

1 – ORIENTATION

AVERTISSEMENT

Nous déclarons explicitement que tout le contenu, toutes les images et tout ce qui se rapporte à ce document n'a pour but que de permettre l'exploration et la représentation d'un univers fictif. Il n'y a aucun désir de représenter, glorifier ou diffuser des opinions, croyances ou visions du monde de nature politique, religieuse ou autre. Nous nous distançons de toute forme de racisme, fascisme, xénophobie ou de toute idéologie ou groupe associé à de telles positions.

ÉNONCÉ DE MISSION

Litanie d'un Monde Damné a pour vocation d'offrir une expérience *Warhammer 40,000* immersive en temps réel, fondée sur la discipline, la profondeur narrative et la détermination implacable qui caractérise le combat de l'humanité au 41e millénaire. Notre mission est de créer un champ de bataille où les joueurs peuvent incarner les guerriers, les fanatiques, les hérétiques, les survivants et les légendes de l'Imperium et de ses ennemis, tout en respectant les normes les plus strictes en matière de sécurité, d'équité et de respect mutuel, même hors de leur rôle.

Nous nous efforçons de créer une campagne vivante qui récompense le courage, l'interprétation, le travail d'équipe et les conséquences de ses actes. Chaque décision compte, chaque faction a un rôle à jouer, et chaque personnage a la possibilité de connaître la gloire ou de sombrer dans les horreurs de la guerre, de la corruption ou du Warp. Grâce à des environnements immersifs, des missions narratives captivantes et une riche galerie de forces impériales et hérétiques, nous visons à donner vie à cet univers sombre et impitoyable d'une manière immersive, exigeante et inoubliable.

Avant tout, **Litanie d'un Monde Damné** s'engage à offrir une communauté accueillante et inclusive où tous les participants, quelles que soient leurs origines ou leur identité, peuvent explorer cet univers ensemble en toute sécurité. Si l'Imperium peut se montrer impitoyable, notre environnement réel, lui, ne le sera jamais. Ici, la camaraderie est une force, la créativité est célébrée et le respect est de rigueur.

ÉLIGIBILITÉ À LA CONSCRIPTION

Par Ordre de l'Officio Prefectus

Classification des Participants:

- *Âges 0–10 — Non-Combattant* : Tous les jeunes de moins de onze ans sont désignés comme Non-Combattants. Ils ne possèdent aucun dossier de personnage, n'exercent aucune autorité sur le champ de bataille et ne sont soumis à aucune épreuve martiale ni mécanique. Leur présence doit être protégée en tout temps. Ils peuvent assister au champ de bataille, mais ne peuvent participer à aucun conflit armé.
- *Âges 11–17 — Service volontaire*: Les citoyens âgés de onze à dix-sept ans peuvent se présenter pour un Service Limité. Ils peuvent créer une identité de personnage sanctionnée, participer aux opérations quotidiennes et au jeu de rôle, et servir l'Imperium dans une capacité de combat limitée (uniquement des interactions sécurisées et encadrées). Avec l'approbation de leurs tuteurs, ils peuvent être déployés sur le champ de bataille. Ils ne posséderont pas de compte bancaire en jeu. Tout le personnel est rappelé à la vigilance et à la retenue lors des interactions avec des citoyens de classe « jeunesse ». Tout manquement entraînera une censure.
- *Âges 18+ — Service obligatoire*: Tous les citoyens âgés de dix-huit ans ou plus doivent être enregistrés comme Combattants Complètes, avec toutes les responsabilités associées.

Obligation de Tutelle

Aucun mineur ne peut être présent sur le site sans un parent ou un tuteur désigné, présent sur place. Les tuteurs assument l'entière responsabilité de la protection, de l'instruction et de la discipline de leurs protégés.

Le décret « ZAP »

Pour la préservation de l'esprit et du moral du personnel qui ne sont pas sous les exigences du service obligatoire, le Commissariat autorise l'usage du décret de sécurité « ZAP ». Lorsque le mot « ZAP ! » est prononcé avec autorité :

- Tous les mineurs à proximité doivent se retirer immédiatement.
- Ils ne doivent ni observer ni interagir avec la scène en cours.

