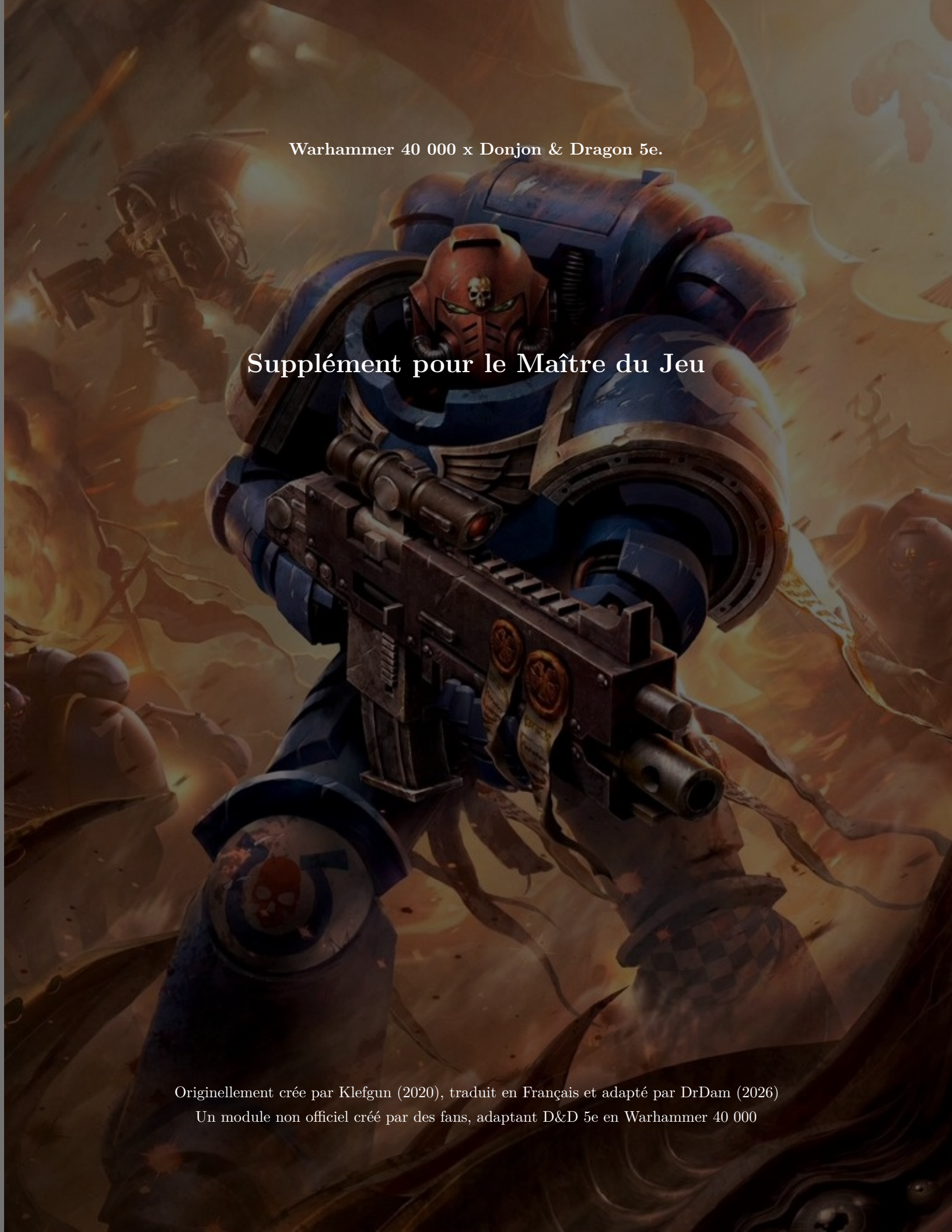




Warhammer 40 000 x Donjon & Dragon 5e.

Supplément pour le Maître du Jeu

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

1 Règles alternatives	1
Jouer	1
Les pouvoirs	2
2 Faveurs & Fléaux	4
Faveurs	4
Fléaux	8
Créer vos propres Faveurs et Fléaux	11
3 Artillerie et Véhicules	13
Artillerie	13
Véhicules	13
4 Équipement Avancé	15
Rareté	15
Identifier les Objets Améliorés	15
Lien	15
Objets Maudits	15
Technologie Dangereuse	16
Catégories d'Objets Améliorés	16
Augmentations Cybernétiques	17
Liste des Objets Améliorés	17
5 Credits	26

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 (ou u/Uberfailure sur reddit), 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, Œil 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](#)

Chapitre 1 — Règles alternatives

Jouer

Groupe mixte

Si votre groupe est composé à la fois de Space Marines et de personnages n'appartenant pas à cette Espèce, il est recommandé que les personnages n'appartenant pas aux Space Marines disposent d'au moins un objet amélioré rare et de deux objets améliorés peu communs lorsqu'ils débutent avec un Space Marine dans leur groupe.

Révision des types de créatures

Tous les types de créatures présentés dans ce supplément sont représentés sous forme d'humanoïdes. Pour plus de diversité, le MJ peut souhaiter utiliser certains de ces types de créatures pour les personnages-joueurs et les monstres. Cela peut avoir une incidence sur l'équilibre des pouvoirs, par exemple le fait que les pouvoirs « Charme sur une personne » et « Immobilisation d'une personne » ne puissent cibler que des humanoïdes.

- Corrompus : Démon
- Mutants : Monstrosité
- Orks : Plante (champignon)
- Space Marines, Primarques : Géant
- Technofusionné : Construct

Avertissement au MJ

Avertissement au MJ. Cela peut considérablement affecter l'équilibre de votre univers, car des pouvoirs tels que « Charmer une personne » et « Immobiliser une personne » ne fonctionnent que sur les humanoïdes, et certains effets, comme la « Vision de sorcière » d'un exorciste, permettent de détecter les démons, ce qui inclut les « Corrompus ».

Compétence d'origine

Avec cette variante, chaque personnage gagne gratuitement un talent supplémentaire lié à son passé. Le MJ peut imposer des restrictions quant aux talents disponibles et doit exiger qu'ils soient directement liés à votre passé. Par exemple, un érudit ne pourrait pas choisir le talent « Athlète » sans justification appropriée tirée de son histoire.

Compétences supplémentaires liées à l'Intelligence

Lors de la création de votre personnage, vous gagnez une compétence supplémentaire avec un outil, un gadget technologique, un instrument de musique ou une langue de votre choix pour chaque point de votre modificateur d'Intelligence supérieur à 0.

Par exemple, un mécanicien ayant une Intelligence de 14 dispose d'un modificateur d'Intelligence de +2. Ce mécanicien peut choisir jusqu'à deux compétences supplémentaires parmi un ensemble d'outils d'artisan, un gadget technologique, un instrument de musique, une langue ou une combinaison de ces éléments. Il décide de choisir un gadget technologique, la trousse de mécanicien et la langue « binaire ».

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 transportez 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 transportez un poids supérieur à 10 fois votre score de Force, dans la limite de votre capacité de port 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.

Tailles de l'équipement

Dans la plupart des campagnes, vous pouvez utiliser ou porter tout équipement que vous trouvez au cours de vos aventures, dans les limites du bon sens. Par exemple, un Ogryn costaud ne rentrera pas dans l'armure d'un Ratling, et un de « Ceux-Qui-Regarde-Dans-Les-Ténèbres » serait noyé dans l'élégante robe d'un Space Marine.

Le MJ peut imposer davantage de réalisme. Par exemple, une armure conçue pour un humain pourrait ne pas aller à un autre sans modifications importantes, et l'uniforme d'un garde pourrait être visiblement mal ajusté lorsqu'un personnage tente de le porter comme déguisement.

Avec cette variante, lorsque les aventuriers trouvent des armures, des vêtements et autres objets similaires destinés à être portés, ils peuvent être amenés à consulter un armurier, un tailleur, un maroquinier ou un expert similaire afin de rendre l'objet portable. Le coût de ce travail varie entre 10 et 40 % du prix du marché de l'objet. Le MJ peut soit lancer 1d4 × 100, soit déterminer l'augmentation du coût en fonction de l'ampleur des modifications requises.

Caractéristique : Influence

L'Influence est une caractéristique qui permet de représenter la capacité d'un personnage à conserver une certaine réputation, qu'il s'agisse de renommée ou d'infamie, dans certaines situations. La caractéristique Influence peut être utilisée pour solliciter de l'aide, demander ou intimider des personnes de rang égal ou supérieur afin qu'elles se retirent ou désobéissent à des ordres, ou encore pour éventuellement acheter de l'équipement.

L'Influence commence à 10 lorsque vous créez un personnage, et elle peut augmenter ou diminuer en fonction des actions du personnage tout au long de son parcours. Contrairement à l'Honneur, l'Influence ne mesure pas votre capacité à tenir parole, ni votre moralité dans certaines situations. Elle sert plutôt à évaluer le degré de compétence qui vous est attribué, ainsi que la menace ou l'avantage que vous représentez pour votre entourage. Un archiprêtre et

un baron du crime peuvent par exemple avoir le même score d'Influence, mais pour des raisons différentes.

Tests d'influence. À la discrétion du MJ, vous pouvez être amené à effectuer un test d'influence. Demander une faveur à un supérieur, ordonner à une faction inconnue ou neutre d'accomplir une tâche, ou simplement tenter de négocier le prix d'une marchandise sont autant d'exemples d'utilisations possibles d'un test d'influence.

Jets de sauvegarde d'influence. À la discrétion du MJ, vous pouvez être amené à effectuer un jet de sauvegarde d'influence. Cela peut se produire si quelqu'un tente de salir votre réputation, si vous avez commis une bétise (comme assassiner la mauvaise cible), ou si vous avez été surpris dans une situation compromettante ou impliqué dans un scandale compte tenu de votre rang.

Le MJ peut également vous autoriser à utiliser votre score de capacité d'Influence à la place d'autres tests de compétence. Par exemple, un inquisiteur tentant de convaincre un gouverneur planétaire d'envoyer ses forces de défense planétaires contre une vague de tyrannies en approche pourrait devoir effectuer un test de compétence d'Intimidation (Influence).

Pas d'alignements

Dans Warhammer 40k, la moralité va bien au-delà du bien, du mal ou du fait de se ranger du côté de la Loi ou du Chaos. Certains MJ peuvent choisir de ne pas tenir compte du tout de l'alignement, ne l'utilisant qu'à titre indicatif lorsque cela s'avère nécessaire, si une mécanique l'exige.

Coûts spécifiques des munitions

Une arme à boulons n'utilise pas le même type de munitions que celles que l'on trouve dans le chargeur d'un fusil d'assaut, et leur coût n'est pas non plus le même. Avec cette règle, le coût des munitions dépend de la rareté de l'arme, et lorsque vous achetez des munitions, vous devez préciser à quel type d'arme elles sont destinées, par exemple un chargeur d'arme à bolts ou une cellule d'énergie d'arme à impulsions.

Les coûts indiqués ci-dessous s'entendent pour l'ensemble du chargeur de munitions, et non par projectile.

Rareté de l'équipement	Coût
Commun ou Standard	10 g
Peu-commun	100 g
Rare	500 g
Très Rare	1,000 g
Légendaire / Artefact	5,000 g

Les pouvoirs

Changer de pouvoir à chaque long repos

Au lieu de remplacer un pouvoir à chaque niveau, vous pouvez le faire à la fin de chaque long repos.

Contrecoup psychique

Afin de souligner les conditions dans lesquelles évoluent les psykers, que ce soit en permanence ou uniquement lorsqu'ils se trouvent dans des zones sensibles au Warp, les dégâts psychiques sont presque toujours inévitables lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs.

Lorsqu'il lance un pouvoir psychique, le lanceur subit des dégâts psychiques égaux au niveau du pouvoir. Par exemple, un sorcier lançant une « boule de feu » en tant que pouvoir de niveau 3 subira 3 dégâts psychiques. Ces dégâts ne peuvent être atténués par une résistance ou une immunité.

De plus, le MJ peut souhaiter ajouter l'exception suivante pour représenter les psykers-agrésés, tels que les libirans ou les astropathes, qui sont protégés contre les pouvoirs du Warp :

- Lorsqu'il subit des dégâts dus au recul psychique, le lanceur de pouvoirs peut choisir de ne subir aucun dégât. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois égal à 1 + son modificateur de lancement de pouvoirs psioniques (avec un minimum de 1). Le lanceur de pouvoirs récupère tous ses utilisations de cette capacité à la fin d'un long repos.

À la discrétion du MJ, cette règle pourrait également s'appliquer à tous les lanceurs de pouvoirs afin de représenter une technologie difficile à maîtriser, une xénotechnique dangereuse, ou pour équilibrer les chances entre tous les lanceurs de pouvoirs.

Avertissement

Le jeu n'a pas été conçu pour que cette règle soit utilisée en partie standard, et cela pourrait rendre le jeu des psykers moins agréable.

Pouvoirs de la dernière chance

Certains MJ peuvent souhaiter que les psykers ou d'autres types de lanceurs de pouvoirs puissent repousser leurs limites habituelles, au prix d'un stress intense.

Si un lanceur de pouvoirs le souhaite, il peut lancer un pouvoir sans utiliser de points de pouvoir (psychiques ou technologiques), ou lancer un pouvoir à un niveau supérieur à celui dont il dispose normalement. Lorsqu'il lance un pouvoir sans utiliser de points de pouvoir, le lanceur subit 2d12 points de dégâts psychiques par niveau du pouvoir. Si le lanceur lance le pouvoir à un niveau supérieur, il subit 2d12 points de dégâts psychiques pour chaque niveau supplémentaire auquel il souhaite lancer le pouvoir. Ces dégâts sont infligés une fois le pouvoir résolu et ne peuvent être atténués par une résistance ou une immunité.

Les périls du Warp

Pour refléter les dangers imprévisibles des pouvoirs psychiques, le MJ peut demander au psyker de lancer un dé pour voir si un péril du Warp se produit. Lorsque vous lancez un pouvoir psychique de niveau 1 ou supérieur, lancez un d20. Si le résultat est 1, un effet psychique aléatoire se produit, et le psionique effectue un jet sur la table des « Dangers du Warp ». L'effet psychique se produit après la résolution des effets du pouvoir psychique.

À la discrétion du MJ, un effet peut être choisi dans la table au lieu d'être déterminé par un jet, ou un nouvel effet inventé par le MJ peut se produire.

