

Arbre de tale	Talent	Prérequis	Coût (xp)	Effet
Général	Vigilance		1	Détection automatique des vols à la tire ; crier « ALERTE ! » en cas de déclenchement.
Général	Maîtrise des armures (légères)		1	Peut utiliser une armure légère.
Général	Maîtrise des armures (Moyenne)	Maîtrise des armures (légères)	2	On peut utiliser une armure moyenne ou toute armure plus légère.
Général	Maîtrise des armures (lourdes)	Maîtrise des armures (Moyenne)	3	On peut utiliser une armure lourde ou quelque chose de plus léger.
Général	Maîtrise des armures (armures énergétiques)	Maîtrise des armures (lourdes)	4	On peut utiliser une armure assistée ou tout autre équipement plus léger.
Général	Pilote (terrestre)		1	Peut piloter des véhicules à chenilles, à roues ou à pattes mécaniques.
Général	Pilote (aéronautique et spatial)		2	Peut piloter les vaisseaux atmosphériques impériaux : canonnières, navettes, atterrisseurs VTOL.
Général	Maîtriser le Warp		3	Vous obtenez la capacité de nier la Sorcière (voir psyker) même si vous n'êtes pas un psyker.
Général	Aide désespérée		1	Il est possible de suspendre le décompte des saignements pendant l'application d'une pression sur une plaie. Le relâchement de la pression relance le décompte des saignements là où il s'était arrêté.
Général	Marque du Chaos		Ajouter 2 XP	Consacrez-vous à un Dieu du Chaos et obtenez la capacité de porter l'équipement de guerre du Chaos.
Foi	Bénédictio inspirée		1	Peut réciter la litanie de l'Empereur-Dieu pendant 5 secondes de RP, puis supprimer l'état de choc de combat pour vous et vos alliés qui peuvent vous entendre.
Foi	La lumière de l'empereur		1	1/Événement, vous gagnez <b>RÉSISTER</b> contre une carte Malignités.
Foi	La foi inconditionnelle		2	1/Événement : vous gagnez +1 utilisation supplémentaire de n'importe quelle capacité.
Foi	Main de miséricorde		1	1/Combat, après 5 secondes de récitation d'une prière (RP), vous pouvez appliquer les deux mains sur la blessure et invoquer <b>GUÉRIR 1 CV</b> .
Foi	Sainte-Sainte		2	1 fois par jour, après 15 secondes de jeu de rôle (dessin de symboles, apposition de sceaux, utilisation d'huiles sacrées, prière, invocation de reliques ou inscription sanctifiée), désignez un allié consentant pour l'objectif des 5 prochaines minutes. <b>RÉSISTER</b> contre un point de corruption.
Foi	Son bras droit niveau 1	La lumière de l'empereur	2	1/jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>ABATTRE</b> Si vous touchez la cible, celle-ci doit immédiatement tomber au sol.
Foi	Son bras droit niveau 2	Son bras droit niveau 1	2	2/jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>ABATTRE</b> Si vous touchez la cible, celle-ci doit immédiatement tomber au sol.
Foi	Son bras droit niveau 3	Son bras droit niveau 2	2	3 fois par jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>ABATTRE</b> Si vous touchez la cible, celle-ci doit immédiatement tomber au sol.
Mêlée	Mêlée à deux armes		2	Peut utiliser une arme de mêlée à une main dans chaque main simultanément. Une arme de mêlée à une main ne dépasse pas 42 pouces de longueur.
Mêlée	À deux mains		2	Peut utiliser n'importe quelle arme de mêlée à deux mains. Une arme de mêlée à deux mains mesure plus de 42 pouces de long.
Mêlée	Bouclier		1	Peut utiliser un bouclier de combat avec une arme à une main.
Mêlée	Grand bouclier	Bouclier	1	Peut utiliser un bouclier tempête avec une arme à une main.
Mêlée	Cri de guerre niveau 1		2	1/Événement : pendant un combat, effectuez un cri de guerre RP de 5 secondes pour appeler <b>INSPIRER</b> sur vous-même.
Mêlée	Cri de guerre niveau 2	Cri de guerre niveau 1	2	2/Événement : pendant un combat, effectuez un cri de guerre RP de 5 secondes pour appeler <b>INSPIRER</b> sur vous-même.
Mêlée	Cri de guerre niveau 3	Cri de guerre niveau 2	2	3/Événement : pendant un combat, effectuez un cri de guerre RP de 5 secondes pour appeler <b>INSPIRER</b> sur vous-même.