Ce décret vise à éviter que des personnes innocentes ne soient témoins d'événements ou de sujets potentiellement perturbants ou dépassant leur niveau d'habilitation. Les accompagnateurs doivent informer en détail les personnes dont ils ont la charge de l'objectif et de la mise en œuvre du décret « ZAP » avant leur déploiement.

Que nul n'oublie : un Imperium vigilant est un Imperium vivant. Sa jeunesse constitue ses futurs soldats, scribes et serviteurs. Leur sécurité n'est pas seulement une marque de bienveillance : c'est un devoir. Par mon sceau et par la Loi Impériale, cet édit est en vigueur.

2 – PRINCIPES DE BASE AVANT L'ÉVÉNEMENT

CRÉER OU ACCÉDER À VOTRE COMPTE JOUEUR

Pour vous inscrire et créer votre personnage, commencez par ouvrir la page [d'accès joueur](#) et créez votre compte en fournissant votre nom, votre année de naissance, votre courriel et un mot de passe sécurisé. Une fois connecté, accédez à votre Fiche Personnage, où vous pourrez choisir votre race, votre origine, votre archétype, votre faction, votre type d'armure et vos talents. Chaque choix influence directement votre expérience en jeu et détermine la manière dont votre personnage évoluera dans la campagne vivante du Monde Damné. Lorsque votre fiche est complétée, enregistrez-la : vous êtes prêt à forger votre légende dans le 41e millénaire.

VEUILLEZ LIRE ET SIGNER LA DÉCHARGE

Signez une décharge numérique portant sur la responsabilité, la sécurité, les règles et le code de conduite. Votre inscription n'est pas complète tant que cette étape n'est pas réalisée.

SOUMETTRE LE PAIEMENT

Réglez les frais d'inscription via le [portail sécurisé du système](#). La tarification de l'événement est divisé en trois périodes :

- **Salon de la Passion Médiévale** : billets les moins chers.
- **Prévente en ligne jusqu'au 5 juillet 2026** : tarif intermédiaire.
- **À partir du 6 juillet 2026** : tarif régulier, que l'achat soit en ligne ou sur place.

Tarifs:

- **Adultes** : 50 \$ au Salon, 60 \$ en prévente, 70 \$ ensuite.
- **Adolescents (11–17 ans)** : 30 \$, puis 40 \$, puis 50 \$ selon la période.
- **Enfants (0–10 ans)** : tarif fixe de 25 \$ en tout temps.

Ce système encourage l'inscription hâtive et maintien des coûts accessibles pour les familles.

RECEVOIR UNE CONFIRMATION

Après le paiement et la soumission des formulaires, vous recevrez un courriel de confirmation détaillant votre inscription, votre quête initiale, les procédures d'arrivée et toute étape supplémentaire à compléter avant l'événement.

PRÉPARER VOTRE PERSONNAGE ET VOTRE ÉQUIPEMENT

Avant l'événement, finalisez votre fiche de personnage, relisez les règles, préparez votre costume et votre équipement, et suivez les instructions préalables fournies par le personnel.

3 - LES BASES DE L'ÉVÉNEMENT

PROGRAMME DES ÉVÉNEMENTS

Arrivée : Est possible dès midi le vendredi de l'événement.

Accueil: vendredi à partir de 17 h à l'accueil pour récupérer votre personnage, vos accessoires et les instructions. Contrôle de sécurité des armes, armures, accessoires, etc. Une fois votre espace de campement repéré, vous pouvez vous en approcher en voiture pour décharger votre matériel; veillez à ne pas bloquer la circulation. Déplacez votre véhicule vers le stationnement prévu à cet effet immédiatement après le déchargement. Rangez votre équipement hors-jeu sous votre lit, enfiler votre costume, puis rendez-vous à la réunion d'information. Aucun véhicule n'est autorisé sur le site pendant les heures de jeu, sauf en cas d'urgence médicale.

Réunion des nouveaux joueurs: 20h00 (obligatoire pour les nouveaux joueurs/membres de l'équipe).

Réunion d'information sur l'événement: 21h30 (obligatoire pour tous; veuillez apporter votre équipement).