Les périls du Warp

d10	Effet
1	Givre. Une rafale d'air glacial se propage dans un rayon de 4,5 mètres autour de vous. Chaque créature se trouvant dans cette zone subit 1d6 points de dégâts de froid, et la zone est considérée comme un terrain difficile jusqu'au début de votre prochain tour.
2	Pluie de sang. Il se met à pleuvoir du sang pendant 1 minute. Si vous êtes à l'intérieur, les murs et le plafond se mettent à suinter du sang.
3	Vieillessement du Warp. Vous vieillissez immédiatement de 1d6 ans.
4	Décomposition. Une aura de décomposition émane de vous, altérant tous les aliments périssables situés à moins de 9 mètres qui ne sont pas à l'abri d'une couverture totale. Toutes les plantes présentes dans la zone subissent 1d6 points de dégâts nécrotiques et commencent à se flétrir.
5	Cri télépathique. Toutes les créatures situées à moins de 30 mètres de vous entendent le cri télépathique de créatures issues du Warp. Chaque créature qui l'entend doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 10) ou se retrouver assourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.
6	Une question. Vous pouvez poser une question à un démon ou à une divinité de votre choix, et recevoir une réponse télépathique sous la forme d'un présage énigmatique ou d'une vision. Que vous posiez une question ou non, vous subissez 2d6 points de dégâts psioniques en raison du choc provoqué par cette expérience.
7	Invisibilité de masse. Chaque créature située à moins de 30 pieds de vous devient invisible pendant 1 minute. L'invisibilité prend fin pour une créature lorsqu'elle attaque ou lance un pouvoir.
8	Projeté dans le Warp. Vous êtes projeté dans le Warp et réapparaîsez dans un espace inoccupé de votre choix, visible à moins de 9 mètres. À votre réapparition, vous subissez 2d6 points de dégâts psioniques, sous le choc de ces expériences horribles. Vous ne subissez pas ces dégâts si vous êtes immunisé contre l'effet « effrayé ».
9	Foudre incontrôlable. Vous et trois créatures de votre choix situées à moins de 9 mètres de vous subissez 2d10 points de dégâts de foudre.
10	Invocation des ténèbres. Un démon mineur choisi par le MJ est invoqué dans un espace inoccupé situé à moins de 9 mètres du lanceur de pouvoirs. Ce démon n'est pas contraint d'agir d'une manière spécifique et peut devenir hostile dès son invocation.

Avertissement

Cette règle n'a pas été conçue pour être utilisée dans le cadre d'une partie standard, et elle pourrait être source de conflits au sein du groupe, tant en jeu qu'en dehors du jeu, ou rendre les psioniques peu agréables à incarner et à côtoyer en raison de leur nature dangereuse. Assurez-vous que tous les joueurs autour de votre table considèrent qu'il s'agit d'un mécanisme acceptable avant de l'utiliser.

Chapitre 2 — Faveurs & Fléaux

Dans les ténèbres du 41e millénaire, nul pouvoir n'est accordé sans laisser une empreinte. Les faveurs sont les dons exceptionnels accordés par les grandes puissances de la galaxie — dieux, démons, l'Empereur-Dieu, l'Omnimesse ou d'autres forces insondables — à ceux dont les actes bouleversent le destin. Mais toute puissance a un prix. Les fléaux sont les marques, afflictions ou imperfections qui accompagnent parfois ces dons, témoignant de l'influence durable de leur bienfaiteur. Qu'elles soient une récompense, une épreuve ou la conséquence d'un pacte, les faveurs comme les fléaux distinguent les êtres promis à un destin hors du commun.

Faveurs

Une faveur est une récompense spéciale accordée par un être ou une force d'un grand pouvoir, tel qu'un démon, une divinité, ou une autre force mystique. Ces dons surnaturels confèrent au personnage une capacité extraordinaire, utilisable une ou plusieurs fois.

Obtenir une faveur

Un personnage peut recevoir une faveur en accomplissant un exploit monumental qui attire l'attention de puissances d'un autre monde. Tuer de simples gangers d'une ruche mérite rarement une telle faveur, mais abattre le tyran de ruche d'une flotte tyranide à un moment crucial de la bataille, si. Une faveur peut être une récompense appropriée pour l'un des accomplissements suivants :

- Restaurer un sanctuaire sacré dédié à une divinité, ou profaner un sanctuaire sacré au nom d'une divinité.
- Empêcher le razzia et le sacrifice d'un monde ou de nombreux mondes, ou raser et sacrifier un monde ou de nombreux mondes.
- Aider le serviteur favori d'un dieu à accomplir une quête sacrée ou impie.

Un personnage peut également recevoir une faveur avant un défi redoutable. À la veille d'une bataille, un space marine peut tomber à genoux en prière et recevoir une faveur temporaire pour le combat à venir. Certaines faveurs peuvent s'accompagner d'attentes ou nécessiter un pacte conclu avec leur bienfaiteur, comme accepter de libérer le maître d'un seigneur du chaos en échange d'une plus grande force.

Un personnage conserve le bénéfice d'une faveur pour toujours, ou jusqu'à ce qu'elle lui soit retirée par la créature qui l'a accordée. La plupart des gens traversent toute leur existence sans jamais recevoir une seule de ces faveurs. Il n'existe aucune limite au nombre de faveurs qu'un personnage peut recevoir, mais il devrait être rare qu'un personnage en possède plus d'une à la fois, à quelques exceptions notables près, comme Abaddon le Fléau des Âmes. De plus, un personnage ne peut pas bénéficier de plusieurs instances de la même bénédiction en même temps. Par exemple, un personnage ne peut pas profiter de deux instances de Vigueur Défunte à la fois.

Toutes les faveurs sont des effets psychiques, sauf indication contraire. En définitive, la distribution des faveurs revient au MJ ; un tout nouveau système de distribution des faveurs pourrait donc être créé, ou les

faveurs pourraient tout simplement être absentes de la campagne.

Des exemples de faveurs sont listés ci-dessous. Le texte d'une faveur s'adresse à son utilisateur.

Types de faveurs

Chaque faveur est associée à une divinité ou un archétype. Il serait inhabituel qu'un adepte de Khorne se voie soudainement accorder un immense pouvoir psychique ; les dieux listés ci-dessous accordent donc principalement des faveurs liées à leur archétype ou à leur spécialité.

Certains dieux, comme Slaanesh, peuvent couvrir un très large éventail de faveurs — par exemple, un homme qui tue de la manière la plus extravagante possible, se parant de la peau de ses ennemis, pourrait facilement tomber sous la coupe de Slaanesh au titre de l'excès, plutôt que sous celle de Khorne pour la violence et le sang.

De plus, les faveurs sont réparties en trois paliers : mineures, majeures et divines. Celles-ci ne sont attribuées que lorsque de grandes étapes sont franchies. Prenons l'exemple de Khorne : conquérir et soumettre des seigneurs de guerre locaux sur une planète féodale pourrait récompenser plusieurs faveurs mineures ou une faveur majeure, tandis que plonger un secteur entier dans la guerre pourrait accorder une faveur divine.

Bien que certaines faveurs soient liées à des divinités spécifiques, le Chaos Indivis peut être choisi par n'importe quel adorateur du Chaos. À la discrétion du MJ, vous pourriez recevoir des faveurs d'une autre divinité à laquelle vous n'êtes pas spécifiquement affilié, si vous incarnez suffisamment cet attribut. Par exemple, un adepte de Khorne qui vante l'endurance au combat pourrait se voir accorder une faveur augmentant ses points de vie maximum.

Faveurs du Chaos indivisible

Faveur divines

Apothéose. Vous vous élevez au rang de démon, et vous choisissez à quel dieu vous êtes désormais lié (Indivis, Khorne, Slaanesh, Tzeentch ou Nurgle). Votre type de créature devient démon. Vous gagnez une résistance aux dégâts énergétiques et cinétiques non améliorés, ainsi que l'immunité aux dégâts de poison, à l'état empoisonné, à l'état effrayé, à l'épuisement, et vous n'avez plus besoin de manger, boire ou dormir pour survivre.

Maître de la Défense. Vous avez une résistance aux dégâts énergétiques et cinétiques, ainsi qu'à deux autres types de dégâts de votre choix.

Maître de l'Offense. Vous pouvez ignorer les résistances aux dégâts de n'importe quelle créature. Si une créature est immunisée à un type de dégâts, vous la traitez à la place comme si elle y était résistante.

Compétence Inégalée. Vous gagnez la maîtrise de toutes les compétences, et vous pouvez en choisir quatre pour lesquelles vous obtenez l'expertise, vous permettant d'ajouter deux fois votre bonus de maîtrise aux tests utilisant cette compétence.

Faveur majeurs

Chance Obscure. Vous pouvez ajouter 1d10 à un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde que vous effectuez. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Profanation. Vous pouvez lancer *malédiction* comme un pouvoir psychique de niveau 4. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Intrépide. Vous êtes immunisé à l'état effrayé.

Résistance au Feu. Vous avez une résistance aux dégâts de feu.

Précision Inégale. Vous pouvez vous octroyer un bonus de +20 à un jet d'attaque à distance que vous effectuez. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Inarrêtable. Au début de votre tour, vous pouvez retirer les états et pouvoirs de votre choix qui vous affectent (aucune action requise). Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser avant que 7 jours ne se soient écoulés.

Vitesse Warp. Votre vitesse de déplacement au sol augmente de 3 mètres.

Faveur mineurs

Dévotion Obscure. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le fait d'être charmé.

Vision dans le Noir. Vous gagnez la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Volonté de Fer. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le fait d'être effrayé.

Occultiste. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Occultisme.

Faveurs de Khorn**Faveur divines**

Force Divine. Votre score de Force augmente de 4, et le seuil maximal de votre score de Force passe à 26.

Haine au-delà de l'Infirmité. Vous pouvez utiliser une action bonus pour retirer les états suivants : aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, empoisonné, entravé, et un niveau d'épuisement.

Rage Immortelle. Lorsque vous êtes tué ou tombez à 0 point de vie, vous pouvez choisir de ne pas perdre conscience. Si vous avez été réduit à 0 point de vie, vous effectuez tout de même vos jets de sauvegarde contre la mort normalement, mais vous pouvez continuer à combattre normalement. Cet effet dure 10 minutes ; à sa fin, vous subissez tous les effets de l'inconscience ou de la mort normalement, à moins que vous ne soyez au-dessus de 0 point de vie.

Faveur majeurs

Agressif. 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 qu'au départ.

Don de Force. Votre score de Force augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Frappe Acérée. Lorsque vous manquez une attaque au corps à corps, vous pouvez choisir de la transformer en touche. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Oppressant. Vous effectuez vos tests d'Intimidation avec avantage.

Résistance Psychique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs psychiques.

Faveur mineurs

Athlétique. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Athlétisme.

Intimidant. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Intimidation.

Armure Naturelle. Des plaques de laiton commencent à fusionner avec vos muscles et votre peau. Vous gagnez une défense sans armure de 12 + votre modificateur de Dextérité.

Carrure Puissante. Vous êtes considéré comme une catégorie de taille supérieure pour déterminer votre capacité de charge et le poids que vous pouvez pousser, tirer ou soulever.

Prouesse à Mains Nues. Des cornes poussent sur votre tête et des griffes acérées apparaissent pour vous aider au combat sans arme. Vos griffes et vos cornes peuvent être utilisées pour effectuer des attaques à mains nues, infligeant 1d6 + votre modificateur de Force en dégâts cinétiques.

Faveurs de Nurgle**Faveur divines**

Constitution Divine. Votre score de Constitution augmente de 4, et le seuil maximal de votre score de Constitution passe à 26.

Régénération Supérieure. Au début de votre tour, vous récupérez 10 points de vie.

Immortalité. Vous êtes fonctionnellement immortel. Tant qu'il reste une seule cellule de votre corps, vous vous régénérerez sur une période de deux semaines jusqu'à retrouver toute votre vigueur.

Faveur majeurs

Sang Acide. De l'acide gicle de vos blessures, endommageant les ennemis proches. Lorsque vous subissez des dégâts d'une attaque effectuée à moins de 1,50 mètre de vous, vous pouvez infliger 3 dégâts d'acide à la créature qui a porté l'attaque.

Fléauteur. Vous pouvez lancer *Fléau* comme un pouvoir psychique de niveau 4 sans dépenser de points de psyker. La Constitution est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir. Une fois cette faveur utilisée, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Don de Constitution. Votre score de Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Voleur de Vie. Lorsque vous réduisez une créature à 0 point de vie, vous récupérez 5 points de vie.

Vitalité Corrompue. Vous êtes immunisé aux dégâts de poison, à l'état empoisonné, et vous êtes immunisé aux effets des maladies. Vous pouvez néanmoins toujours porter et propager des maladies.

Constitution Impie. Par le démembrement et la mutilation, vous parvenez à guérir de tous vos dégâts avant la fin de la journée. À la fin d'un repos long, vous pouvez faire repousser tout membre perdu, tout organe manquant, et restaurer vos points de vie à leur maximum si celui-ci a été réduit. Cette faveur ne vous ramène pas d'entre les morts, et la décapitation ou la perte de votre cœur entraînera une mort certaine.

Corps Sans Vie. Vous n'avez plus besoin de manger, boire ou respirer pour survivre. Vous ignorez les effets des radiations environnementales, et vous pouvez ignorer les effets d'une exposition sans protection au vide spatial pendant un nombre de jours égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1).

Vigueur Défunte. Votre maximum de points de vie augmente de 20.

Résilience Contre-Nature. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Constitution.

Faveur mineurs

L'Étreinte Relâchée de la Mort. Lorsque vous êtes mourant, vous vous stabilisez au début de votre tour.

Semur de Peste. Vous apprenez le pouvoir à volonté *fléchette pestilentielle*. La Constitution est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir.

Résistance au Poison. Vous avez une résistance aux dégâts de poison, et vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour résister à l'empoisonnement.

Carrure Puissante. Vous êtes considéré comme une catégorie de taille supérieure pour déterminer votre capacité de charge et le poids que vous pouvez pousser, tirer ou soulever.

Intemporel. Peu importe votre âge, vous paraissez toujours dans la fleur de l'âge.

Faveurs de Slaanesh

Faveur divines

Charisme Divin. Votre score de Charisme augmente de 4, et le seuil maximal de votre score de Charisme passe à 26.

Dextérité Divine. Votre score de Dextérité augmente de 4, et le seuil maximal de votre score de Dextérité passe à 26.

Magnum Opus. On vous donne les outils nécessaires pour créer votre chef-d'œuvre. Choisissez une compétence, un outil, un instrument de musique ou un gadget technologique. Vous pouvez ajouter quatre fois votre bonus de maîtrise lors des tests utilisant cet élément. De plus, vous créez un *magnum opus* avec cette compétence ou cet outil : une œuvre d'art, une technologie telle qu'un véhicule, un implant cybernétique, une arme liée à un

démon, ou une découverte célébrée pendant des millénaires qui fait de vous un maître reconnu. Votre *magnum opus* est considéré comme un objet légendaire amélioré ; vous pouvez choisir un objet légendaire existant pour en reprendre les statistiques, ou travailler avec votre MJ pour créer un *magnum opus* approprié à votre personnage.

