que ce soit parce que votre concentration est rompue ou parce que vous décidez d'y mettre fin, l'explosion se produit. Chaque créature dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit des dégâts de feu égaux aux dégâts totaux accumulés en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les dégâts de base du pouvoir sont de 12d6. Si, à la fin de votre tour, l'explosion ne s'est pas encore produite, les dégâts augmentent de 1d6.

Si l'explosion est touchée avant l'expiration du délai, la créature qui la touche doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, le pouvoir prend fin immédiatement, provoquant l'explosion.

Le feu se propage autour des angles. Il enflamme les objets inflammables présents dans la zone qui ne sont ni portés ni transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 8 ou supérieur, les dégâts de base augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-dessus du niveau 7.

Explosion

Pouvoir de niveau 3

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Durée : instantanée

Vous provoquez une explosion en un point de votre choix à portée. Chaque créature dans un rayon de 6 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une cible subit 8d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le feu se propage autour des angles. Il enflamme les objets inflammables présents dans la zone qui ne sont ni portés ni transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce pouvoir au niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-dessus du niveau 3.

Extinction

Pouvoir de niveau 5

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 16 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous émettez une impulsion électromagnétique, arrêtant tous les appareils électroniques qui ne sont pas tenus par une créature ou sous son contrôle direct. Si c'est le cas, la créature doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence pour empêcher l'arrêt de l'appareil. Tant que le pouvoir est actif, aucun appareil électronique à portée ne peut être démarré ou redémarré.

Rupture de la réalité

Pouvoir de niveau 9

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 16 mètres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous manifestez une onde perturbatrice qui déstabilise les esprits et la raison. Chaque créature dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la créature devient effrayée pendant la durée du pouvoir. À la fin de chacun de ses tours, la créature effrayée doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence ou subir 4d10 dégâts psioniques. En cas de réussite, le pouvoir prend fin pour elle.

Annexes

Les états

Les états modifient les capacités d'une créature de différentes manières, et peuvent résulter d'un sort, d'une capacité de classe, de l'attaque d'un monstre ou d'un autre effet. La plupart des états, comme aveuglé, sont préjudiciables, mais quelques-uns, comme invisible, peuvent être des avantages. Un état dure jusqu'à ce qu'il soit contré (l'état À terre est contré par le fait de se relever par exemple) ou pour une durée déterminée par l'effet qui a imposé l'état.

Si plusieurs effets imposent le même état à une créature, chaque instance de l'état conserve sa durée propre, mais les effets de l'état ne se cumulent pas. Une créature est soumise à un état ou ne l'est pas. Les définitions qui suivent précisent ce qui arrive à une créature sujette à un état.

À terre

La seule option de mouvement possible pour une créature à terre est de ramper, à moins qu'elle ne se relève et mette alors un terme à son état. La créature a un désavantage aux jets d'attaque.

Un jet d'attaque contre la créature a un avantage si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature. Sinon, le jet d'attaque a un désavantage.

Agrippé

La vitesse d'une créature agrippée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse. L'état prend fin si la créature qui agrippe est incapable d'agir (voir l'état). L'état se termine également si un effet met la créature agrippée hors de portée de la créature ou de l'effet qui l'agrippe, comme par exemple lorsqu'une créature est projetée par le sort vague tonnante.

Assourdi

Une créature assourdie n'entend pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite l'ouïe.

Aveuglé

Une créature aveuglée ne voit pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue. Les jets d'attaque contre la créature ont un avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.

Charmé

Une créature charmée ne peut pas attaquer le charmeur ou le cibler avec des capacités ou des effets magiques nuisibles. Le charmeur a un avantage à ses jets de caractéristique pour interagir socialement avec la créature.

Effrayé

Une créature effrayée a un désavantage aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue. La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

Empoisonné

Une créature empoisonnée a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique.