Horaires de jeu:

- Vendredi: Match de 22h à 3h du matin
- Samedi: 9h00–3h00
- Dimanche: 9h00–12h00 (fin de l'événement)

Départ: Dimanche, après midi, bref récapitulatif, puis restitution de la fiche de personnage et de l'accessoire.

DÉTAILS DU SITE

En dehors des préparatifs nécessaires pour la mise en place des jeux, nous ne pouvons malheureusement pas accueillir les arrivées le jeudi.

Adresse: 95 Rang St-Isidore, Saint-Fabien-de-Panet, G0R 2J0

Les participants sont invités à dissimuler leur espace d'hébergement et tout objet visible. Cela favorisera une meilleure immersion dans leurs rôles.

ARBITRES

Les arbitres ne participent pas au jeu ; leur rôle est d'assurer la sécurité de tous et de faire respecter les règles du jeu telles que décrites dans le présent règlement. Si un arbitre vous demande de vous mettre au sol après avoir reçu trop de coups, veuillez obéir. Les protections peuvent rendre les balles en gel difficiles à repérer. Inutile de discuter, notre intention n'est pas malveillante. Nous agissons ainsi pour garantir l'équité du jeu pour tous. Les arbitres porteront un gilet orange haute visibilité.

LUMIÈRE

Une lampe torche standard à faisceau blanc non modifiée sont la forme d'éclairage privilégiée et autorisée.

N.B. Diriger le faisceau directement sur le visage/les yeux de votre adversaire peut provoquer une cécité nocturne temporaire ; il s'agit donc d'une action dangereuse qui ne doit pas être entreprise.

4 - CODE DE CONDUITE

POLITIQUE EN MATIÈRE DE HARCÈLEMENT

Ce GN s'engage à offrir un environnement sûr, respectueux et inclusif à tous les participants. Bien que l'univers soit sombre, oppressant et brutal dans le jeu, aucun harcèlement, intimidation ou comportement abusif hors-jeu ne sera toléré, quelles que soient les circonstances.

Le harcèlement comprend, sans toutefois s'y limiter :

- Insultes, menaces ou intimidations
- Contact physique non désiré
- L'intimidation, la coercition ou les comportements ciblés, inhérents à la personnalité, utilisés comme prétexte à des actes de violence dans le monde réel.
- Commentaires désobligeants ou discriminatoires
- Poursuites, avances ou attentions non désirées
- Tout comportement qui donne à un participant le sentiment d'être en danger ou mal accueilli

La justification par le personnage n'est pas une excuse. Si un participant utilise l'univers du jeu pour excuser du harcèlement dans la vie réelle, il sera immédiatement interpellé et pourra être exclu de l'événement.

Les joueurs doivent :

- Respectez les limites personnelles, physiques et psychologiques
- N'impliquez pas d'autres personnes dans des scènes intenses sans consentement clair
- Cessez immédiatement toute intervention si on vous le demande ou si un appel de sécurité est déclenché
- Vous êtes responsable des conséquences de vos actes, et non de vos intentions

Si vous êtes victime ou témoin de harcèlement :

- Cherchez immédiatement un arbitre
- Vous pouvez signaler en privé et en toute confidentialité
- Le personnel prendra tous les signalements au sérieux et agira rapidement
- Les représailles contre les témoins sont strictement interdites.

Des mesures disciplinaires seront appliquées en fonction de la gravité de l'infraction et pourront aller d'un simple avertissement verbal à une sanction disciplinaire formelle. Les infractions plus graves ou répétées pourront entraîner l'exclusion définitive de l'événement, voire une interdiction permanente.

N.B. Les arbitres se réservent le droit de prendre toute mesure raisonnable pour assurer la sécurité des participants.

POLITIQUE D'INCLUSION

Bien que l'Imperium de l'Humanité soit une dystopie exclusive dans son univers, notre communauté de GN ne l'est pas. Cet événement se veut un espace accueillant pour tous les participants, quels que soient leurs origines ou leur identité.

Les joueurs et joueuses de tous genres et identités de genre, orientations sexuelles, origines ethniques et raciales, religions ou absence de religion, capacités physiques, neurodiversité, milieu, cultures et expériences de vie sont les bienvenus. Toute discrimination, microagression ou exclusion dans la vie réelle est strictement interdite.