Langue d'Argent de Slaanesh. On vous accorde une langue d'argent, capable de séduire même les âmes les plus nobles. Si le total de votre test de Charisme est inférieur à votre score de Charisme, vous pouvez utiliser ce score à la place du total.

L'Éternel. Toute créature qui vous tue doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 30. En cas d'échec, la créature qui vous a tué se transforme progressivement en vous, tant physiquement que dans sa personnalité, au cours des deux semaines suivantes. À la fin de la première semaine, la créature vous ressemble entièrement physiquement et utilise vos statistiques. Au bout de deux semaines, vous devenez la personne qui vous a tué, et votre âme remplace celle de votre meurtrier au sein de son corps.

Vue Véritable. Vous avez la vue véritable jusqu'à une portée de 18 mètres.

Faveur majeurs

Performance Envoûtante. Lorsque vous vous produisez pendant au moins une minute, vous pouvez tenter de charmer jusqu'à 10 créatures qui vous observent, pendant une minute. 10 créatures que vous désignez à moins de 18 mètres de vous doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, le DD étant égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise. En cas d'échec, la créature est charmée pendant dix minutes, jusqu'à ce que vous y mettiez fin gratuitement, ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui causiez du tort. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Interprète Exquis. Vous avez l'avantage aux tests de Représentation.

Don de Charisme. Votre score de Charisme augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Don de Dextérité. Votre score de Dextérité augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Sens Aiguisés. Vous avez l'avantage aux tests de Perception reposant sur la vue, l'odorat, le goût, le toucher ou l'ouïe.

Charme Irrésistible. Vous avez l'avantage aux tests de Persuasion.

Faveur mineurs

Charmeur. Vous pouvez lancer *charme-personne* comme un pouvoir psychique. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir. Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Armure Naturelle. Une épaisse carapace violette apparaît, recouvrant certaines parties de votre chair. Vous gagnez une défense sans armure de 12 + votre modificateur de Dextérité.

Interprète. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Représentation.

Persuasif. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Persuasion.

Faveurs de Tzeentch

Faveur divines

Savoir Sans Limites. On vous offre un tome contenant des secrets interdits sans fin. Tant que vous portez ce tome sur vous, si le total de votre test de Érudition, Investigation, Nature ou Occultisme est inférieur à votre score d'Intelligence, vous pouvez utiliser ce score à la place du total. Vous pouvez utiliser une action pour téléporter psychiquement le tome jusqu'à votre position. Lorsque vous mourez, le tome disparaît dans le warp. Toute personne autre que vous qui lit le tome doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou subir 6d10 dégâts psychiques en cas d'échec, et la moitié en cas de réussite. Une créature qui meurt de ces dégâts se transforme en enganche du chaos.

Intelligence Divine. Votre score d'Intelligence augmente de 4, et le seuil maximal de votre score d'Intelligence passe à 26.

Sagesse Divine. Votre score de Sagesse augmente de 4, et le seuil maximal de votre score de Sagesse passe à 26.

Puissance Écrasante. Lorsque vous lancez un pouvoir de niveau 3 ou inférieur, vous pouvez choisir d'infliger les dégâts maximum avec ce pouvoir.

Sorcellerie Véritable. Lorsque vous lancez un pouvoir de niveau 3 ou inférieur, vous ne dépensez pas de points de psyker.

Capacité Ultime. Choisissez un pouvoir de niveau 9 dans la liste des pouvoirs de psyker. Vous pouvez lancer ce pouvoir sans dépenser de points de psyker. La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Faveur majeurs

Télépathie de Base. Vous pouvez communiquer par télépathie avec les créatures situées à moins de 18 mètres de vous. La créature n'a pas besoin de comprendre la langue que vous parlez, mais doit comprendre au moins une langue pour vous comprendre et vous répondre.

Charlatan. Vous avez l'avantage aux tests de Tromperie.

Savoir Interdit. Un savoir interdit s'engouffre dans votre esprit comme une cascade. Vous avez l'avantage aux tests d'Occultisme.

Don d'Intelligence. Votre score d'Intelligence augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Don de Sagesse. Votre score de Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Tout Entendre, Tout Dire. Vous pouvez parler, lire et écrire toutes les langues.

Maîtrise Psychique. Choisissez un pouvoir psychique de niveau 1 que vous pouvez lancer. Vous pouvez désormais lancer ce pouvoir à son niveau le plus bas sans dépenser de points de psyker.

Un Seul Mot. Choisissez l'un de vos pouvoirs psychiques de niveau 1 dont le temps d'incantation est de 1 action. Le

temps d'incantation de ce pouvoir devient 1 action bonus pour vous.

Illisible. Votre esprit ne peut être lu par des moyens améliorés, comme le pouvoir *détection des pensées*.

Bond Warp. Vous pouvez lancer *pas voilé* comme un pouvoir psychique sans dépenser de points de psyker. Une fois cela fait, vous ne pouvez plus utiliser cette faveur tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Faveur mineurs

Trompeur. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Tromperie.

Pouvoir à Volonté Supplémentaire. Vous apprenez un pouvoir à volonté de votre choix dans la liste des pouvoirs de psyker. La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir.

Langue Supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire deux langues supplémentaires de votre choix.

Naturaliste. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Nature.

Érudit. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Érudition.

Faveurs de L'Omnimesse

Faveur divines

Intelligence Divine. Votre score d'Intelligence augmente de 4, et le seuil maximal de votre score d'Intelligence passe à 26.

Technicien Omni. Vous gagnez un emplacement d'harmonisation supplémentaire.

Toucher du Dieu-Machine. En touchant n'importe quel équipement technologique, vous savez immédiatement comment l'utiliser, et vous pouvez l'utiliser sans remplir les conditions nécessaires en énergie ou en munitions. Si le total de votre test de Technique ou de Pilotage est inférieur à votre score d'Intelligence, vous pouvez utiliser ce score à la place du total.

Faveur majeurs

Toucher Améliorant. Votre toucher peut renforcer les armes. En tant qu'action, vous pouvez toucher une arme ou une armure non améliorée. Les armes gagnent un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, et les armures gagnent un bonus de +1 à leur CA. Vous ne pouvez affecter qu'un seul objet à la fois de cette manière.

Don d'Intelligence. Votre score d'Intelligence augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Un avec l'Électricité. Vous avez une résistance aux dégâts de foudre et de tonnerre.

Résistance Technique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs technologiques.

Faveur mineurs

Pouvoir à Volonté Supplémentaire. Vous apprenez un pouvoir à volonté de votre choix dans la liste des pouvoirs technologiques. L'Intelligence est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir.

Langue Supplémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire deux langues supplémentaires de votre choix.

Bricoleur. Vous gagnez la maîtrise d'un gadget technologique de votre choix.

Naturaliste. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Nature.

Pilote. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Pilotage.

Technicien. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Technique.

Érudit. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Érudition.

Faveurs de l'Empereur-Dieu

Faveur divines

Aura d'Invulnérabilité. En tant qu'action, vous pouvez activer psychiquement une Aura d'Invulnérabilité. Pendant 1 minute, vous et les créatures alliées à moins de 9 mètres de vous devenez invulnérables à tous les dégâts. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser avant que 7 jours ne se soient écoulés.

Charisme Divin. Votre score de Charisme augmente de 4, et le seuil maximal de votre score de Charisme passe à 26.

Sagesse Divine. Votre score de Sagesse augmente de 4, et le seuil maximal de votre score de Sagesse passe à 26.

Intervention Sacrée. Vous êtes en permanence sous l'effet de *contre-warp* en tant qu'effet psychique, sans que cela ne requière votre concentration. Vous pouvez lancer *contre-warp* comme un pouvoir psychique sans utiliser de composantes matérielles ni dépenser de points de psyker. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir.

Fureur Vertueuse. Vos attaques infligent 1d10 dégâts radiants supplémentaires. Ces dégâts passent à 2d10 contre les démons et les morts-vivants.

Sainteté. Vous vous élevez au rang de saint. Votre type de créature devient démon (Dieu-Empereur). Vous gagnez une résistance aux dégâts énergétiques et cinétiques non améliorés, ainsi que l'immunité aux dégâts de poison, à l'état empoisonné, à l'état effrayé, à l'épuisement, et vous n'avez plus besoin de manger, boire ou dormir pour survivre.

Faveur majeurs

Halo de l'Empereur. Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez les réduire d'un montant égal à votre niveau. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Vue de l'Empereur. Votre lien avec l'Empereur vous permet de percevoir psychiquement votre environnement sans avoir besoin de vos yeux. Vous gagnez la vision aveugle jusqu'à une distance égale à 10 fois votre niveau.

Intrépide. Vous gagnez l'immunité à l'état effrayé.

Don de Charisme. Votre score de Charisme augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Don de Force. Votre score de Force augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Perspicace. Vous avez l'avantage aux tests de Perspicacité.

Bénédiction Protectrice. Vous gagnez un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde.

Purification. Vous pouvez lancer *dissipation des malédictions* comme un pouvoir psychique de niveau 4. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

Ailes de Sanguinius. Des ailes angéliques poussent de votre corps, vous permettant de gagner une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement au sol.

Faveur mineurs

Rempart de l'Empereur. Vous pouvez lancer *contre-warp* comme un pouvoir psychique. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Illumination. Vous apprenez le pouvoir à volonté *vultes lumineuses*. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir.

Volonté de Fer. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le fait d'être effrayé.

Persuasif. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Persuasion.

Détection du Mal. Vous pouvez lancer *détection du warp* comme un pouvoir psychique. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour ce pouvoir. Une fois cette faveur utilisée, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Fléaux

Tous les pactes démoniaques s'accompagnent de fléaux : des handicaps liés à votre dieu. Il peut s'agir de malédictions attribuées à la désobéissance envers un démon, ou simplement d'un effet secondaire de l'importante corruption du warp qu'un individu développe après une exposition trop longue à la corruption.

Obtenir des Fléaux

Presque tous les pactes s'accompagnent d'un fléau, résultat d'une corruption du warp persistante qui altère la chair et l'âme. Intentionnels ou non, nombre des fléaux qu'un individu reçoit peuvent être vus comme une extension de ses relations et de ses allégeances, plutôt que le résultat d'une malédiction.

Dans de rares occasions, une malédiction du warp peut être infligée à quelqu'un qui a vaincu un démon en duel, comme lors du duel du Primarque Sanguinius contre Ka'Bandha, un buveur de sang de Khorne. Ces malédictions sont extrêmement puissantes, et surviennent à un moment de profond mépris de la part du démon.

Le MJ peut attribuer des fléaux au fil d'une campagne comme il le juge bon. En règle générale, une faveur majeure devrait s'accompagner d'un fléau mineur, et une faveur divine d'un fléau majeur.

Les fléaux du Chaos Indivis peuvent être distribués à n'importe quel membre des quatre autres Puissances Ruineuses (Khorne, Nurgle, Slaanesh, Tzeentch). Les fléaux ne sont pas toujours destinés à punir les personnages,

mais sont plutôt les effets secondaires du warp se manifestant de diverses manières déformées.

Retirer des Fléaux

Il est possible de retirer des fléaux, mais cela nécessite souvent des mesures importantes pour éviter qu'ils ne réapparaissent, car il s'agit généralement de malédictions du warp qui persistent au-delà de toute logique commune.

Types de Fléaux

Les fléaux mineurs affaiblissent l'apparence superficielle d'un individu. Les fléaux mineurs peuvent être retirés par une chirurgie approfondie sur une période de plusieurs mois pour éviter toute repousse, par un pouvoir *dissipation des malédictions* de niveau 4 ou supérieur, ou par d'autres moyens, comme porter en permanence des sceaux de pureté, fréquenter des couvents et se soumettre à des rituels de purification, ou lier son âme à une autre divinité.

Les fléaux majeurs sont bien plus puissants, et laissent des marques visibles sur l'esprit et le corps. Ces fléaux nécessitent des méthodes bien plus rigoureuses pour être purifiés. Un pouvoir *dissipation des malédictions* de niveau 7 ou supérieur retire entièrement le fléau, et des mois voire des années de méditation, d'entraînement et de purification sont nécessaires pour se purifier totalement d'un fléau majeur. La cybernétique et la chirurgie ne peuvent purifier ces fléaux, car ils dépassent le métal et la chair, étant le produit manifeste de la vengeance, de l'ire et du mépris.

Les fléaux condamnatoires souillent l'esprit, le corps et l'âme. Ils sont rarement accordés, et réservés uniquement aux plus grands ennemis qu'une divinité puisse affronter. Parmi les fléaux condamnatoires notables figurent la malédiction éternelle de la Soif de Sang des Anges Sanglants, le destin de l'âme brisée d'Horus, ou simplement le fait de devenir une engeance du chaos.

Fléaux du Chaos Indivis

Fléaux Condamnatoires

Vulnérabilité aux Démons. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs et effets causés par des démons alignés au Chaos (Chaos Indivis, Khorne, Nurgle, Tzeentch et Slaanesh).

Vulnérabilité Psychique. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs et effets psychiques.

Engence. Vous êtes transformé en engence du chaos grouillante.

Fléaux Majeurs

Amnésie. Vous effectuez vos tests d'Érudition et d'Occultisme avec désavantage.

Estropié. Votre vitesse de déplacement au sol est réduite de 1,50 mètre.

Sensibilité à la Lumière du Soleil. Vous avez un désavantage aux tests de Perception et aux jets d'attaque si vous, ou la cible que vous essayez de percevoir, êtes en pleine lumière du soleil.

Fléaux Mineurs

Yeux Injectés de Sang. Vos yeux s'agitent constamment et paraissent tourmentés, comme sous l'effet de la paranoïa, de l'agressivité ou de l'excitation.

Ailes Brisées. D'immenses ailes de cuir hérissées d'épines surgissent de votre dos. Ces ailes ne permettent pas de voler.

Veines Gonflées. Des veines gonflent constamment sous votre peau, comme prêtes à éclater. Votre teint s'assombrit à mesure que des lignes sombres tracent le chemin de vos veines.

Marque du Chaos. Vous avez développé la marque du Chaos Indivis, ou une marque similaire, sur votre corps.