Mêlée	Déni des faibles Niveau 1		2	1/jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>DÉSARMER</b> Si vous touchez l'arme, la cible doit immédiatement lâcher l'arme qu'elle tenait dans cette main.
Mêlée	Déni des faibles Niveau 2	Désarmement niveau 1	2	2/jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>DÉSARMER</b> Si vous touchez l'arme, la cible doit immédiatement lâcher l'arme qu'elle tenait dans cette main.
Mêlée	Déni des faibles Niveau 3	Désarmement niveau 2	2	3 fois par jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>DÉSARMER</b> Si vous touchez l'arme, la cible doit immédiatement lâcher l'arme qu'elle tenait dans cette main.
Mêlée	Briser l'indigne Niveau 1		2	1/jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>CASSER</b> Cette capacité peut être utilisée contre les boucliers, les armes de mêlée ou l'équipement transporté. Les objets brisés sont inutilisables jusqu'à ce qu'ils soient réparés grâce à une capacité appropriée telle que le Rite de réparation.
Mêlée	Briser l'indigne Niveau 2	Niveau de rupture 1	2	2/jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>CASSER</b> Cette capacité peut être utilisée contre les boucliers, les armes de mêlée ou l'équipement transporté. Les objets brisés sont inutilisables jusqu'à ce qu'ils soient réparés grâce à une capacité appropriée telle que le Rite de réparation.
Mêlée	Briser l'indigne niveau 3	Niveau de rupture 2	2	3 fois par jour, avant de lancer une attaque au corps à corps, vous pouvez appeler <b>CASSER</b> Cette capacité peut être utilisée contre les boucliers, les armes de mêlée ou l'équipement transporté. Les objets brisés sont inutilisables jusqu'à ce qu'ils soient réparés grâce à une capacité appropriée telle que le Rite de réparation.
Mêlée	Tonnerre du Jugement Niveau 1	À deux mains	2	1/jour, avant de frapper avec une arme de mêlée à deux mains, vous pouvez appeler <b>POUSSER</b> Si vous touchez une arme, un bouclier ou la cible, ceux-ci doivent reculer de 10 m.
Mêlée	Tonnerre du Jugement Niveau 2	Tonnerre du Jugement Niveau 1	2	2/jour, avant de frapper avec une arme de mêlée à deux mains, vous pouvez appeler <b>POUSSER</b> Si vous touchez une arme, un bouclier ou la cible, ceux-ci doivent reculer de 10 m.

Arbre de tala	Talent	Prérequis	Coût (xp)	Effet
Mêlée	Tonnerre du Jugement Niveau 3	Tonnerre du Jugement Niveau 2	2	3 fois par jour, avant de frapper avec une arme de mêlée à deux mains, vous pouvez appeler <b>POUSSER</b> Si vous touchez une arme, un bouclier ou la cible, ceux-ci doivent reculer de 10 m.
Mêlée	Défi épique	Cri de guerre niveau 1	4	Le personnage désigne une cible dans la mêlée et crie : « Je te défie ! » La cible décide immédiatement : ACCEPTER ou REFUSER (fort et clair). Si elle accepte, les deux camps s'écartent et reculent de deux pas. Le défieur avance de deux pas et commence le duel. Nul ne peut frapper un duelliste depuis l'extérieur du ring ; les tirs à distance et les attaques de zone provenant de l'extérieur ne doivent pas viser les duellistes pendant le défi. Si la cible REFUSE, elle est soumise à l'effet TERREUR pendant 30 secondes.
Portée	Double maniement à distance		2	Permet d'utiliser un pistolet dans une main et une arme de corps à corps à une main dans l'autre. Cette compétence fonctionne également avec Éclair Warp, Éclair Électrique et Troisième Œil. Elle est requise pour utiliser des attaques à distance basées sur les traits tout en maniant des armes de corps à corps.
Portée	Deux pistolets		3	Peut utiliser un pistolet dans les deux mains. Peut déclencher l'attaque à distance avec chaque pistolet une fois toutes les trois secondes, soit environ toutes les 1,5 secondes. Cette capacité fonctionne également avec Éclair de distorsion, Éclair électrique et Troisième œil.