Nous nous efforçons de rendre l'événement accessible en :

- Collaborant avec les participants pour fournir des aménagements raisonnables du jeu
- Adaptant les règles ou les mécanismes lorsque des limitations physiques l'exigent
- Proposant des voies non combattantes, des solutions alternatives ou des équivalents narratifs
- Veillant à ce que la sécurité, l'hydratation et les besoins médicaux soient toujours prioritaires.

Les participants sont invités à contacter le personnel avant ou pendant l'événement pour discuter de leurs besoins spécifiques en toute confidentialité.

Les joueurs doivent veiller à ce que les thèmes abordés en jeu ne portent pas atteinte à des personnes réelles. Le fascisme, la xénophobie, l'extrémisme religieux et la violence doivent rester des éléments de fiction du jeu de rôle et ne doivent en aucun cas refléter des croyances ou des comportements réels. Aucun joueur ne peut utiliser le jeu pour cibler ou rabaisser un autre participant. Chacun a le droit de quitter les scènes trop intenses.

N.B. La force de l'Imperium réside peut-être dans le zèle et l'acier, mais la force de notre communauté réside dans le respect et la bienveillance mutuels.

POLITIQUES EN MATIÈRE DE SUBSTANCES

Alcool

Vous pouvez boire avec modération, mais une fois que vous avez commencé, pas question d'aller sur le champ de bataille.

Fumeur

La consommation de cigarettes, de cigares ou de tout autre produit inhalable récréatif comparable est autorisée uniquement dans la zone fumeurs désignée. Cette restriction vise à maintenir la discipline, à préserver l'environnement et à respecter le bien-être des personnes qui ne consomment pas de tabac. Toute personne surprise à fumer en dehors de la zone autorisée fera l'objet d'un avertissement immédiat et pourra être sanctionnée conformément au règlement intérieur de l'établissement.

Drogue

Aucune drogue n'est autorisée. Veuillez informer un arbitre si vous devez prendre des médicaments sur ordonnance pour une blessure ou une maladie susceptible d'affecter votre jeu (certains médicaments sur ordonnance peuvent provoquer de la somnolence ou d'autres effets secondaires inhabituels, potentiellement dangereux si nous n'en sommes pas informés).

N.B. Le respect de ces directives garantit la sécurité, la propreté et la cohésion de tout le personnel impérial présent. Que chaque citoyen se comporte avec la discipline digne des fidèles de l'Empereur.

SÉCURITÉ

La sécurité des participants est primordiale dans ce jeu. C'est l'affaire de tous! Chaque participant doit éviter de créer ou de participer à des situations dangereuses. En cas de danger réel, le jeu sera interrompu. Soyez particulièrement vigilants et prudents lors des combats.

- Ne jamais donner de coup d'estoc avec votre arme
- Seules les armes sans noyau dur peuvent être lancées
- Pas de lutte au corps à corps sauf lors d'un accord verbal explicite des deux participants
- Pas de prises de soumission, de projections, de lutte ni de coups de pied
- Maîtrisez vos frappes (force, direction): nous jouons pour toucher
- Ne visez pas délibérément la tête, le cou et les parties génitales
- Faites attention aux personnes au sol: n'écrasez personne
- Éviter les blessures avant tout
- Faites preuve de discernement et de courtoisie lorsque vous frappez des adversaires non protégés
- Les champs de bataille (batailles à grande échelle) sont interdits aux personnes de moins de 14 ans
- Pas de combat au corps à corps avec une arme à distance

Appels de sécurité

« **TEMPS MORT** » : le jeu s'arrête. Chaque participant doit cesser toute action et s'asseoir ou s'agenouiller. Arrêtez ce que vous faites, regardez autour de vous et essayez de comprendre la situation. En cas de blessure, tous les joueurs doivent appeler le personnel médical et suivre leurs instructions.

« **RETOUR AU JEU 3, 2, 1...** » : le jeu reprend exactement là où il s'était arrêté.

« **FREEZE** » : le temps est figé, les participants ferment les yeux et les oreilles pour éviter d'entendre ou de voir quoi que ce soit autour d'eux.