Fléaux de Khorne

Fléaux Condamnatoires

Buveur de Sang. Au lieu de manger et de boire normalement, vous vous nourrissez du sang de vos ennemis. Vos intenses envies de sang vous font gagner de l'épuisement pour chaque jour où vous ne consommez pas une quantité de sang équivalente à la quantité d'eau dont vous auriez normalement besoin pour survivre.

Tombe sur ton Épée. Vous avez un désavantage aux jets d'attaque au corps à corps.

Fléaux Majeurs

Force Atrophiée. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde de Force.

Agressivité Constante. Vous postillonnez en parlant, et les veines de votre cou gonflent inutilement même au repos. Vous avez un désavantage aux tests de Persuasion et de Tromperie face à des humanoïdes non alignés à Khorne.

Hémophilie. Lorsque vous subissez des dégâts d'une attaque au corps à corps, vous subissez 1d4 dégâts supplémentaires du même type, étant plus sujet aux hémorragies.

Impitoyable. Vous ne pouvez plus choisir d'assommer une créature au lieu de lui infliger des dégâts.

Fléaux Mineurs

Visage de Laiton. Vos dents, cornes, ongles et toute cybernétique que vous possédez prennent une apparence de laiton.

Odeur de Fer. Vous sentez en permanence le fer.

Apparence Lupine. Vous commencez lentement à ressembler à un loup, développant une mâchoire prononcée, des canines saillantes et une carrure plus bestiale.

Grognement Rauque. Votre voix se déforme, se transformant en un grognement grave en permanence.

Nurgle

Fléaux Condamnatoires

Toucher Corrosif. Toute arme ou armure que vous portez se corrode à votre contact. Les armes que vous maniez reçoivent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts, et les armures que vous portez subissent un malus de -1 à leur CA.

La Pourriture. Votre corps pourrit activement, cédant à un affaiblissement du corps. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde de Force, de Dextérité et de Constitution.

Fléaux Majeurs

Constitution Atrophiée. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde de Constitution.

Initiative Atrophiée. Vous avez un désavantage aux jets d'Initiative.

Famine. Votre maximum de points de vie est réduit d'un montant égal à votre niveau total.

Cadavre Ambulant. Des asticots rampent sous votre peau mourante, des mouches pondent leurs œufs sous vos ongles, et vos organes ont tendance à s'échapper de votre corps à travers votre estomac en décomposition. Vous avez un désavantage aux tests de Persuasion et de Tromperie lorsque vous interagissez avec des humanoïdes non alignés à Nurgle.

Fléaux Mineurs

Pâleur Mortelle. Vous développez une apparence malade et paraissez aussi pâle qu'un cadavre.

Odeur Fétide. L'odeur de la mort et de la putréfaction émane de votre corps aussi naturellement que vous respirez.

Spores Fongiques. Partout où vous allez, des champignons semblent pousser. Dans la pomme de douche, sur votre nourriture, et même dans vos vêtements, ces petites spores se développent et produisent des champignons.

Faim Insatiable. Vous salivez involontairement à la simple pensée de viande. Vous êtes vorace, en particulier pour de la viande fraîche et dégoulinante.

Aimant à Vermine. Mouches, asticots, rats et autre vermine peuvent toujours être aperçus autour de vous.

Slaanesh

Fléaux Condamnatoires

Malchance Accablante. Lors d'un jet d'attaque, d'un jet de sauvegarde ou d'un test de compétence, un résultat de 3 ou moins sur le d20 compte comme si vous aviez obtenu un 1 sur le d20.

Hypersensibilité. Vous avez une vulnérabilité aux dégâts cinétiques.

Photosensibilité. Vous avez une vulnérabilité aux dégâts énergétiques.

Fléaux Majeurs

Charisme Atrophié. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde de Charisme.

Dextérité Atrophiée. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité.

Facilement Envoûté. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde pour résister au fait d'être charmé.

Crainitif. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde pour résister au fait d'être effrayé.

Fléaux Mineurs

Langue Fourchue. Votre langue se transforme en un fin appendice fourchu, semblable à celui d'un serpent.

Gracile. Votre silhouette s'affine, et vous développez des traits plus prononcés appartenant au genre opposé.

Sans Plaisir. La nourriture a un goût de cendres et la musique perd sa cadence, tandis que les petits plaisirs de la vie deviennent de plus en plus fades.

Écaillé. Vos membres et votre corps se couvrent d'écailles et d'une fine carapace violette croûtée.

Tzeentch

Fléaux Condamnatoires

Confusion. Chaque fois que vous subissez des dégâts, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou être affecté comme si vous aviez échoué un jet de sauvegarde contre le pouvoir *confusion*.

Sorcellerie Périlleuse. Après avoir lancé un pouvoir psychique de niveau 1 ou supérieur, vous subissez des dégâts psychiques égaux au double du niveau du pouvoir. Ces dégâts ne peuvent être atténués par une résistance ou une immunité.

Fléaux Majeurs

Intelligence Atrophiée. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence.

Sagesse Atrophiée. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde de Sagesse.

Fausse Âme. Vous êtes maudit : votre véritable nature est dissimulée aux autres. Lorsque des pouvoirs et effets tels que *détection du warp* ou la Vue de Sorcier sont utilisés, votre type de créature apparaît comme si vous étiez un démon. Cela ne change pas votre type de créature réel, seulement votre apparence.

Sincère. Lorsque vous tentez de dire un mensonge délibéré, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas d'échec, vous devez agir comme si vous étiez sous les effets du pouvoir *zone de vérité* pendant 1 minute. En cas de réussite, vous êtes immunisé aux effets de ce fléau pendant 1 heure.

Fléaux Mineurs

Murmures Infinis. Où que vous soyez et quoi que vous fassiez, vous entendez toujours des murmures aux confins de votre esprit.

Vision Miroir. Les personnes qui plongent leur regard dans le vôtre peuvent voir des visions de leur passé.

Terreurs Nocturnes. Vous vous réveillez toujours en sueur et tremblant, tandis que des visions constantes du warp hantent vos rêves.

Marque de Sorcier. Vous avez développé la marque d'un sorcier, comme une excroissance bleue en relief qui luit dans le noir, un tatouage du symbole de Tzeentch qui repousse toujours, ou une tache de chair multicolore qui change de couleur selon votre humeur.

L'Omnimessie**Fléaux Condamnatoires**

Déficience Technologique. Votre toucher perturbe les esprits-machines des armes que vous maniez. Les armes améliorées deviennent non améliorées et perdent tout effet amélioré tant que vous les maniez.

Susceptibilité Technique. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs technologiques.

Fléaux Majeurs

Intelligence Atrophiée. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence.

Doigts de Beurre. Vous avez un désavantage aux tests de Pilotage.

Ignorance Technique. Vous avez un désavantage aux tests de Technique.

Fléaux Mineurs

Écrans de Chargement. Les machines que vous manipulez mettent deux fois plus de temps à démarrer.

Statique. Toucher des objets électriques provoque toujours une décharge électrique.

Texte Corrompu. Chaque fois que vous manipulez une technologie, des erreurs et des glitches graphiques inoffensifs se produisent.

Le Dieu-Empereur de l'Humanité**Fléaux Condamnatoires**

Marteau de l'Empereur. Vous gagnez une vulnérabilité aux dégâts radiants.

Vulnérabilité Psychique. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde causés par des pouvoirs psychiques.

La Lumière. Vous êtes en permanence sous l'effet du pouvoir *éclat de Taldeer*.

Fléaux Majeurs

Angélophobie. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs et effets causés par des démons alignés au Dieu-Empereur.

Charisme Atrophié. Vous avez un désavantage aux jets de sauvegarde de Charisme.

Cécité. Vos yeux sont rendus inertes et inutiles, vous rendant aveugle. Ceci est généralement associé aux astrotélépathes, qui sacrifient leur vue pour la faveur *Vue de l'Empereur*.

Fléaux Mineurs

Aquila. Quelque part sur votre corps, le symbole de l'Aquila Impériale a été marqué au fer dans votre chair.

Cendré. Vos cheveux prennent une teinte argentée contre-nature, et votre peau ne se marque jamais.

Aversion Sacrée. Vous frémissez et reculez à la vue de l'aquila, des clercs, et des autres symboles liés au Dieu-Empereur de l'Humanité.

Irradiance. Vous n'avez plus de poils nulle part sur votre corps, votre visage ou votre tête.

Créer vos propres Faveurs et Fléaux

J'ai conçu ce document en gardant une formule à l'esprit. Si vous décidez de créer vos propres faveurs et fléaux, voici les lignes directrices générales que j'ai utilisées pour les créer.

De manière générale, j'ai essayé d'éliminer les formulations ou expressions qui sortent du cadre des mécaniques de jeu, comme « vous devez vaincre un ennemi affaibli à tout prix ». J'ai plutôt cherché à intégrer les faveurs et fléaux dans des mécaniques déjà existantes, comme « vous ne pouvez pas choisir volontairement d'assommer quelqu'un ». Cela laisse une marge de contre-jeu au joueur, comme la possibilité d'attaquer d'autres cibles, ou de laisser ses alliés s'occuper des cibles essentielles à sa place dans l'intention de les capturer.

Lorsqu'un joueur se retrouve contraint d'incarner son personnage dans une certaine direction, comme « vous ne pouvez pas dire un mensonge délibéré », j'ai plutôt choisi de placer ces fléaux derrière des jets de sauvegarde de Sagesse, afin de donner aux joueurs la possibilité d'y résister.

J'ai tenté de rendre les faveurs plus situationnelles, offrant davantage d'utilité au joueur plutôt que de simples augmentations brutes de puissance, à l'exception des Augmentations de Caractéristiques disponibles, car celles-ci sont représentatives des dieux concernés.

Je n'ai pas apprécié la façon dont d'autres jeux placent les mutations sur une table de 1 à 100, où 1 représente des effets purement esthétiques sans réelle pénalité, et 100 est presque aussi grave que la mort. J'ai plutôt séparé les faveurs et les fléaux en catégories, chaque palier ayant des lignes directrices spécifiques quant à leurs bénéfices et pénalités, plutôt que de laisser un joueur (mal)chanceux sur un jet de d100 décider si son personnage devient injouable ou non.

Création de Faveurs**Faveurs Divines**

Ce sont des effets ultimement puissants, comparables à ceux des personnages de niveau 17 et 20. Ils imitent les capacités phares des classes ou les effets uniques d'artefacts. Un pouvoir de niveau 9 une fois par jour, une augmentation immense des dégâts, ou la capacité de lancer des pouvoirs avec plus de facilité sont tous représentatifs des faveurs divines.

Les capacités véritablement puissantes devraient être limitées à une utilisation par repos court ou long, comme réduire à 0 tous les dégâts subis d'une attaque.

Celles-ci peuvent aussi prendre la forme de capacités si puissantes que le personnage ne peut les utiliser qu'une seule fois avant d'épuiser tout son pouvoir. Par exemple, la capacité d'invoquer un grand démon à sa position une seule fois, ou de détruire une planète.

Faveurs Majeures

Des faveurs qui accordent une capacité fréquemment utilisée ou puissante dans certaines situations. Les pouvoirs de niveau 3 ou 4 pouvant être lancés une fois par repos

long constituant de bonnes récompenses situationnelles, et s'accordent bien avec les intentions d'une divinité.

Les faveurs majeures sont généralement des capacités impactantes utilisables une fois par repos long, ou des capacités polyvalentes utiles, mais elles ne devraient pas définir l'identité du personnage.

Faveurs Mineures

Une faveur mineure prend la forme d'une petite bénédiction, principalement destinée à afficher l'allégeance d'un personnage plutôt qu'à véritablement le récompenser pour un acte de dévotion. Les pouvoirs à volonté, les langues, les maîtrises de compétences ou d'outils, et les objets améliorés courants peuvent tous constituer des faveurs mineures.

Autrement, lancer un pouvoir de niveau 1 une fois par repos court ou long suffit pour des faveurs plus situationnelles. Dans certaines circonstances, lancer un pouvoir de niveau 2 une fois par repos long peut également constituer une récompense appropriée.

Création de Fléaux

Fléaux Condamnatoires

Les fléaux condamnatoires sont de véritables malédictions. Ils ne sont généralement pas utilisés pour infliger la mort absolue, mais plutôt une souffrance reflétant une divinité qui inflige une forme de damnation à une créature. Évitez de créer des fléaux condamnatoires qui entravent le personnage à chaque instant, comme un désavantage à tous les jets d'attaque ou un état empoisonné permanent. Bien que fidèle au lore et représentatif du véritable pouvoir d'un démon, cela paralyse un personnage, résultant en un environnement de jeu peu amusant pour ce joueur.

Les fléaux condamnatoires devraient se faire ressentir au quotidien pour le personnage concerné. Un fléau condamnatoire bien conçu ne devrait pas retirer de capacités ou de faveurs, mais plutôt imposer des pénalités dans des circonstances plus fréquentes.

Certains des fléaux condamnatoires les plus intéressants peuvent être à double tranchant. Par exemple, une malédiction de Khorne pourrait empêcher un personnage de s'engager au corps à corps à moins qu'il ne crie « Du sang pour le Dieu du Sang ! » avant d'attaquer.

Fléaux Majeurs

Les fléaux majeurs sont des effets néfastes, mais non invalidants. Ils affectent des situations que le personnage pourrait rencontrer plusieurs fois au cours d'une campagne, comme lors de négociations difficiles ou face à un psyker.

Des pénalités à des tests de compétences spécifiques, à des jets de sauvegarde pour une caractéristique donnée, ou à un type de pouvoir spécifique (technique ou psychique) sont de bons exemples génériques de ce qu'un fléau majeur peut englober. Il ne se manifeste peut-être pas à chaque session, mais reste tout de même un désagrément lorsqu'il survient.

Notez que certains fléaux, comme un désavantage aux jets de sauvegarde de Sagesse, seront bien plus efficaces que d'autres, comme un désavantage aux jets de sauvegarde de Charisme, en raison de la prévalence et de la fréquence des jets de sauvegarde de Sagesse à travers le système.

Fléaux Mineurs

Les fléaux mineurs prennent la forme d'effets esthétiques ajoutant un bon potentiel de jeu de rôle. Être marqué par le Chaos, que ce soit par de légères mutations ou une aura que vous dégagez, sont de bons exemples de ce qu'un fléau mineur peut englober.

J'ai cherché à ce que les fléaux mineurs n'aient *pas* d'effets positifs. Ils sont strictement négatifs, mais peuvent être exploités pour un meilleur intérêt en jeu de rôle.