Portée	Tir de Dreadmark Niveau 1		2	1 fois par jour, en mode Coup unique, avant de tirer les 3 prochains coups, vous pouvez crier TERREUR (à chaque tir) . Si vous atteignez la cible, elle doit immédiatement fuir pendant 30 secondes.
Portée	Tir de la marque de l'effroi niveau 2	Tir de Dreadmark Niveau 1	2	2 fois par jour, en mode Coup unique, avant de tirer les 3 prochains coups, vous pouvez crier TERREUR (à chaque tir) . Si vous atteignez la cible, elle doit immédiatement fuir pendant 30 secondes.
Portée	Tir de marque de terreur niveau 3	Tir de la marque de l'effroi niveau 2	2	3 fois par jour, en mode Coup unique, avant de tirer les 3 prochains coups, vous pouvez crier TERREUR (à chaque tir) . Si vous atteignez la cible, elle doit immédiatement fuir pendant 30 secondes.
Portée	Tir de rupture niveau 1		3	1/Événement : en mode Coup unique, avant de tirer la prochaine salve, vous pouvez activer l'effet BLEUE avant de tirer. . Si vous touchez la cible, elle perd 1 PV toutes les 10 secondes jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins médicaux.
Portée	Tir de rupture niveau 2	Tir de rupture niveau 1	3	2/Événement : en mode Coup par coup, avant de tirer la prochaine salve, vous pouvez activer l'effet BLEUE avant de tirer. . Si vous touchez la cible, elle perd 1 PV toutes les 10 secondes jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins médicaux.
Portée	Tir de rupture niveau 3	Tir de rupture niveau 2	3	3/Événement : en mode Coup par coup, avant de tirer la prochaine salve, vous pouvez activer l'effet BLEUE avant de tirer. . Si vous touchez la cible, elle perd 1 PV toutes les 10 secondes jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins médicaux.
Portée	Arme lourde		1	Peut utiliser une arme lourde.
Portée	Armes à fusion	Arme lourde	2	Peut utiliser des armes à fusion (dégâts x2, appel à travers)
Portée	Armes lance-flammes	Arme lourde	2	Peut utiliser des armes lance-flammes (dégâts x2)
Portée	Armes de missiles	Arme lourde	2	Peut utiliser des armes à missiles (Appel (X) PUSH & CONFUSE, X étant les dégâts de l'arme)
Exploration	Scout		1	1/Événement. Obtenez un Auspex
Exploration	Esquive niveau 1		2	1/jour : appelez RESIST en cas d'attaque
Exploration	Esquive niveau 2	Esquive niveau 1	2	2/jour : appelez RESIST en cas d'attaque
Exploration	Esquive niveau 3	Esquive niveau 2	2	3 fois par jour : appelez RESIST en cas d'attaque
Exploration	Furtivité		1	Devenez invisible tant que vous êtes complètement caché derrière un abri, les bras croisés sur la poitrine.
Exploration	Perception		1	Détection automatique des personnes utilisant le talent Furtivité.
Explosif	Démolitions		2	Vous pouvez placer des engins explosifs. Leur mise en place nécessite 30 secondes de RP par engin, et ces derniers doivent être répartis uniformément autour de la cible. Vous pouvez utiliser un déclencheur à distance.
Explosif	Bombardier	Démolitions	2	Gagnez 1 explosif par événement (bombes à fusion ou charges de démolition)
Explosif	Mouillage de mines		2	Vous pouvez placer des engins explosifs antipersonnel.
Explosif	Élimination des ordonnances		2	Approchez-vous à un quart de la distance de marche, accroupissez-vous, puis effectuez 1 minute de jeu de rôle par dispositif pour le désamorcer et le récupérer. Procédez à un test de neutralisation (jouez à pierre-feuille-ciseaux avec un arbitre). Victoire : dispositif désamorcé. Une défaite : rien ne se passe. Deux défaites : dispositif explose.
force mentale	Légendaire		2	Ajoutez une minute au décompte des personnes hors service et inaptés.
force mentale	Volonté de fer niveau 1		1	1/Jour, vous pouvez appeler RESIST WOULD YOU KINDLY ou DOMINATE.
force mentale	Volonté de fer niveau 2	Volonté de fer niveau 1	1	2/Jour, vous pouvez appeler RESIST WOULD YOU KINDLY ou DOMINATE.
force mentale	Volonté de fer niveau 3	Volonté de fer niveau 2	1	3/Jour, vous pouvez appeler RESIST WOULD YOU KINDLY ou DOMINATE.