Haut
Gothique

Signes universels

- Main levée au-dessus de la tête : Le personnage est hors-jeu.
- Bras croisés sur la poitrine : Le personnage est camouflé et ne peut être vu que par un personnage possédant le talent (Exploration) : **Perception**.
- Une main, deux doigts parallèles en l'air : Parle le Haut Gothique (latin).
- Une main, deux doigts croisés en l'air : Parle une langue xéno (Nécron).
- Une main, trois doigts en l'air : Parle une Techno-Lingua.
- Une main, deux doigts (signe du diable) en l'air : Parle une Langue Sombre (Chaos).



Techno-
Lingua

Protection oculaire

Sur le champ de bataille, le port de lunettes de protection est obligatoire partout sauf dans les « **zones démilitarisées** », comme le Bastion du Givre. Les projectiles en gel sont à haute vitesse et peuvent blesser un œil exposé. Sans protection oculaire, pas de GN.

Vérification des accessoires et des armes

Chaque participant est responsable en permanence de s'assurer que son matériel (armes en mousse, armures, boucliers, etc.) ne présente aucun danger pour les autres. Vérifiez régulièrement l'état de votre équipement, car vous en êtes toujours responsable. Si vous n'êtes pas sûr de votre arme, venez consulter un arbitre.

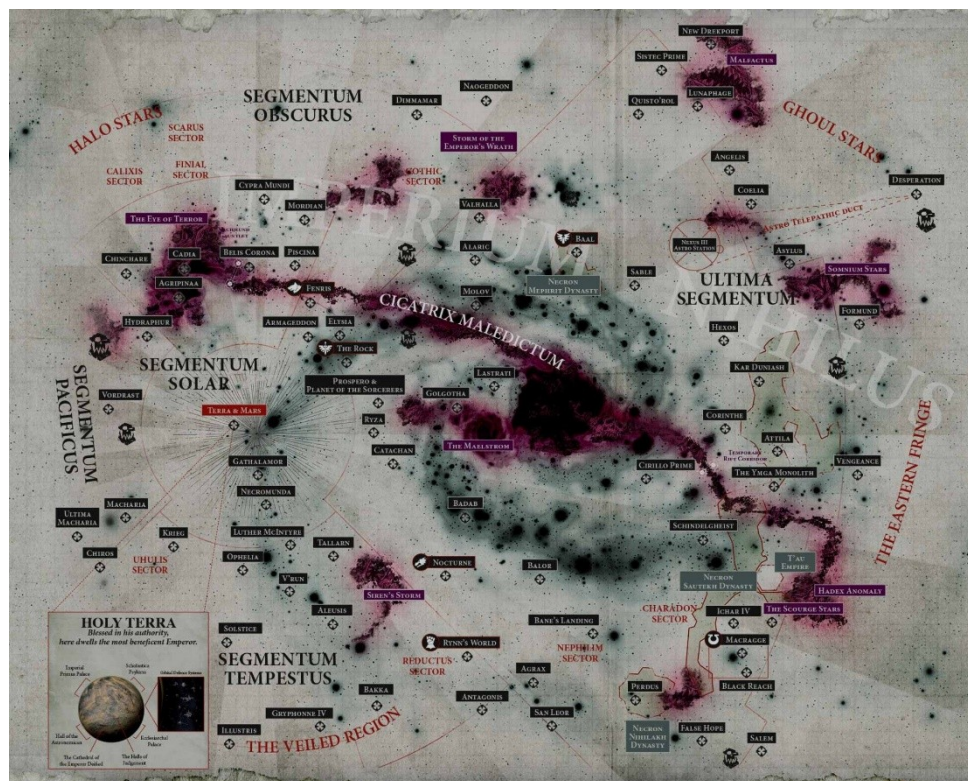
SYSTÈME D'HONNEUR

Les combats en GN sont principalement régis par la confiance, un système où chacun est tenu de respecter les règles et leur esprit sans supervision ni surveillance. Ce système, basé sur l'honneur, vise à instaurer une culture d'équité et de tolérance, où, en cas de doute, on opte pour la mort. Toutes les joueuses et tous les joueurs sont tenus de se respecter mutuellement, tant dans leurs actes que dans leurs paroles. Un bon joueur n'est pas celui qui gagne, mais celui qui joue dans l'esprit du jeu et respecte les règles et les décisions des arbitres. Malgré son exhaustivité, ce système comporte inévitablement des failles. Toute exploitation de ces failles sera sanctionnée et nous rappelons aux joueurs qu'ils doivent s'efforcer de jouer dans l'esprit du jeu.