Chapitre 3 — Artillerie et Véhicules

Artillerie

Équipement de siège

Les armes de siège sont conçues pour attaquer des forteresses, des véhicules et d'autres fortifications murées. Elles sont très utilisées dans les campagnes où la guerre occupe une place importante. La plupart des armes de siège ne se déplacent pas d'elles-mêmes sur le champ de bataille ; elles nécessitent des créatures ou des véhicules pour les déplacer, ainsi que pour les charger, les viser et les faire tirer.

Arme lourde

Ces armes lourdes individuelles se présentent généralement sous la forme de canons laser ou d'autocanons et peuvent être montées sur des véhicules ou des emplacements fixes. Les canons laser infligent des dégâts d'énergie, les canons shuriken et les autocanons infligent des dégâts cinétiques, tandis que les canons à plasma infligent des dégâts acides. En règle générale, une seule personne suffit pour les manœuvrer efficacement.

Arme lourde

Object Grand

Classe d'armure 15

Points de vie 50

Immunités aux dégâts : au dégâts psychiques, au poison

Description

Une arme lourde personnelle est un canon qui tire des projectiles capables d'infliger des dégâts considérables aux installations, aux barricades ou aux véhicules.

- Avant de tirer, elle doit être chargée.
- Il faut une action pour la charger et une action pour tirer.
- Il s'agit d'une arme améliorée.

Actions

Barrage laser. Attaque à distance : +6 pour toucher, portée de 36/146 mètres, une cible. Touché : 16 (3d10) dégâts énergétique.

Cannon d'artillerie

L'artillerie se compose d'obusiers montés, de positions de mortiers et de canons antiaériens.

Arme lourde

Object Gigantesque

Classe d'armure 15

Points de vie 150

Immunités aux dégâts : au dégâts psychiques, au poison

Description

Les canons d'artillerie projettent leurs projectiles en suivant une trajectoire très arquée afin d'atteindre des cibles protégées par des abris.

- Avant de pouvoir tirer, un canon d'artillerie doit être chargé et pointé.
- Il faut deux actions pour charger l'arme, deux actions pour la pointer et une action pour tirer.
- L'artillerie tire généralement des obus explosifs. Cependant, elle peut également lancer d'autres types de projectiles, tels que des gaz toxiques ou des munitions hautement explosives, qui produisent des effets différents.

Actions

Obus de mortier. Attaque à distance : +5 pour toucher, portée de 91/350 mètres (ne peut pas toucher de cibles à moins de 18 mètres), touche toutes les créatures et objets situés dans un cercle de 1,5 mètres de la cible. Touché : 22 (4d10) points de dégâts de feu et 22 (4d10) points de dégâts cinétiques.

Véhicules

Véhicules civils

Ces véhicules ne sont pas destinés au combat, mais peuvent apparaître dans des aventures pour permettre un déplacement plus rapide ou lors d'une fuite précipitée.

Vélo

Object Moyen

Classe d'armure 10

Points de vie 10

Vitesse 12 mètres

Immunités aux dégâts : au dégâts psychiques, au poison

Vulnérabilité aux dégâts : à l'acide

Capacité d'accueil. Les vélos peuvent accueillir confortablement jusqu'à 2 créatures de taille moyenne.

Description

Un vélo, également appelé « dispositif de locomotion autopropulsé à deux roues » (ou DLADR), se compose d'un cadre métallique, de deux roues reliées par une chaîne et d'un jeu de pédales reliées à la chaîne afin de se propulser à une vitesse supérieure à celle de la marche. Certains vélos sont équipés de plusieurs sièges permettant d'accueillir plusieurs cyclistes.

Voiture civile

Object Grand

Classe d'armure 14

Points de vie 70

Vitesse 24 mètres

Immunités aux dégâts : au dégâts psychiques, au poison

Vulnérabilité aux dégâts : à l'acide, à la foudre

Capacité d'accueil. Les vélos peuvent accueillir confortablement jusqu'à 4 créatures de taille moyenne.

Explosif. Si la voiture est détruite par des dégâts de feu ou par une arme qui enflamme les objets, elle explose. Les créatures situées à moins de 3 mètres du véhicule peuvent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 15) ; en cas d'échec, elles subissent 16 (3d10) points de dégâts de feu, et la moitié de cette valeur en cas de réussite.

Fourgonnette civile

Object Gigantesque

Classe d'armure 13

Points de vie 80

Vitesse 21 mètres

Immunités aux dégâts : au dégâts psychiques, au poison

Vulnérabilité aux dégâts : à l'acide, à la foudre

Capacité d'accueil. Les vélos peuvent accueillir confortablement jusqu'à 7 créatures de taille moyenne.

Explosif. Si la voiture est détruite par des dégâts de feu ou par une arme qui enflamme les objets, elle explose. Les créatures situées à moins de 3 mètres du véhicule peuvent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 15) ; en cas d'échec, elles subissent 16 (3d10) points de dégâts de feu, et la moitié de cette valeur en cas de réussite.

Description

Utilisées en milieu urbain, ces fourgonnettes sont destinées aux familles ou louées à des groupes de personnes.

Bus civil

Object Grand

Classe d'armure 12

Points de vie 125

Vitesse 18 mètres

Immunités aux dégâts : au dégâts psychiques, au poison

Vulnérabilité aux dégâts : à l'acide, à la foudre

Capacité d'accueil. Les vélos peuvent accueillir confortablement jusqu'à 24 créatures de taille moyenne.

Explosif. Si la voiture est détruite par des dégâts de feu ou par une arme qui enflamme les objets, elle explose. Les créatures situées à moins de 3 mètres du véhicule peuvent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 15) ; en cas d'échec, elles subissent 16 (3d10) points de dégâts de feu, et la moitié de cette valeur en cas de réussite.

Chapitre 4 — Équipement Avancé

La possibilité de piller des objets améliorés sur des ennemis vaincus ou de découvrir de l'archéotech ancestrale dans des cités perdues est une expérience que les joueurs attendent. De tels objets confèrent des capacités qu'un personnage n'aurait rarement autrement, ou complètent les capacités de leur possesseur de nouvelles façons.

Rareté

Chaque objet amélioré possède une rareté : commun, peu commun, rare, très rare, légendaire et artefact. Les objets améliorés communs, comme le *medpac*, sont les plus répandus. Certains objets légendaires, comme un *noyau alpha*, pourraient n'exister qu'en quelques exemplaires. Les secrets utilisés pour créer les technologies les plus puissantes et avancées ont été perdus au fil de l'histoire, à cause des guerres et du temps. Même les objets peu communs ne peuvent pas être facilement fabriqués. Ainsi, de nombreux objets améliorés sont des reliques uniques et bien préservées.

La rareté fournit une mesure approximative de la puissance d'un objet par rapport aux autres objets améliorés. Chaque rareté correspond à un niveau de personnage, comme indiqué ci-dessous dans le tableau de Rareté et Prix des Objets Améliorés. Un personnage ne trouve généralement pas un objet amélioré prototype, par exemple, avant le niveau 5 ou plus. Cela dit, la rareté ne devrait pas entraver l'histoire de votre campagne. Si vous voulez qu'une pièce d'archéotech tombe entre les mains de personnages de niveau 1, qu'il en soit ainsi. Nul doute qu'une belle histoire naîtra de cet événement.

Rareté et Prix des Objets Améliorés

Rareté	Niveau de Personnage	Valeur	DD d'Identification
Commun	1 ou plus	500-1 000 gelt	5
Peu commun	1 ou plus	1 001-5 000 gelt	10
Rare	5 ou plus	5 001-50 000 gelt	15
Très rare	11 ou plus	50 001-500 000 gelt	20
Légendaire	17 ou plus	500 001+ gelt	25

Si votre campagne permet le commerce d'objets améliorés, la rareté peut également vous aider à en fixer les prix. En tant que MJ, vous déterminez la valeur d'un objet amélioré individuel en fonction de sa rareté. Des valeurs suggérées sont fournies dans le tableau de Rareté des Objets Améliorés. La valeur d'un consommable, comme une dose de drogue ou un *medpac*, correspond généralement à la moitié de la valeur d'un objet permanent de même rareté.

Identifier les Objets Améliorés

Certains objets améliorés possèdent des propriétés qui ne sont pas facilement distinguables à l'œil nu. Identifier un tel objet nécessite l'utilisation du pouvoir tech *analyser*.

Si un joueur est compétent avec le type d'outils approprié et qu'il les a en sa possession, il peut effectuer un test pour identifier les propriétés d'un objet amélioré au cours d'un repos court. Le MJ détermine en dernier ressort si

les outils sont appropriés ou non. Pour bénéficier de cet avantage, l'objet amélioré doit être à portée.

Variante : Identification Simplifiée

Si vous préférez que les objets améliorés soient plus facilement identifiables, vous pouvez permettre aux personnages de les identifier par l'expérimentation. Au cours d'un repos court, un personnage peut se concentrer sur un objet amélioré tout en étant en contact physique avec lui. À la fin du repos court, le personnage apprend les propriétés de l'objet, ainsi que la façon de les utiliser.

Lien

Certains objets améliorés exigent qu'une créature forme un lien avec eux avant que leurs propriétés améliorées puissent être utilisées. Certains objets possèdent un prérequis pour celui-ci. Si le prérequis est une classe, une créature doit être membre de cette classe pour se lier à l'objet.

S'elle n'est pas lié à l'objet, une créature ne bénéficie que de ses avantages non améliorés. Par exemple, un bouclier amélioré qui nécessite un lien procure les avantages d'un bouclier normal à une créature qui n'y est pas liée, mais aucune de ses propriétés améliorées.

Se lier à un objet nécessite qu'une créature passe un repos court ininterrompu à se concentrer uniquement sur cet objet tout en étant en contact physique avec lui. Cette concentration peut prendre la forme d'un entraînement aux armes, d'une prière aux esprits-machines, d'une méditation, ou de toute autre activité appropriée. À la fin du repos court, la créature acquiert une compréhension intuitive de la façon d'activer les propriétés améliorées de l'objet, y compris les mots de commande ou phrases d'activation nécessaires.

Un objet ne peut être lié qu'à une seule créature à la fois, et une créature ne peut être liée qu'à un maximum de trois objets à la fois ; toute tentative de liaison à un objet supplémentaire échoue.

Le lien d'une créature à un objet prend fin si la créature ne satisfait plus les prérequis, si l'objet a été à plus de 30 mètres de distance pendant au moins 24 heures, si la créature meurt, ou si une autre créature se lie à l'objet. Une créature peut également mettre fin volontairement à ce lien en passant un autre repos court avec l'objet, à moins que l'objet ne soit maudit ou ne soit une pièce de technologie dangereuse.

Objets Maudits

Certains objets améliorés portent des malédictions qui tourmentent leurs utilisateurs, parfois longtemps après qu'un utilisateur ait cessé de les utiliser. La description d'un objet amélioré précise s'il est maudit. La plupart des méthodes d'identification des objets, comme le pouvoir tech *analyser*, ne parviennent pas à révéler une telle malédiction, bien que la légende puisse en donner un indice. Une malédiction devrait être une surprise pour l'utilisateur de l'objet lorsque ses effets sont révélés.

L'attunement à un objet maudit ne peut pas être annulé volontairement à moins que la malédiction ne soit d'abord brisée.

Technologie Dangereuse

Certains objets améliorés sont le produit d'une technologie dangereuse et archaïque. La description d'un objet amélioré précise si l'objet est une technologie dangereuse ou non. Les méthodes d'identification de la technologie dangereuse, comme le pouvoir *analyser*, peuvent détecter la plupart des formes de mécanismes défectueux, comme un *arme à plasma* ayant une chance de surchauffer.

Certains objets qui sont des technologies dangereuses, comme les *griffes du boucher*, sont extrêmement dangereux à délier ou à retirer une fois implantés, et détaillent dans leur description comment les retirer ou s'en délier.

Catégories d'Objets Améliorés

Les objets améliorés se répartissent en différentes catégories selon le type d'objet amélioré. Certaines catégories, comme les armes et les armures, sont évidentes. D'autres le sont moins.

Armure

Sauf indication contraire dans sa description, une armure doit être portée pour que ses propriétés améliorées fonctionnent.

Certaines armures améliorées précisent le type d'armure dont il s'agit, comme l'armure maillée ou l'armure motorisée, ou la catégorie dans laquelle elles se trouvent, comme armure légère ou lourde. Si une armure améliorée ne précise pas son type d'armure, vous pouvez choisir le type ou le déterminer aléatoirement.

Consommables

En général, les consommables sont à usage unique (sauf indication contraire dans la description). Une fois qu'un consommable est utilisé, il prend effet immédiatement et devient inutilisable.

La valeur des consommables, en raison de leur nature impermanente, correspond généralement à la moitié de celle des objets améliorés permanents. Les consommables sont sous-catégorisés selon leur type :

Drogues. Les drogues sont conçues pour donner des effets à court terme à une créature, comme une vitesse accrue ou une force supplémentaire. Les drogues peuvent durer d'une minute à plusieurs heures.

Munitions. Les munitions comprennent des modèles spéciaux de munitions, comme des munitions à bolter uniques, ou des munitions modifiées pour avoir des propriétés spéciales. Les munitions se présentent généralement sous la forme d'un chargeur complet ou d'une cellule d'énergie entièrement chargée, sauf indication contraire.

Explosifs. Les explosifs, comme une *grenade krak*, sont conçus pour provoquer un effet dans un rayon qui varie selon leur nature.

Poisons. Les poisons servent à incapaciter ou blesser des bêtes et des humanoïdes.

Médicaments. Les médicaments peuvent être utilisés pour restaurer des points de vie, guérir des états, ou autrement soigner ou renforcer une créature. Les médicaments n'agissent pas sur les créatures artificielles ou les morts-vivants, sauf indication contraire.

Technologie. Les consommables technologiques servent à améliorer les interactions avec la technologie et d'autres usages, y compris la réparation de créatures artificielles et de véhicules.

Augmentations Cybernétiques

Les augmentations cybernétiques sont des améliorations intégrées à des créatures biologiques, comme des bêtes ou des humanoïdes. Elles se présentent sous forme de remplacements, qui remplacent une partie du corps physique, ou d'améliorations, qui augmentent simplement une créature. Les augmentations cybernétiques sont abordées plus en détail plus loin dans ce chapitre.

Focalisateurs

Les focalisateurs sont sous-catégorisés selon le type d'incantation qu'ils augmentent : psychique ou tech.

Psychique. Les focalisateurs psychiques servent à augmenter l'incantation des pouvoirs psychiques. Le type le plus courant de focalisateurs psychiques sont les totems tribaux, les symboles de l'aquila (symboles sacrés), les étoiles du chaos (symboles impies), et d'autres objets capables de rediriger leurs énergies psychiques.