force mentale	Ne connais pas la peur Niveau 1		2	1 fois par jour, vous pouvez appeler RESIST TERROR.
force mentale	Ne connais pas la peur niveau 2	Ne connais pas la peur Niveau 1	2	fois par jour, vous pouvez appeler RESIST TERROR.
force mentale	Ne connais pas la peur niveau 3	Ne connais pas la peur niveau 2	2	3 fois par jour, vous pouvez appeler RESIST TERROR.
force mentale	Immunisé contre la peur	Ne connais pas la peur niveau 3	4	Vous avez été témoin de choses terribles dans votre vie, ou vous avez été conditionné mentalement à inhiber vos émotions face à une situation effrayante. Appelez NO EFFECT en cas d'appels TERRORISTES.
force mentale	Tête dure		1	1 fois par jour, vous pouvez appeler RESIST sur les appels STUN.
force mentale	Colère Niveau 1		2	1/jour, avant de lancer une attaque, vous pouvez appeler <b>DÉCALÉ</b> Si vous touchez la cible, elle sera incapable de bouger de la taille jusqu'aux pieds pendant 10 secondes (RP).

<b>Arbre de tale</b>	<b>Talent</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Coût (xp)</b>	<b>Effet</b>
<b>force mentale</b>	Colère niveau 2	Colère Niveau 1	2	2/Jour, avant de lancer une attaque, vous pouvez appeler <b>DÉCALÉ</b> Si vous touchez la cible, elle sera incapable de bouger de la taille jusqu'aux pieds pendant 10 secondes (RP).
<b>force mentale</b>	Colère niveau 3	Colère niveau 2	2	2/Jour, avant de lancer une attaque, vous pouvez appeler <b>DÉCALÉ</b> Si vous touchez la cible, elle sera incapable de bouger de la taille jusqu'aux pieds pendant 10 secondes (RP).
<b>Direction</b>	Nous sommes tous dans le même bateau.		1	1/Combat, vous pouvez utiliser l'appel <b>INSPIRER</b> pour remonter le moral de vos alliés et restaurer leurs forces (cela s'applique à vos alliés, pas à vous). Consacrez 30 secondes de RP à prononcer un discours de motivation ou un cri de ralliement. Exemples : - « Les lâches meurent dans la honte ! Les guerriers fidèles vivent à jamais dans la gloire ! Tenez bon, combattez comme un seul homme et qu'aucun traître ne survive ! Pour l'Empereur ! » - « Frères ! L'ennemi se tient devant nous, faible et tremblant ! Nous sommes ses anges de la mort ! Que nul n'échappe à sa colère ! » - « Les faibles s'accrochent à de faux espoirs ! Nous sommes la tempête qui anéantira leurs mensonges ! Ensemble, nous nous élevons ! Pour les Dieux Sombres ! »
<b>Direction</b>	Suggestion		2	Trois fois par jour, après 5 minutes de jeu de rôle, vous lancez un appel « Voudriez-vous bien... ? » avec une demande très persuasive à laquelle la cible a de fortes chances d'accepter. Il ne s'agit pas de manipulation mentale, mais de persuasion. Conditions : - La demande doit être quelque chose que la cible pourrait raisonnablement accepter. - Si la demande est totalement contraire à sa nature, l'appel échoue. L'effet prend fin si : - La cible est attaquée. - La demande la met en danger immédiat et extrême. - Un allié de confiance signale un comportement étrange. Sécurité du joueur : - Si la demande vous met mal à l'aise, ignorez l'appel ou demandez l'intervention d'un arbitre. Une fois par jour, rassemblez votre escouade (5 personnages maximum). Prononcez un discours de motivation de 10 secondes en jeu de rôle et criez : « En avant, unis ! ». Cela signale le début de la charge. L'escouade doit être armée d'armes de mêlée et avancer ensemble vers l'ennemi. L'escouade ignorera les dégâts et les effets spéciaux (ex. : Étourdissement, Désarmement) des attaques à distance jusqu'à ce qu'elle atteigne l'ennemi. Les effets environnementaux (zones toxiques, pièges) restent actifs. Consignes de sécurité : Maintenez une vitesse de course prudente, évitez les sprints imprudents. Si le chemin devient dangereux, interrompez immédiatement la charge.