5 – IMMERSION

KAPPA-9

Kappa 9 se trouve dans les confins lointains de l'Ultima Segmentum, la plus vaste et la plus reculée des régions galactiques de l'Imperium. Située bien au-delà des mondes densément peuplés de l'humanité, la planète repose aux marges du contrôle impérial, là où les lignes de ravitaillement s'étirent jusqu'à se rompre et où les dangers prospèrent dans le vide entre les étoiles.



La Galaxie

Cette planète endure les dures réalités de ce domaine frontalier: isolement, routes warp capricieuses, incursions xenos imprévisibles et anomalies inconnues. Sa valeur stratégique toutefois garantit qu'elle demeure sous la vigilance de l'Imperium, servant à la fois de rempart et de balise d'avertissement dans la région.

Kappa 9 entra dans les registres impériaux à la fin du 39^e millénaire, lors d'un relevé administratif de routine dans les marches extérieures. Déjà à l'époque, le monde était jugé marginal : une sphère à forte gravité, d'une forêt dense, où de grands arbres dénudés dressent leurs silhouettes sombres. Le climat hivernal, la faune indigène et l'isolement extrême rendaient toute colonisation difficile. Pourtant, les équipes de sondage relevèrent deux anomalies : un important gisement de

prométhium, et d'immenses structures inconnues enfouies profondément sous la croûte planétaire. Malgré les avertissements du Mechanicus, l'Administratum autorisa une présence frontalière minimale.

Autrefois en voie de devenir un Monde Civilisé de l'Imperium, Kappa 9 repose aujourd'hui dans l'ombre de sa propre extinction. Il y a des siècles, le ciel se déchira et le monde fut défait. Nul ne se souvient de la cause. Certains murmurent qu'un rituel astropathique aurait échoué, d'autres évoquent un jugement céleste. Tous s'accordent sur son nom : « **La Longue Nuit** ». En l'espace d'un seul jour, le soleil s'éteignit et la voix des étoiles se tut. Et longtemps après, l'humanité ouvrit de nouveau les yeux, telle une âme rappelée d'entre les morts. Elle ne trouva alors que les vestiges d'un ordre défunt: les temples brisés, les lois dissoutes, et les œuvres des hommes réduites à des ruines muettes sous le regard froid de l'éternité.

Ce qui subsiste n'est plus un monde, mais le souvenir d'un monde. Les grandes machines rouillent sous la mousse et le givre. Les bannières jadis fières de l'Imperium pendent en lambeaux, leur signification perdue depuis longtemps. Les survivants, dispersés et affaiblis, se sont accrochés à des fragments de foi, de savoir et d'ordre. Au fil des générations, ces fragments se sont déformés, mêlant mémoire et invention, jusqu'à devenir sacrés. L'autorité impériale subsiste sous une forme fragmentée.

Aujourd'hui, Kappa 9 est un monde de rituels et de ruines. Ses habitants vivent au rythme de litanies transmises à voix basse, éclairés par la lueur des feux reliques et les hymnes anciens qui résonnent encore dans les vallées gelées. La survie prime systématiquement sur la doctrine.

BASTION DU GIVRE

Dans ce paysage glacé, quelques hameaux épars continuent de lutter pour leur survie. L'un d'eux, communément appelé le Bastion du Givre, est un modeste village bâti autour d'un ancien avant-poste de l'Astra Militarum. Ses remparts abritent les derniers survivants du Régiment du Grand Nord, déterminés à préserver la flamme de l'Empereur-Dieu malgré l'isolement et le froid glacial.

En son centre se dressent un bunker de commandement, un laboratoire et les bureaux austères de l'Adeptus Administratum. À proximité, une tour de communication vieillissante, une centrale thermique et une petite chapelle complètent le cœur du Bastion du Givre.

À la périphérie se trouvent les vestiges d'un dépôt de véhicules abandonnés et l'ancienne mine de prométhium, un sombre rappel d'une époque où Kappa-9 alimentait encore l'effort de guerre impérial.