Tech. Les focalisateurs tech servent à augmenter l'incantation des pouvoirs tech. Le type le plus courant de focalisateurs tech sont les tablettes de données et les brassards, qui peuvent être portés à l'avant-bras du technolanceur.

Boucliers

Comme pour l'armure, sauf indication contraire dans la description, le bouclier doit être manié activement pour que ses propriétés améliorées fonctionnent.

Barda

Les objets qui n'entrent dans aucune des autres catégories sont considérés comme du barda. Il peut s'agir d'objets portés, comme des bottes ou un jetpack, ou d'objets tenus en main comme une tablette de données unique. Cette catégorie est un fourre-tout pour les objets qui ne correspondent à aucune autre catégorie.

Armes

Qu'elles soient forgées dans un but malveillant ou bienveillant, les armes comptent parmi les objets améliorés les plus convoités.

Certains objets améliorés précisent le type d'arme dont il s'agit dans leur description, comme une épée longue ou un fusil d'assaut, ou la catégorie dans laquelle ils se trouvent, comme les épées ou les armes à distance. Si une arme améliorée ne précise pas son type d'arme, vous pouvez choisir le type ou le déterminer aléatoirement.

Augmentations Cybernétiques

Certains personnages sont mécontents de leurs dons innés, tandis que d'autres cherchent simplement à augmenter leurs prouesses naturelles. Les moins chanceux, cependant, pourraient se retrouver privés d'un membre. Pour tous ces personnages, les augmentations cybernétiques répondent à un besoin.

Installer une Cybernétique. Installer une pièce cybernétique nécessite la cybernétique que vous voulez installer, une créature consentante ou incapacitée, et un jeu d'outils de chirurgien. La créature qui installe la cybernétique doit avoir la compétence avec les outils de chirurgien, la compétence Médecine, ou la compétence Tech.

À la discrétion du MJ, un autre jeu d'outils et une autre compétence peuvent permettre d'installer la cybernétique, comme une trousse de mécanicien pour installer un bras cybernétique. Certaines cybernétiques ont des règles d'installation uniques listées dans leur description, que vous utiliserez à la place de ces règles.

Attunement. Certaines cybernétiques nécessitent l'attunement. Si c'est le cas, elles suivent toutes les mêmes règles d'attunement habituelles. Si vous vous désattachez d'une cybernétique alors qu'elle est encore implantée, vous perdez les avantages de cette cybernétique.

Cibles et Temps d'Installation. En général, seules les bêtes et les humanoïdes peuvent utiliser des cybernétiques. Il faut 1 heure pour installer une cybernétique sur une créature de taille M ou plus petite, et ce temps double pour chaque catégorie de taille au-dessus de M.

Coût. Le tarif standard pour installer des cybernétiques est de 100 gelt par cybernétique, si l'opération est réalisée par un PNJ.

Retirer une Cybernétique. Retirer une cybernétique prend la moitié du temps et du gelt qu'il aurait fallu pour l'installer. De plus, si l'on retire une cybernétique de remplacement, le bénéficiaire perd la capacité d'utiliser la partie manquante jusqu'à ce qu'il reçoive un autre remplacement adéquat.

Liste des Objets Améliorés

Amplificateurs Carpiens

Cybernétique, peu commun

Ces cybernétiques ont été conçues pour être implantées dans les mains, améliorant les voies neurales et permettant à l'utilisateur de déplacer ses mains avec une agilité et une précision accrues. Tant que ces cybernétiques sont implantées, vous gagnez un bonus de +5 aux tests de Dextérité (Escamotage) et aux tests de Dextérité effectués pour crocheter des serrures.

Arme à Bolter

Arme (toute arme à distance infligeant des dégâts cinétiques), rare

Les créatures qui subissent des dégâts de cette arme subissent 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Ces dégâts de feu peuvent être infligés à jusqu'à deux créatures supplémentaires à moins de 5 pieds de la cible originale touchée, en raison de l'explosion des obus de bolter.

Chaque arme à bolter peut être modifiée pour avoir différentes propriétés. À la fin d'un repos court ou long, vous pouvez échanger l'une des propriétés que vous possédez contre une autre du même type. Choisissez dans la liste ci-dessous, en choisissant une option offensive et une option utilitaire :

Offensive	Utilitaire
Rayon d'Explosion. Les dégâts supplémentaires infligés par cette arme peuvent être répartis sur trois créatures à moins de 10 pieds de la cible originale touchée.	Tireur d'Élite. Les portées de l'arme sont doublées.
Hautement Explosif. Les dégâts supplémentaires infligés par cette arme peuvent être répartis sur toutes les créatures à moins de 5 pieds de la cible touchée.	Bolts Psy. Les dégâts supplémentaires sont des dégâts psioniques au lieu de dégâts de feu, et les dégâts causés par cette arme réduisent les points de psyker d'une créature (le cas échéant) de 1d4.
Perforant. Les dégâts supplémentaires passent de 1d6 à 2d6 dégâts.	Purifié. Les dégâts supplémentaires sont des dégâts radiants au lieu de dégâts de feu, et les dégâts causés par cette arme font briller les démons d'une lumière faible dans un rayon de 5 pieds, et les empêchent de bénéficier de l'invisibilité pendant 1 minute.
Modèle Fiable. Cette arme gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.	Obus Tempête. Les dégâts supplémentaires sont des dégâts de foudre au lieu de dégâts de feu, et les dégâts causés par cette arme réduisent les points tech d'une créature (le cas échéant) de 1d4. Ces dégâts de foudre ignorent toute résistance que les créatures artificielles ou fusionnées à la technologie pourraient avoir à ces dégâts.

Les armes à bolter nécessitent un score de Force de 11 ou plus pour être maniées.

Arme à Chaîne / Tronçonneuse

Arme (toute hache ou épée), peu commun

Cette arme possède des dents dentelées utilisées pour déchirer la chair et les os. Cette arme inflige 1d6 dégâts cinétiques supplémentaires en cas de coup réussi.

Arme à Fusion

Arme (toute arme à distance), très rare

Cette arme projette du liquide en fusion sur les ennemis, les incinérant. Cette arme inflige des dégâts de feu au lieu de son type de dégâts normal, et inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires à toute créature qu'elle touche.

Cette arme enflamme les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. En infligeant des dégâts à une créature artificielle, un objet, une structure, ou un véhicule, vous êtes considéré comme ayant fait le maximum de dégâts sur tous les dés de dégâts de cette arme.

Une créature tuée par cette arme est incinérée en cendres et laisse tomber toutes les armes et armures améliorées qu'elle portait.

Arme à Plasma*Arme (toute arme à distance), rare*

Cette arme tire du plasma vert chauffé sur un ennemi à portée. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme. Cette arme inflige des dégâts d'acide au lieu de son type de dégâts normal. Lorsque vous réalisez un coup critique avec cette arme, le plasma surchauffé provoque 2d6 dégâts d'acide supplémentaires.

Cette arme enflamme les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

Technologie Dangereuse. Les armes à plasma peuvent surchauffer. Lorsque vous faites un 1 sur le d20 pour un jet d'attaque, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sous peine de subir 1d6 dégâts d'acide.

Arme à Shuriken*Arme (toute arme à distance infligeant des dégâts cinétiques), rare*

Cette arme est conçue par les eldars et façonnée dans de la pierre-fantôme, et tire des shurikens tranchants comme des rasoirs qui percent les coques et les armures avec facilité.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme. Vous pouvez effectuer une attaque avec cette arme en tant qu'action bonus à chacun de vos tours.

Arme de Force*Arme (toute arme de mêlée), rare (nécessite l'attunement par une créature possédant la capacité de psycasting)*

Cette arme agit comme catalyseur d'énergie psychique. Cette arme peut être utilisée comme focalisateur de psycasting, faisant que tous les pouvoirs que vous lancez proviennent de l'arme de force. Vous pouvez utiliser votre caractéristique de psycasting au lieu de la Force ou de la Dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts de cette arme.

Arme de Puissance*Arme (toute arme de mêlée), rare*

Cette arme est entourée d'un champ de puissance scintillant, lui permettant d'infliger 2d6 dégâts d'énergie supplémentaires en cas de coup réussi. Cette arme enflamme les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Ce champ de puissance peut être activé ou désactivé en tant qu'action bonus.

Arme Dendritique*Cybernétique, rare (nécessite l'attunement)*

Cette cybernétique est installée le long de la colonne vertébrale, et est un tentacule mécanique avec une arme installée à son extrémité. Au cours d'une minute, vous pouvez installer une arme de mêlée simple ou de guerre ne possédant pas la propriété à deux mains dans le tentacule, lui permettant d'être utilisée sans nécessiter de main libre pour la manier. Cette arme peut être utilisée pour des attaques utilisant vos statistiques, et compte comme une main secondaire pour les besoins du combat à deux armes.

Lorsque vous êtes la cible d'une attaque de mêlée par une créature à moins de 5 pieds de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque de mêlée avec votre arme dendritique.

Arme Digitale*Barda, variable*

Ce dispositif prend la forme d'une sphère ou d'un anneau. Vous pouvez utiliser une action pour basculer entre ces formes. En tant qu'action, le porteur peut activer l'anneau pour tirer un rayon d'énergie rouge de 5 pieds de large et 100 pieds de long hors de l'arme. Les créatures se trouvant dans la ligne du rayon doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant la moitié des dégâts en cas de réussite. Les armes digitales existent en différentes raretés, chacune associée à un DD et des dégâts différents.

Rareté	DD	Dégâts
Peu commun	11	3d6 énergie
Rare	13	6d6 énergie
Très rare	15	9d6 énergie
Légendaire	17	12d6 énergie

Une fois cette propriété utilisée, elle ne peut plus être utilisée avant que vous n'ayez terminé un repos long.

Arme Laser à Charge Chaude*Arme (toute arme laser), rare*

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme améliorée. Cette arme inflige 1d6 dégâts d'énergie supplémentaires en cas de coup réussi.

Cette arme est fournie avec un sac à dos de 10 lb qui charge l'arme, vous permettant de ne jamais avoir besoin de la recharger. Cette arme enflamme les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

Arme Vibrante*Arme (toute arme), commun*

En dégainant cette arme, vous pouvez choisir de l'activer. Tant qu'elle est activée, cette arme émet une lumière vive dans un rayon de 15 pieds et une lumière faible dans un rayon supplémentaire de 15 pieds.

Arme, +1, +2 ou +3*Arme (toute), peu commun (+1), rare (+2), ou très rare (+3)*

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme améliorée. Le bonus est déterminé par la rareté de l'arme.

Armure de la Soif de Sang*Armure (intermédiaire, lourde), très rare (nécessite l'attunement)*

Cette armure est faite de métaux noircis, et laisse perpétuellement échapper des gouttes de sang de ses épauières. En portant cette armure, vous gagnez un bonus de +1 à la CA, et vous pouvez comprendre et parler le chaotique. De plus, les gantelets griffus de l'armure transforment vos attaques à mains nues en armes améliorées infligeant des dégâts cinétiques, avec un bonus

de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et un dé de dégâts de 1d8.

Malédiction. Une fois que vous revêtez cette armure maudite, elle s'infuse dans votre chair. Vous ne pouvez pas la retirer à moins d'être ciblé par le pouvoir *dissiper la malédiction* ou *médecine majeure* ou des effets similaires. En portant cette armure, vous avez un désavantage aux jets d'attaque contre les démons alignés avec Khorne et aux jets de sauvegarde contre leurs pouvoirs et capacités spéciales.

Armure de Résistance

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (nécessite l'attunement)

Cette armure a été conçue pour résister à un type spécifique d'armement. Vous avez une résistance à un type de dégâts tant que vous portez cette armure. Le MJ choisit le type ou le détermine aléatoirement parmi les options ci-dessous.

types de Dégâts

d10	Type de Dégâts	d10	Type de Dégâts
1	Acide	6	Nécrotique
2	Froid	7	Poison
3	Feu	8	Psychique
4	Force	9	Radiant
5	Foudre	10	Tonnerre

Armure Flak Superlégère

Armure (armure flak), rare

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA en portant cette armure. Vous êtes considéré comme compétent avec cette armure même si vous n'avez pas la compétence avec les armures intermédiaires.

Armure Renforcée

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), peu commun

Cette armure est renforcée avec de la céramite ou d'autres matériaux durables. Tant que vous la portez, tout coup critique contre vous devient un coup normal.

Armure Terminator

Armure (armure motorisée), artefact (nécessite l'attunement)

Cet ensemble d'armure se compose d'une combinaison motorisée équipée de céramite et de technologies supplémentaires pour renforcer la force du porteur tout en maintenant une amplitude de mouvement complète.

L'*armure terminator* ajoute 500 livres supplémentaires au poids de l'armure utilisée pour la fabriquer. Tant qu'elle est alimentée, l'*armure terminator* ne compte pas dans le poids total transporté par l'utilisateur.

En portant cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Classe d'Armure. Tant que vous êtes attuné et que vous portez cette armure, vous bénéficiez des avantages suivants :

Inamovible. Si un effet vous déplace contre votre volonté le long du sol, vous pouvez utiliser votre réaction pour ne pas être déplacé.

Plaquage en Céramite. Vous gagnez une résistance aux dégâts d'énergie et cinétiques non améliorés.

Force Renforcée. Votre score de Force est augmenté de 2 tant que vous portez cette armure, jusqu'à un maximum de 24.

Propriétés Uniques. Chaque *armure terminator* est une relique d'une époque révolue depuis longtemps. Pour cette raison, chaque ensemble d'*armure terminator* est décoré d'un ensemble unique de traits provenant de ses précédents propriétaires, des rites utilisés pour la sanctifier, et de médailles issues de batailles passées. Le MJ lance deux fois sur le tableau ci-dessous pour déterminer les effets supplémentaires que possède l'ensemble d'Armure Terminator tant qu'on y est attuné.

d100 Propriété

01-10	Protections Mentales. Tant que vous êtes attuné à l'artefact, vous ne pouvez pas être effrayé ou charmé.
11-20	Capacité Renforcée. Tant que vous êtes attuné à l'artefact, l'un de vos scores de caractéristique augmente de 2, jusqu'à un maximum de 24.
21-30	Plaquage Supplémentaire. Tant que vous êtes attuné à l'artefact, vous gagnez un bonus supplémentaire de +1 à la Classe d'Armure.
31-40	Injecteurs de Stimulants. Tant que vous êtes attuné à l'artefact, vous regagnez 1d6 points de vie au début de votre tour si vous avez au moins 1 point de vie.
41-50	Visée Acérée. Lorsque vous touchez avec une attaque d'arme tant que vous êtes attuné à l'artefact, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme.
51-60	Halo de Protection. Tant que vous êtes attuné à l'artefact, vous ne pouvez pas être aveuglé, assourdi, pétrifié, ou étourdi.
61-70	Plaquage Spécialisé. Tant que vous êtes attuné à l'artefact, vous avez une résistance contre l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, force, foudre, nécrotique, poison, psionique, radiant, et tonnerre.
71-80	Machinerie Bénie. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et d'Intelligence contre les pouvoirs tech.
81-90	Protections Psychiques. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme contre les pouvoirs psychiques.
91-100	Systèmes Stabilisateurs. Tant que vous êtes attuné à l'artefact, obtenir 16 ou plus sur un jet de sauvegarde contre la mort vous soigne de 1 point de vie.