<b>Direction</b>	En avant ensemble		4	Une fois par jour, rassemblez votre escouade (5 personnages maximum). Prononcez un discours de motivation de 10 secondes en jeu de rôle et criez : « En avant, unis ! ». Cela signale le début de la charge. L'escouade doit être armée d'armes de mêlée et avancer ensemble vers l'ennemi. L'escouade ignorera les dégâts et les effets spéciaux (ex. : Étourdissement, Désarmement) des attaques à distance jusqu'à ce qu'elle atteigne l'ennemi. Les effets environnementaux (zones toxiques, pièges) restent actifs. Consignes de sécurité : Maintenez une vitesse de course prudente, évitez les sprints imprudents. Si le chemin devient dangereux, interrompez immédiatement la charge.
<b>Direction</b>	Expliquez-leur le processus		2	Une fois par jour, vous pouvez prêter temporairement un talent non-combattant de votre fiche à un autre personnage en l'aidant à l'utiliser. Vous ne pouvez pas utiliser ce talent vous-même pendant qu'il est prêté. Vous devez pouvoir communiquer avec le personnage cible, soit en personne, soit par voxcast. Si vous utilisez des voxcasts, le contact doit être maintenu pendant toute la durée d'activation du talent. Si le talent a un nombre d'utilisations limité, l'utilisation empruntée est décomptée de votre nombre d'utilisations restantes.
<b>Direction</b>	Soutiens-moi		3	3 fois par jour, votre personnage peut lancer des appels à la terreur sans effet pour ceux qui peuvent les entendre. Ceci ne fonctionne pas sur les effets de peur anciens.
<b>Médicae</b>	PREMIERS SECOURS		2	Appliquer un bandage sur un blessé pendant 10 secondes (RP). Le personnage se stabilise et reste dans son état actuel.
<b>Médicae</b>	Médecin de terrain niveau 1		2	Appelez HEAL 1 HP avec 1 unité de fournitures médicales, 10 sec RP.
<b>Médicae</b>	Médecin de terrain niveau 2	Médecin de terrain niveau 1	2	Appelez HEAL 3 HP avec 1 unité de fournitures médicales, 10 sec RP.
<b>Médicae</b>	Médecin de terrain niveau 3	Médecin de terrain niveau 2	2	Appelez HEAL 5 HP avec 1 unité de fournitures médicales, 10 sec RP.
<b>Médicae</b>	Restez immobile	Médecin de terrain niveau 1	2	2/Combat : administrer une dose de stimulant de combat (accessoire physique requis). Le destinataire ne ressentira aucune douleur pendant l'heure qui suit. Les effets secondaires incluent des délires de grandeur et de légers ballonnements.
<b>Médicae</b>	Médecin de guerre	Médecin de terrain niveau 3	2	Vous restaurerez 1 personnage non INCAPABLE à tous ses PV avec 1 unité de fournitures médicales, 1 min RP.
<b>Médicae</b>	En toute sécurité	Médecin de terrain niveau 3	2	Vous soignez un membre mutilé avec 2 unités de fournitures médicales, 1 min RP.
<b>Médicae</b>	Chirurgien	Médecin de terrain niveau 3	2	Vous avez réanimé 1 personnage INCAPABLE à 1 PV avec 3 unités de fournitures médicales, 2 min RP.
<b>Médicae</b>	Coroner	Médecin de terrain niveau 3	1	Peut effectuer des recherches médico-biologiques ou une autopsie sur un cadavre. Nécessite un personnage décédé (PC/PNJ) et un outil physique pour mener l'opération. Après une scène de jeu de rôle de 5 minutes, interrogez le personnage décédé sur les circonstances de son décès.
<b>Technique</b>	Réparation niveau 1		1	Vous pouvez réparer 1 point d'accès en utilisant 1 unité de fournitures de réparation, 10 secondes de RP. Ceci inclut les éléments ayant fait l'objet d'un appel BREAK.
<b>Technique</b>	Réparation niveau 2	Réparation niveau 1	2	Vous pouvez réparer 2 AP en utilisant 1 unité de fournitures de réparation, 10 sec RP.
<b>Technique</b>	Réparation niveau 3	Réparation niveau 2	3	Vous pouvez réparer 3 AP en utilisant 1 unité de fournitures de réparation, 10 sec RP.
<b>Technique</b>	Mécanique	Réparation niveau 1	1	Peut réparer véhicules, vaisseaux spatiaux et appareils mécaniques. Participez à un défi de mécanique (pierre-feuille-ciseaux avec un arbitre). Victoire : appareil réparé. Une défaite : rien ne se passe. Deux défaites : rien ne se passe. Chaque personnage ne peut effectuer que 3 tentatives par appareil.