Entravé

La vitesse d'une créature entravée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse. Les jets d'attaque contre la créature ont un avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage. La créature a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Étourdi

Une créature étourdie est incapable d'agir (voir l'état), ne peut plus bouger et parle de manière hésitante. La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les jets d'attaque contre la créature ont un avantage.

Incapable d'agir / Neutralisé

Une créature incapable d'agir ne peut effectuer aucune action ni aucune réaction.

Inconscient

Une créature inconsciente est incapable d'agir (voir l'état), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle. La créature lâche ce qu'elle tenait et tombe à terre. La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les jets d'attaque contre la créature ont un avantage. Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature.

Invisible

Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou un sens particulier. En ce qui concerne le fait de se cacher, la créature est considérée dans une zone à visibilité nulle. L'emplacement de la créature peut être détecté par un bruit qu'elle fait ou par les traces qu'elle laisse. Les jets d'attaque contre la créature ont un désavantage, et les jets d'attaque de la créature ont un avantage.

Paralysé

Une créature paralysée est incapable d'agir (voir l'état) et ne peut plus bouger ni parler. La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les jets d'attaque contre la créature ont un avantage. Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature.

Pétrifié

Une créature pétrifiée est transformée, ainsi que tout objet non magique qu'elle porte, en une substance inanimée solide (généralement en pierre). Son poids est multiplié par dix et son vieillissement cesse. La créature est incapable d'agir (voir l'état), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle. Les jets d'attaque contre la créature ont un avantage. La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. La créature obtient la résistance contre tous les types de dégâts. La créature est immunisée contre le poison et la maladie, mais un poison ou une maladie déjà dans son organisme est seulement suspendu, pas neutralisé.

Épuisement

Certaines capacités spéciales et dangers naturels, comme la famine et les effets d'une exposition prolongée au froid ou à la chaleur, peuvent conduire à un état spécial appelé l'épuisement. L'épuisement se mesure en six niveaux. Un effet peut donner à une créature un ou plusieurs niveaux d'épuisement, comme mentionné dans la description de l'effet.

Niveau et Effet :

- 1 - Désavantage aux jets de caractéristique
- 2 - Vitesse diminuée de moitié
- 3 - Désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde
- 4 - Maximum de points de vie diminué de moitié
- 5 - Vitesse réduite à 0
- 6 - Mort

Si une créature déjà épuisée subit un autre effet qui cause l'épuisement, son niveau actuel d'épuisement augmente par le nombre mentionné dans l'effet d'épuisement.

Une créature subit les effets de son niveau d'épuisement plus ceux des niveaux inférieurs. Par exemple, une créature qui souffre d'un épuisement de niveau deux voit sa vitesse diminuée de moitié et a un désavantage aux jets de caractéristique.

Un effet qui supprime l'épuisement réduit son niveau tel que mentionné dans la description de l'effet, et tous les effets reliés à l'épuisement disparaissent si le niveau d'épuisement d'une créature est réduit à moins de 1.

Terminer un repos long réduit le niveau d'épuisement d'une créature de 1, à condition que la créature ait aussi mangé et bu. De même, être rappelé à la vie réduit le niveau d'épuisement d'une créature de 1.

Credits

Contenu

Un grand merci à Klefgun pour la création de ce kit de conversion et le travail gigantesque que cela a du représenter pour obtenir quelque chose de cohérent.

Manuel du joueur

- Le *Chapitre 12 - Combat* est en grande partie une copie de la traduction effectué par **Xirui et Jyah** pour le site www.aidedd.org
- Le *Chapitre 16 - Les états* est en grande partie une copie de la traduction effectué pour le site www.aidedd.org

Images :

par ordre d'apparition

- Sauf mention contraire les images de ces ouvrages proviennent du site warhammer40k.fandom.com
- **Casey Landreth** pour *Un SpaceMarine corrompu* par Nurgle
- **Adeptus Celeng** pour *Blood Angel de la Compagnie de la Mort*