Armure, +1, +2 ou +3

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (+1), très rare (+2), ou légendaire (+3)

Vous bénéficiez d'un bonus à la CA en portant cette armure. Le bonus est déterminé par sa rareté.

Bâton Nul

Barda, rare (nécessite l'attunement)

Ce bâton d'obsidienne réduit la puissance des pouvoirs psychiques. Tant que le bâton nul est sur votre personne et que vous y êtes attuné, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs psychiques.

Bio-Lame Sanctus

Arme (toute épée), très rare (nécessite l'attunement)

Imprégnée de biomatière extraterrestre, cette lame est offerte aux membres d'un culte de voleurs de gènes par un patriarche. Pour s'attuner à cette arme, vous devez laisser une partie de votre matériel génétique, comme des cheveux, des ongles ou du sang, fusionner dans la lame.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme. Cette arme possède 3 charges, et vous regagnez 1 charge à la fin d'un repos long en fournissant à l'arme davantage de votre matériel génétique. Lorsque vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser une charge et obliger la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16. En cas d'échec, la créature subit 1d6 dégâts psychiques et est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour. Cette propriété n'a aucun effet contre les créatures artificielles et les morts-vivants.

Nature Organique. Tant qu'elle est attunée à cette lame, la lame peut communiquer télépathiquement avec tout tyranide à moins de 30 pieds qui ne se trouve pas derrière un couvert total. La lame peut communiquer des pensées et idées simples, comme « proie » et « fuir ». Si le porteur est attaqué ou si le porteur n'est pas un tyranide, la lame tente d'envoyer un appel de détresse à tout tyranide à portée de sa télépathie.

Bouclier Énergétique

Armure (bouclier), très rare

Ce bouclier possède un générateur de champ de puissance intégré conçu pour dévier les tirs d'armes légères. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA en portant ce bouclier. De plus, le champ de puissance de ce bouclier vous confère une résistance aux dégâts causés par les attaques d'armes à distance.

Cape Caméléoline

Barda, peu commun (nécessite l'attunement)

Cette cape peut s'enrouler autour de vous, vous fondant dans votre environnement grâce à sa technologie de camouflage. Vous pouvez enrouler la cape autour de vous ou la déployer en tant qu'action. Lorsque la cape est enroulée autour de vous, les tests de Perception effectués pour vous voir ont un désavantage, et vous avez l'avantage aux tests de Discrétion effectués pour vous cacher visuellement.

Champ de Clonage

Barda, rare (nécessite l'attunement)

Souvent porté par les eldars et les arlequins, ce petit dispositif projette une illusion vous faisant apparaître comme si vous vous teniez près de votre emplacement réel, donnant à toute créature un désavantage aux jets d'attaque contre vous. Si vous subissez des dégâts, la propriété cesse de fonctionner jusqu'au début de votre prochain tour. Cette propriété est suspendue tant que vous êtes incapacité, entravé, ou autrement incapable de bouger.

Champ de Force Personnel

Barda, rare (nécessite l'attunement)

Ce champ de force personnel prend la forme d'une petite icône ou d'un emblème. Vous gagnez un bonus de +1 à la

CA et aux jets de sauvegarde tant que vous êtes attuné à cet objet et qu'il est sur votre personne.

Champ de Résistance

Barda, rare (nécessite l'attunement)

Ce cube alimente un champ de force personnel constant. Ce champ de force confère une résistance à un type de dégâts tant que ce champ de force est sur votre personne. Lorsqu'il est frappé par son élément, le champ de force clignote d'une couleur déterminée par le type de dégâts auquel il résiste. Le MJ choisit aléatoirement le type de dégâts auquel le champ de force résiste. À la fin d'un repos long, vous pouvez changer le type de dégâts auquel le champ de force confère une résistance.

d10	Type de Dégâts	Couleur
1	Acide	Marron
2	Froid	Bleu
3	Feu	Rouge
4	Force	Violet
5	Foudre	Jaune
6	Nécrotique	Noir
7	Poison	Vert
8	Psionique	Rose
9	Tonnerre	Orange
10	Radiant	Or

Chrono Révélateur

Barda, commun

En tenant ce chrono, vous pouvez utiliser une action pour ajuster automatiquement l'heure du chrono aux heures diurnes et nocturnes de la planète. Cela prend une minute pour s'ajuster complètement. Après ajustement, vous pouvez déterminer la durée du cycle diurne et nocturne d'une planète.

Cogitateur de Dispersion Thermique

Cybernétique, peu commun (nécessite l'attunement)

Ce petit cogitateur est installé à la base de la colonne vertébrale, et permet au corps de disperser uniformément une fine couche de chaleur pour contrer les effets des environnements froids. Tant que vous êtes attuné à cet objet, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous avez une résistance aux dégâts de froid
- Vous ignorez le terrain difficile créé par la glace ou la neige.
- Vous pouvez tolérer des températures aussi basses que -50 degrés Fahrenheit sans protection supplémentaire. Si vous portez des vêtements chauds, vous pouvez tolérer des températures aussi basses que -100 degrés Fahrenheit.

Collier de Laiton

Barda, rare (nécessite l'attunement)

Réputés forgés de la haine ondulante d'un dieu envers les psykers, ces colliers sont recouverts de pointes et de gravures runiques protégeant le porteur des psykers. En portant ce collier, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs psychiques, et vous avez l'avantage aux tests de compétence Survie pour traquer des créatures possédant la capacité de psychasting.

Malédiction. Lorsque vous vous attunez au collier, celui-ci s'enfonce dans la chair, devenant une source constante d'irritation et de colère pour l'utilisateur. Le porteur ne peut pas retirer volontairement le collier ni y mettre fin à l'attunement. La seule façon de retirer le collier est via un effet qui dissipe une malédiction, comme *dissiper la malédiction*, *médecine majeure*, ou *restauration supérieure*.

Combinaison d'Assassin

Armure (armure en fibre, combinaison moulante), légendaire (nécessite l'attunement)

Cette combinaison est conçue pour l'élite des assassins, et est équipée des plus hauts niveaux de technologie pour assister son porteur. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA en portant cette armure.

Caméléoline. Votre combinaison tente automatiquement de vous fondre dans votre environnement. En portant cette combinaison, vous avez l'avantage aux tests de Discrétion. En tant qu'action, vous pouvez activer la combinaison pour brouiller votre silhouette, causant aux créatures un désavantage aux tests de Perception effectués pour vous voir. Vous pouvez désactiver cette fonction en tant qu'action.

Cogitateurs Auto-Stabilisateurs. En portant cette combinaison, votre vitesse de déplacement est augmentée de 10.

Pouvoirs Tech. La combinaison possède 15 charges, et regagne 1d6+2 charges à la fin d'un repos long. Le porteur peut lancer les pouvoirs tech suivants (DD de sauvegarde tech 17) en portant la combinaison :

- (1 charge) *déguisement holographique, suspendre la gravité*
- (2 charges) *détecter l'invisibilité, champ de camouflage (soi-même seulement)*
- (3 charges) *invisibilité aux caméras*
- (4 charges) *champ de camouflage supérieur, téléporteur à particules (soi-même seulement)*

Cruche de Gloutonnerie

Barda, peu commun

Cette cruche en céramique infusée psychiquement semble pouvoir contenir un gallon de liquide et pèse 12 livres, qu'elle soit pleine ou vide. Elle est décorée de visages joviaux riant et d'images de vin versé. Des bruits de clapotis peuvent être entendus depuis l'intérieur de la cruche lorsqu'elle est secouée, même si elle est vide.

Vous pouvez utiliser une action et nommer un liquide dans le tableau ci-dessous pour faire produire à la cruche le liquide choisi. Ensuite, vous pouvez déboucher la cruche en tant qu'action et verser ce liquide, jusqu'à 2 gallons par minute. La quantité maximale de liquide que la cruche peut produire dépend du liquide que vous avez nommé.

Une fois que la cruche commence à produire un liquide, elle ne peut pas en produire un autre différent, ni davantage d'un liquide ayant atteint son maximum, jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, ou jusqu'à ce que vous sacrifiez un humanoïde à moins de 1,5 mètres de la cruche.

Contenance de la cruche

Liquide	Quantité Max	Liquide	Quantité Max
Acide	1/4 de litre	Huile	1/2 litre
Poison basique	15 millilitres	Vinaigre	8 litres
Bière	15 litres	Eau, douce	30 litres
Miel	4 litres	Eau, salée	45 litres
Mayonnaise	7 litres	Vin	4 litres

Cryolame

Arme (toute épée), rare (nécessite l'attunement)

Cette arme est gainée d'une teinte glacée et maintient des températures sous-zéro grâce à une série complexe de tubes et de valves archéotech, préservant sa résistance interne tout en donnant à l'arme la durabilité nécessaire pour frapper.

Lorsque vous touchez avec une attaque utilisant cette épée améliorée, la cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaires. De plus, tant que vous tenez l'épée, vous avez une résistance aux dégâts de feu.

Lorsque vous dégainez cette arme, vous pouvez éteindre toutes les flammes non améliorées dans un rayon de 30 pieds autour de vous. Cette propriété ne peut être utilisée qu'une fois par heure.

Étouffeur de Son

Barda, peu commun

Cette boîte peut être fixée magnétiquement à une armure, et étouffe les bruits de pas en activant des brouilleurs à basse fréquence. Tant que vous portez cet objet, vos pas ne font aucun bruit, quelle que soit la surface sur laquelle vous vous déplacez. Vous avez également l'avantage aux tests de Discrétion qui reposent sur le déplacement silencieux.

Exosquelette d'Endurance

Cybernétique, rareté variable (nécessite l'attunement)

Conçu pour les travailleurs industriels, cet exosquelette a été réadapté pour s'ajuster sur les articulations et muscles d'une personne et se fixer sous la peau, créant un exosquelette pouvant confortablement se loger sous des vêtements et une armure. En portant cet exosquelette, votre score de Force change pour un score conféré par l'exosquelette. Si votre Force est déjà égale ou supérieure au score de l'exosquelette, l'objet n'a aucun effet sur vous.

Cinq variétés de cet exosquelette existent, correspondant à leur fabrication et modèle, ainsi qu'à leur rareté.

Type	Force	Rareté
Modèle Industriel	21	Rare
Modèle Construction	23	Très rare
Modèle de Combat MK IV	25	Très rare
Modèle Marine	27	Légendaire
Modèle Terminator MK II	29	Légendaire

Gantelet Mindphase

Arme (gantelet léger ou gantelet), rare (nécessite l'attunement)

Ce gantelet est équipé d'un module de contrôle neuronal qui permet d'affaiblir les créatures qu'il touche. S'attuner à cet objet nécessite qu'il scanne vos nerfs après l'avoir

équipé. Cette arme inflige des dégâts psioniques au lieu de son type de dégâts normal.

Cette arme possède 3 charges, et regagne 1 charge à la fin d'un repos long, car elle retrace vos nerfs. Lorsque vous touchez une créature avec cette arme, vous pouvez choisir de dépenser 1 charge, obligeant la créature à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature a un désavantage aux jets d'attaque de mêlée et à tous les tests de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour. Cette propriété n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

Générateur d'Hologramme Perpétuel

Barda, peu commun (nécessite l'attunement)

Ce dispositif génère constamment de nouveaux hologrammes tant que vous le portez. S'attuner à cet objet implique que la coiffe mémorise vos données, telles que le poids corporel et la taille. Tant que cet objet est sur votre personne, vous pouvez utiliser une action pour lancer le pouvoir tech *déguisement holographique* à volonté. Le pouvoir cesse si le générateur est retiré.

Grav-Chute

Barda, peu commun

Ce dispositif de la taille d'un sac à dos émet des champs suspenseurs, contrant les effets de la gravité pour les troupes aéroportées et parachutistes. Lorsque vous chutez en portant ce dispositif, vous descendez de 60 pieds par round et ne subissez aucun dégât de chute.

Grenade Krak

Consommable (explosifs), peu commun

Les grenades krak sont des grenades explosives centralisées qui percent l'armure. Les grenades peuvent être réglées pour détoner à l'impact ou avec une minuterie qui dure plusieurs secondes avant de détoner. Les grenades peuvent être lancées jusqu'à 60 pieds. En tant qu'action, vous pouvez lancer une grenade krak sur un point que vous pouvez voir à portée. Chaque créature dans une sphère de 5 pieds de diamètre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Une créature subit 6d6 dégâts cinétiques en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Les créatures artificielles ont un désavantage à ce jet de sauvegarde. Cela inflige des dégâts doublés aux objets et véhicules.

Griffe Foudroyante

Arme (griffes), rare

Cette arme est entourée d'un champ de puissance scintillant, permettant à cette arme d'infliger 2d6 dégâts de foudre supplémentaires en cas de coup réussi. Cette arme enflamme les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Ce champ de puissance peut être activé ou désactivé en tant qu'action bonus.

Vous pouvez utiliser une action bonus pour activer ou désactiver jusqu'à deux griffes foudroyantes dans le cadre de la même action bonus.

Griffes du Boucher

Cybernétique, très rare

Ces griffes sont tristement célèbres pour avoir été implantées dans le primarque Angron de la légion des Mangeurs de Mondes, ainsi que dans tous ses légionnaires. Implantées dans le crâne, ces griffes appuient sur le cerveau de la victime, causant une source constante de douleur et d'irritation.

Tant que cet objet amélioré est implanté, si vous pouvez entrer en rage, vous disposez d'une rage supplémentaire que vous pouvez utiliser. Si vous ne pouvez pas entrer en rage, vous pouvez utiliser la capacité de rage une fois, comme un berserker, et vous regagnez la capacité de le faire à la fin d'un repos long.

Technologie Dangereuse. Cette cybernétique s'enfonce dans votre cerveau, devenant une source constante d'irritation. Tant que cette cybernétique est implantée, les effets suivants persistent :

- Vous gagnez le trait de personnalité « Je ne ressens de la joie qu'en tuant des gens. »
- Lorsque vous réduisez une créature à 0 point de vie, vous ne pouvez pas choisir de l'assommer.
- Vous avez un désavantage aux tests de Persuasion contre les non-Khornates.