<b>Technique</b>	Piratage de Cogitator		1	Vous pouvez relever les défis de piratage Cogitator. (Voir chapitre 8)
<b>Technique</b>	Systèmes de sécurité		1	Vous pouvez relever des défis Machine-Esprit. (Voir chapitre 8)
<b>Technique</b>	Technicien		2	1/Événement, vous pouvez retenter un défi (Piratage Cogitator, Esprit Machine, Neutralisation, Mécanique) tant que vous possédez le talent.
<b>Duréte</b>	Robustesse niveau 1		1	+1 PV. Ajoute une minute au décompte des saignements.
<b>Duréte</b>	Robustesse niveau 2	Robustesse niveau 1	2	+2 PV. Ajoute deux minutes au décompte des saignements.

<b>Arbre de tale</b>	<b>Talent</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Coût (xp)</b>	<b>Effet</b>
<b>Dureté</b>	Robustesse niveau 3	Robustesse niveau 2	3	+3 PV. Ajoute trois minutes au décompte des saignements.
<b>Dureté</b>	Cuir		3	+3 PV sans porter d'armure.
<b>Dureté</b>	Juggernaut		2	2/jour, appelez « JUGGERNAUT » pour déclencher les appels AUCUN EFFET aux effets ÉTOUFFEMENT, ÉTOURDISSEMENT, MISE À TERRE et DÉSARMEMENT, pendant 1 minute durant laquelle vous devez continuer à avancer lentement.
<b>Dureté</b>	Résolution inébranlable		4	Une fois par jour, vous pouvez restaurer instantanément tous vos PV. Ceci représente un regain de volonté ou une intervention divine. Si vous êtes inconscient, jouez votre reprise de conscience de façon théâtrale (par exemple, en haletant, en serrant un symbole sacré ou en rugissant de défi). Vous pouvez reprendre le combat ou vos actions normalement. À la fin du combat, vous vous effondrez et devenez INCAPABLE. Vous avez besoin de l'assistance de Medicae pour vous stabiliser et survivre. Suggestions de jeu de rôle : - « Pour l'Empereur... Je ne tomberai pas encore ! » - « Par Sa lumière, je me relève ! » - « Les Dieux Sombres réclament plus de sang ! »
<b>Dureté</b>	Intimider	Dureté	3	Une fois par jour, vous pouvez adresser un ordre ou une menace aux PNJ en incarnant votre personnage. Criez fort et clair : « INTIMIDEZ ! » suivi d'une action simple : Exemples : « Par la volonté de l'Empereur, vous vous rendez... ou vous subirez Son jugement ! » « Écartez-vous, vermine, avant que je vous écrase sous ma botte ! » « Lâchez cette arme immédiatement, ou je vous donnerai en pâture aux esprits des machines ! » Le PNJ doit obéir à l'action, sauf s'il bénéficie d'une immunité scriptée. Cet ordre ne peut être utilisé pour des actions complexes ou extrêmes (ex. : « Tuez votre commandant ! » ou « Donnez-moi tout votre équipement ! »). Limitations : - Ne peut être utilisé pour la coercition en JcJ ; uniquement contre les PNJ. - Ne remplace pas le consentement du joueur ni son appartenance à une faction. Consignes de sécurité : - Gardez vos distances ; pas de gestes brusques ni de contacts physiques dangereux. - Privilégiez la voix et votre présence à l'intimidation physique.
<b>Dureté</b>	Courage		2	1/Jour, lorsque vous entrez en période d'INCAPACITÉ, votre état se stabilise automatiquement et vous perdez connaissance. Votre décompte des saignements est suspendu, sauf si vous subissez de nouveaux dégâts.
<b>Dureté</b>	Robuste		3	Votre rythme de guérison naturelle est de 10 minutes au lieu de 20 minutes.
<b>Dureté</b>	Armurier	Maîtrise des armures (lourdes)	2	Ajoutez 2 PA si vous portez une armure lourde ou supérieure.
<b>Espiègle</b>	Identité secrète		2	Chaque fois qu'un personnage acquiert cette compétence, il doit créer un profil de costume pour un personnage dont il peut se déguiser. Lors d'un événement, le personnage peut revêtir ce costume et incarner un autre joueur. Seuls les personnages informés du déguisement ou observant le changement de personnage savent que le nouveau personnage est identique à l'ancien. Le changement de costume doit impliquer une modification significative des vêtements visibles. Le maquillage n'est pas obligatoire, mais recommandé.