Le processus de retrait de cette cybernétique est fatal en toutes circonstances. Les effets de *médecine majeure* ou de *restauration supérieure* suspendent les effets de cette cybernétique pendant 1 heure, mais ne peuvent pas la retirer. Si un pouvoir tel que *tisser la réalité* est lancé pour tenter de retirer la cybernétique, lancez un dé. Sur un résultat impair, vous mourez. Sur un résultat pair, la cybernétique est retirée sans danger.

Hache Omnisienne

Arme (toute hache), très rare (nécessite l'attunement)

Cette hache est offerte aux membres haut placés de l'Adeptus Mechanicum, et est un symbole de prestige et de pouvoir. En vous attunant à cet objet, vous passez du temps à apprendre les esprits-machines qui l'habitent, et à mémoriser tous les motifs complexes de l'arme.

Cette arme est entourée d'un champ de puissance scintillant, lui permettant d'infliger 2d6 dégâts d'énergie supplémentaires en cas de coup réussi. Cette arme enflamme les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Ce champ de puissance peut être activé ou désactivé en tant qu'action bonus.

Cette arme améliorée est équipée de tous les gadgets tech, et vous avez l'avantage à tous les tests de compétence que vous effectuez à l'aide d'un gadget tech ainsi qu'aux tests Tech.

La hache possède 8 charges, et regagne 1d6+2 charges à la fin d'un repos long. Tant que vous êtes attuné à la hache, vous pouvez lancer les pouvoirs tech suivants (DD de sauvegarde tech 15) :

- (1 charge) : *analyser, copier, désactiver dispositif, réparer*
- (2 charges) : *piratage avancé, verrouiller, libérer*
- (3 charges) : *lire données, communication longue distance*
- (4 charges) : *scanner la zone, sonde de détection*

Implant de Constitution

Cybernétique, rare (nécessite l'attunement)

Cet implant durcit votre peau et augmente le flux sanguin ainsi que votre taux de guérison naturel. Votre score de Constitution est de 19 tant que vous êtes implanté avec cette puce. Il n'a aucun effet sur vous si votre Constitution est déjà de 19 ou plus.

Injectables Médicaux

Consommable (médicament), peu commun

Ce petit conteneur, d'environ six pouces de diamètre, contient 1d4+1 doses d'un sérum bleu-vert.

En tant qu'action, une dose de médicament peut être injectée. La créature qui la reçoit regagne 2d8+2 points de vie, cesse d'être empoisonnée, et est guérie de toute maladie non améliorée.

Jump Pack

Barda (jetpack), rare

Ce jump pack unique est conçu pour les assauts de mêlée. En portant cet objet, votre vitesse de vol est de 60 pieds, au lieu des 30 pieds normaux pour un jetpack.

Lame d'Obsidienne

Arme (toute épée), légendaire (nécessite l'attunement par un vierge)

Cette lame est taillée dans l'obsidienne et possède des propriétés qui ne peuvent être pleinement exploitées que lorsqu'elle est attunée par un vierge (blank). S'attuner à cette arme implique de faire circuler votre énergie nulle à travers la lame, alimentant sa technologie unique. Cette arme confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts au porteur. Si un vierge est attuné à la lame, l'arme confère les avantages suivants au porteur :

La *lame d'obsidienne* possède 8 charges. Elle regagne 1d6+2 charges à la fin de chaque repos long. Vous pouvez lancer les pouvoirs suivants avec cette arme :

- (1 charge) : *repousser le warp, détecter le warp*
- (3 charges) *briser le warp, fracturer le warp*
- (8 charges) *champ nul*

Ces pouvoirs utilisent vos pouvoirs nuls pour être lancés, et ne peuvent être atténués, détectés, ou affectés par des pouvoirs ou effets psychiques, comme une créature différente lançant *fracturer le warp* sur l'un des pouvoirs que vous lancez.

Lame Furtive XV5

Arme (toute épée), légendaire (nécessite l'attunement)

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette épée. Cette épée est équipée d'une technologie de camouflage. Tant que vous êtes attuné à l'épée, vous pouvez l'activer en tant qu'action bonus pour rendre la lame invisible pendant 1 minute. Tant que l'épée est invisible, vous avez l'avantage aux jets d'attaque effectués avec l'épée contre des créatures. Cet effet peut être interrompu prématurément en tant qu'action bonus, rendant l'épée à nouveau visible. Une fois cette propriété utilisée, vous ne pouvez pas la réutiliser avant d'avoir terminé un repos long.

Si la cible de l'attaque peut voir les créatures invisibles, par exemple grâce à la vision aveugle, la vision véritable, ou le

pouvoir *détecter l'invisibilité*, vous n'avez pas l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature.

Lentilles Lumineuses

Barda, commun

En portant ces lentilles, vous pouvez faire changer la couleur de vos yeux (aucune action requise). En tant qu'action bonus, vous pouvez faire briller vos yeux de cette couleur.

Lunettes de Détection Automatique

Barda, peu commun (nécessite l'attunement)

Ces lunettes sont équipées d'un affichage tête haute intégré pouvant être utilisé pour repérer les cibles et faciliter la visée. En portant ces lunettes, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts sur les attaques à distance. De plus, vous pouvez voir jusqu'à 1 mile sans difficulté, capable de discerner même des détails fins comme si vous regardiez quelque chose situé à moins de 100 pieds de vous. De plus, la lumière faible n'impose pas de désavantage à vos tests de Sagesse (Perception).

Lunettes de Vision Nocturne

Barda, peu commun

En portant ces lunettes, vous bénéficiez de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 60 pieds. Si vous avez déjà la vision dans le noir, porter les lunettes augmente sa portée de 60 pieds.

Mécadendrite, Utilitaire

Cybernétique, peu commun

Une mécadendrite utilitaire est un membre mécanique préhensile capable d'équiper et de tenir jusqu'à six types d'outils différents. L'utilisateur peut utiliser ces outils comme s'il avait la compétence avec eux.

Lorsque vous terminez un repos court ou long, vous pouvez choisir d'ajouter un jeu d'outils à la mécadendrite, ou de remplacer un jeu d'outils par un autre.

Medpac

Consommable (médicament), rareté variable

Vous regagnez des points de vie lorsque vous utilisez ce consommable. Le nombre de points de vie dépend de la rareté de la potion, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Medpac	Rareté	PV Regagnés
Medpac de base	Commun	2d4+2
Medpac amélioré	Peu commun	4d4+4
Medpac supérieur	Rare	8d4+8
Medpac exceptionnel	Très rare	10d4+20

Membre Cybernétique

Cybernétique, commun

Cette cybernétique remplace un membre perdu — une main, un bras, un pied, une jambe, ou une partie du corps similaire. Tant que la cybernétique est implantée, elle fonctionne de manière identique à la partie qu'elle remplace.

Muscle Synthétique

Cybernétique, peu commun (nécessite l'attunement)

Votre score de Force est de 19 tant que ce muscle synthétique est implanté. Il n'a aucun effet sur vous si votre Force est déjà de 19 ou plus.

Noyau alpha

Cybernétique, légendaire (nécessite l'attunement)

Ce petit dispositif circulaire d'un pouce de diamètre peut être inséré à la base du crâne ou à travers les cybernétiques d'un individu pour améliorer ses capacités grâce aux capacités de l'intelligence artificielle.

Tant que vous êtes attuné à cet objet, vous gagnez un bonus de +2 à votre DD de sauvegarde tech pour les pouvoirs tech, et un bonus de +2 aux jets d'attaque tech effectués à l'aide de pouvoirs tech.

Intelligence Alpha. Vous gagnez la compétence avec quatre compétences ou outils de votre choix. Ces compétences peuvent être changées et échangées à la fin d'un repos long. Lorsque vous effectuez un test de compétence d'Intelligence, vous pouvez lancer un d10 et l'ajouter au résultat.

Machinerie Bénie. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs tech.

Pouvoirs Tech. Vous pouvez utiliser le *noyau alpha* pour lancer l'un des pouvoirs tech suivants sans dépenser de points tech : *analyser, détecter amélioration, lumière, verrouiller, marche/arrêt, et libérer.*

Conscience. Le *noyau alpha* est une intelligence artificielle capable de raisonnement et de pensée. Il possède un score d'Intelligence de 20, un score de Sagesse de 16, et un score de Charisme de 12. Il peut voir et entendre à travers vos sens jusqu'à 60 pieds. Le *noyau alpha* peut parler, lire et comprendre le bas gothique et le binaire. Sa voix est taciturne et concise. Tant qu'il est attuné, le *noyau alpha* peut également comprendre toutes les langues que vous connaissez.

Alignement. L'alignement du *noyau alpha* est loyal neutre. Le *noyau alpha* est obsédé par la recherche d'informations concernant sa création et son créateur. Il cherche également à apprendre de nouvelles informations concernant les technologies inconnues ou perdues, ainsi que les technologies extraterrestres.

Œil des Secrets

Barda, très rare (nécessite l'attunement)

Cet œil est identique à un œil normal, et son iris brille d'une faible lumière bleue. Après s'être attuné à cet objet, il s'insère psychiquement dans une orbite de la créature attunée, remplaçant l'un de ses yeux si possible.

Langues Supplémentaires. Tant que vous êtes attuné à cet objet, vous apprenez deux langues déterminées par le MJ. Ces langues seront le plus souvent le chaotique et l'hérétique.

Pouvoirs à Volonté. Tant que l'œil est en place, vous pouvez l'utiliser pour lancer les pouvoirs suivants comme pouvoirs psychiques à volonté : *détecter le warp, identifier, et masquer du trompeur.*

Sorcellerie. Vous pouvez lancer chacun des pouvoirs suivants comme pouvoirs psychiques une fois, regagnant la capacité de le faire après avoir terminé un repos long : *œil arcanique, détecter l'invisibilité, et zone de vérité.*

Malédiction. Tant que vous êtes attuné à cet objet, votre type de créature apparaît comme démon (Tzeentch) aux pouvoirs comme *détecter le warp* et à la vue de sorcière d'un exorciste. Cet objet ne peut être désattuné à moins que vous ne soyez ciblé par le pouvoir *dissiper la malédiction*, ou un pouvoir de plus grande puissance. Si vous vous désattunez de l'œil, il se retire lui-même, et un œil se reforme immédiatement à sa place, s'il y avait un œil dans l'orbite au départ.

Omni Scope

Barda, légendaire

Cette lunette est fournie avec une variété de lentilles, adaptées à toutes les conditions. Vous pouvez fixer et détacher la lunette d'une arme à distance en une minute. Tant que la lunette est fixée à une arme à distance que vous maniez, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez tirer à longue portée avec l'arme sans désavantage, et les capteurs thermiques vous confèrent la vision dans le noir jusqu'à une portée de 120 pieds, et vous pouvez voir à travers l'obscurité améliorée.
- Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec l'arme.
- Vous ignorez le couvert partiel et les trois-quarts avec l'arme.

Organe/Organe Synthétique

Cybernétique, rareté variable

Les organes sont cultivés et récoltés auprès d'espèces à travers la galaxie. Les organes synthétiques peuvent être cultivés en laboratoire ou en cuve. Les deux types d'organes peuvent être utilisés pour la consommation et les transplantations. La rareté de l'espèce détermine la fréquence des organes, ainsi que leur coût.

Type	Espèce	Exemple	Rareté
Races standards	Humain, abhumain, ork		Peu commun
Races rares	Eldar, Tau, stryxis		Rare
Races exotiques	Space marines, lacrymole, thyrrus		Très rare
Races uniques	Primarque, c'tan, ancien		Légendaire

Tant que l'organe est implanté, il fonctionne de manière identique à l'organe qu'il remplace.

Pack de Téléportation

Barda, rare

Ce dispositif volumineux est utilisé pour parcourir des distances à travers les champs de bataille, et équipe souvent les troupes de choc pour se retrouver rapidement derrière les lignes ennemies. En le portant, vous pouvez l'utiliser pour lancer le pouvoir tech *téléporteur à particules* en tant qu'action. Cette propriété ne peut pas être réutilisée avant que vous n'ayez terminé un repos long.

Poing Énergétique

Arme (gantelet léger ou gantelet), très rare

Cette arme inflige 2d6 dégâts de tonnerre supplémentaires à toute cible qu'elle touche. Lorsque vous infligez un coup critique à une créature avec cette arme, vous pouvez la mettre à terre si cette créature est de taille TG ou plus petite.

Cette arme inflige des dégâts doublés contre les objets, structures et véhicules.

Preneur de Têtes

Arme (toute épée), légendaire (nécessite l'attunement)

Cette lame de laiton boit le sang de ses ennemis et prend la tête de ses adversaires. Des marques en tally ornent sa garde, trophées de ses prises. Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme améliorée. De plus, l'arme ignore la résistance aux dégâts cinétiques.

Lorsque vous attaquez une créature possédant au moins une tête avec cette arme et faites un 20 sur le jet d'attaque, vous lui tranchez une tête. La créature meurt si elle ne peut pas survivre sans la tête perdue. Une créature est immunisée contre cet effet si elle est immunisée aux dégâts cinétiques, n'a pas ou n'a pas besoin de tête, possède des actions légendaires, ou si le MJ décide que la créature est trop grande pour que sa tête puisse être tranchée avec cette arme. Une telle créature subit à la place 6d8 dégâts cinétiques du coup.

Protection Contre la Détection

Barda, peu commun (nécessite l'attunement)

Il s'agit d'un petit sceau de protection en métal, d'environ un pouce de diamètre. En portant ce sceau, vous êtes psychiquement dissimulé aux pouvoirs tentant de repérer votre position. Vous ne pouvez pas être ciblé par de tels pouvoirs psychiques, ni être perçu par des capteurs de scrutation psychique.

Sérum de Rajeunissement

Consommable (médicament), rare

Ce sérum se présente dans une petite fiole de verre. Ce sérum est connu pour réduire les effets du vieillissement et augmenter l'espérance de vie de celui qui l'ingère. Lorsqu'il est ingéré, ce sérum peut prolonger l'espérance de vie d'une créature de 1d6+6 ans.

Traducteur de Scribe

Barda, peu commun

Ce dispositif se place sur les yeux et la tête, et possède des utilitaires d'aide auditive. En portant cet objet amélioré, vous pouvez utiliser une action pour lancer le pouvoir tech *programme de traduction* à volonté depuis celui-ci.

Chapitre 5 — 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.

Images :

par ordre d'apparition

- Sauf mention contraire les images de ces ouvrages proviennent du site warhammer40k.fandom.com