<b>Espiègle</b>	Cacher un petit objet		1	Il peut porter sur lui un petit objet dans une pochette bien dissimulée. Cet objet est indétectable lors d'une fouille classique et par les pickpockets.
<b>Espiègle</b>	Arme dissimulée		2	Il peut fabriquer une arme à une main parfaitement dissimulée sur lui. Cette arme ne peut être trouvée lors d'une fouille classique ni par un pickpocket.
<b>Espiègle</b>	vol à la tire		1	Consentement et sécurité : Aucun vol à proprement parler. Les tentatives de vol à la tire ciblent uniquement les objets du jeu (objets marqués). Vous pouvez tenter de voler des objets à un personnage après vous être tenu dans son dos pendant 30 secondes (RP). Délai : 10 minutes entre chaque tentative.
<b>Espiègle</b>	Connaissance de la rue		1	Une fois par jour, demandez une rumeur, une piste ou un contact à un PNJ désigné (portant un cordon ou un brassard). Les PNJ ont des fiches de rumeurs ; aucun arbitre improvisé n'est nécessaire. Sécurité : respectez la file d'attente des PNJ.
<b>Espiègle</b>	Charognard		2	Après tout combat (c'est-à-dire que vous avez dû y participer), passez 10 secondes en RP à côté d'un personnage/PNJ INCAPABLE pour récupérer 1 consommable mineur (fournitures médicales ou fournitures de réparation).
<b>Espiègle</b>	Marché noir		3	Le personnage a accès aux objets et missions du marché noir.
<b>Espiègle</b>	Contacts et fournisseurs		2	Gagne 300 T au début de chaque épreuve.
<b>Espiègle</b>	trahison	Furtivité	3	1/Combat, lorsque vous frappez une cible sans méfiance par derrière avec un poignard, vous infligez x3 dégâts.
<b>Scholastica</b>	Lire et écrire (gothique élevé)		1	Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script ;
<b>Scholastica</b>	Lire et écrire (Techna-Lingua)		1	Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script ;
<b>Scholastica</b>	Lire et écrire (langue foncée)		1	Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script ;
<b>Scholastica</b>	Lire et écrire (Nécron)		1	Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script ;
<b>Scholastica</b>	Lore (Préciser)	1 par domaine		Choisissez un domaine (Imperium, Chaos, Xenos, etc.). Au début de chaque événement, vous recevrez une carte de connaissances écrite à son sujet ; vous ne pouvez la montrer à personne. 1 question/domaine/événement.
<b>Scholastica</b>	Chimiste		4	Vous améliorez l'efficacité de votre raffinerie, identifiez les impuretés qui réduisent le taux de combustion et créez des stabilisateurs qui limitent le gaspillage, ce qui vous permet d'optimiser l'extraction. Lorsqu'une faction s'empare d'un site de production de prométhium, elle génère +1 ressource de prométhium pour le prochain Conseil de guerre.
<b>Scholastica</b>	Esprit curieux		1	Lors de la traque d'une créature ou d'une anomalie en forêt, vous pouvez poser à un arbitre une question à laquelle on peut répondre par oui ou par non concernant la direction ou le comportement de la cible.
<b>Scholastica</b>	Technoarchéologues		3	Vos méthodes d'extraction minutieuses évitent d'endommager les reliques. 1/Événement : vous pouvez obtenir +1 ressource Archéotech pour toute relique découverte que vous avez étudiée pendant 10 min de jeu de rôle.
<b>Scholastica</b>	Physiologie résistante aux dangers		2	Vous évitez automatiquement le premier type de dommage environnemental lié au terrain (par exemple, les bassins d'acide, les sols contaminés, les débris irradiés).
<b>Psychique</b>	Refuser la sorcière Niveau 1		1	1/Jeu RÉSISTANCE à un pouvoir psychique

Arbre de tale	Talent	Prérequis	Coût (xp)	Effet
Psychique	Refuser la sorcière niveau 2	Refuser la sorcière Niveau 1	3	1/Jour RÉSISTEZ à un pouvoir psychique
Psychique	Refuser la sorcière niveau 3	Refuser la sorcière niveau 2	5	1/Résistance au combat : un pouvoir psychique
Psychique	Psyniscience		1	Lors d'une interaction avec un PJ/PNJ, vous pouvez demander au joueur : « La signature warp de votre personnage est-elle absente, faible, modérée ou forte ? »
Psychique	Réserve d'Immaterium Niveau 1		2	Ajoutez +2 WCP à votre total initial.
Psychique	Réserve d'Immaterium Niveau 2	Puissance supplémentaire niveau 1	2	Ajoutez +4 WCP à votre total initial.
Psychique	Réserve d'Immaterium Niveau 3	Puissance supplémentaire niveau 2	2	Ajoutez +6 WCP à votre total initial.
Psychique	Polyvalent		3	Choisissez une discipline supplémentaire de Psycher
Psychique	Écho de distorsion persistant niveau 1		1	Doublez la durée définie de 1x pouvoir psychique.
Psychique	Écho de distorsion persistant niveau 2	Durée Niveau 1	1	Doublez la durée définie des pouvoirs psychiques x2.
Psychique	Écho de distorsion persistant niveau 3	Durée Niveau 2	1	Doublez la durée définie des 3x pouvoirs psychiques.
Psychique	Biomancie Niveau 1		1	Confère un pouvoir psychique de biomancie de niveau 1. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Biomancie niveau 2	Doit posséder au moins 2 pouvoirs psychiques de biomancie de niveau 1	2	Confère un pouvoir psychique de biomancie de niveau 2. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Biomancie niveau 3	Doit posséder au moins 3 pouvoirs psychiques de biomancie de niveau 2	3	Confère un pouvoir psychique de biomancie de niveau 3. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Biomancie niveau 4	Doit posséder au moins 4 pouvoirs psychiques de biomancie de niveau 3.	4	Confère un pouvoir psychique de biomancie de niveau 4. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Divination Niveau 1		1	Confère un pouvoir psychique de divination de niveau 1. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Divination Niveau 2	Doit posséder au moins 2x le pouvoir psychique de divination de niveau 1	2	Confère un pouvoir psychique de divination de niveau 2. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Divination niveau 3	Doit posséder au moins 3 pouvoirs psychiques de divination de niveau 2.	3	Confère un pouvoir psychique de divination de niveau 3. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Divination Niveau 4	Doit posséder au moins 4 pouvoirs psychiques de divination de niveau 3.	4	Confère un pouvoir psychique de divination de niveau 4. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Pyromancie niveau 1		1	Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niveau 1. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Pyromancie niveau 2	Doit posséder au moins 2 pouvoirs psychiques de pyromancie de niveau 1	2	Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niveau 2. Peut être acquis plusieurs fois.
Psychique	Pyromancie niveau 3	Doit posséder au moins 3 pouvoirs psychiques de pyromancie de niveau 2	3	Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niveau 3. Peut être acquis plusieurs fois.

<b>Arbre de tale</b>	<b>Talent</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Coût (xp)</b>	<b>Effet</b>
<b>Psychique</b>	Pyromancie niveau 4	Doit posséder au moins 4 pouvoirs psychiques de pyromancie de niveau 3	4	Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niveau 4. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Sanctic Niveau 1		1	Confère un pouvoir psychique sanctique de niveau 1. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Sanctic Niveau 2	Doit posséder au moins 2x le pouvoir psychique Sanctic de niveau 1	2	Confère un pouvoir psychique sanctique de niveau 2. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Sanctic Niveau 3	Doit posséder au moins 3x le pouvoir psychique Sanctic de niveau 2	3	Confère un pouvoir psychique sanctique de niveau 3. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Sanctic Niveau 4	Doit posséder au moins 4 pouvoirs psychiques Sanctic de niveau 3.	4	Confère un pouvoir psychique sanctique de niveau 4. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Télépathie niveau 1		1	Confère un pouvoir psychique de télépathie de niveau 1. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Télépathie niveau 2	Doit posséder au moins 2 pouvoirs psychiques de télépathie de niveau 1	2	Confère un pouvoir psychique de télépathie de niveau 2. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Télépathie niveau 3	Doit posséder au moins 3 points de télépathie de niveau 2.	3	Confère un pouvoir psychique de télépathie de niveau 3. Peut être acquis plusieurs fois.
<b>Psychique</b>	Télépathie niveau 4	Doit posséder au moins 4 points de télépathie de niveau 3.	4	Confère un pouvoir psychique de télépathie de niveau 4. Peut être acquis plusieurs fois.