FOI

Des générations ont vécu et sont mortes au Bastion du Givre presque sans contact avec le reste de l'Imperium. Les rites se sont estompés. Les hiérarchies se sont assouplies. La survie a primé sur la doctrine. Ce qui avait commencé comme une superstition pragmatique s'est peu à peu cristallisé en une proto-foi.

L'Ecclesia Solis Imperatoris

C'est la religion dominante sur Kappa-9, une église vénérant le l'Empereur-Soleil non comme un homme, mais comme la flamme éternelle qui illumina jadis les cieux. Sa lumière est promesse de salut; son silence est une sentence. L'Église du Soleil enseigne que « **La Longue Nuit** » fut le rejet de l'Empereur, un châtement divin pour des

serments oubliés. L'Église est dirigée par les Hiérophantes, qui interprètent la volonté du Soleil à travers les rêves, les reliques et la lueur des bougies sacrées. Sous leurs ordres servent les Luminaires, les Pénitents et le Chœurs de Cendres; chacun a pour mission de préserver les rites, de garantir la pureté et de guider les fidèles. Des rituels sont célébrés à l'aube et au crépuscule, où les fidèles chantent les Litanies de la Flamme, brûlent des offrandes de combustible et de parchemin, et s'agenouillent devant des icônes gravées par le soleil. Les pèlerinages à la Chapelle du Soleil Ascendant sont fréquents, où les fidèles recherchent des visions dans la fumée et la lumière. L'Église du Soleil est à la fois berger et juge. Elle offre réconfort, conseils et absolution, mais exige aussi obéissance, sacrifice et silence. L'hérésie n'est pas débattue ; elle est brûlée.

L'Ordre de l'Omnimessie (Deus Mechanicus)



Ils sont les ascètes de la rouille et du fil, veilleurs d'un savoir que le temps a rejeté dans l'ombre. À leurs yeux, le circuit est prière, l'engrenage symbole sacré. Ils ne créent rien de nouveau : ils révèlent ce qui fut. Dans des cloîtres muets, les Techno-Abbés guident leurs frères, dissimulés derrière des masques de fer et des capuchons dentelé. Des Scribes-Ingénieurs consignent les secrets anciens, traçant des schémas oubliés avec une encre mêlée d'huile et de sang. Autour d'eux, les novices murmurent en binaire (techno-lingua), oignant les moteurs saints, arrachant des étincelles à des carcasses mortes à force de prières soufflées. L'Ordre se dit neutre, détaché des querelles des hommes, mais la connaissance est une arme silencieuse. Seigneurs de guerre et clans errants achètent leur faveur à prix de reliques, de combustibles ou de serments. Le laboratoire de Threxian sommeille comme un cœur secret, à la fois temple et trésor, vibrant du chant sourd des machines à moitié éveillées. Pour l'Ordre, le Dieu-Machine

demeure l'Architecte Caché, et l'Omnimessie, un saint disparu parmi les étoiles. Ils attendent son retour pour guérir le monde, non pour le dominer.

Les cultes de l'Aube quadruple (Chaos)

Sous la canopée de la forêt, dans les grottes et les ruines, les Cultes de l'Aube Quadruple murmurent leurs vérités. Ils ne nomment pas leurs dieux, car les noms ont un pouvoir. Ils parlent plutôt de l'Aube Rouge, de l'Aube Changeante, de l'Aube Putride et de l'Aube Voilée ; quatre épreuves, quatre voies, quatre visages de la fin. Les initiés traversent des rites de silence, de sang et d'ombre. Ils renaissent dans les ténèbres, marqués par des visions. Chaque culte est une école de mystères, elle se cache sous des masques, s'exprime en symboles, et se murmure en secret. Le Cercle Quadruple les guide, des Oracles masqués qui prétendent entendre la véritable voix de la forêt. Pour les cultistes, « **La Longue Nuit** » n'était pas une chute, mais un commencement. Le monde se refaçonne, et seuls ceux qui endureront les épreuves de l'aube hériteront de la lumière nouvelle. Ils ne cherchent pas la conquête. Ils cherchent la transformation. Leur influence se répand comme des racines : silencieuse, patiente, inéluctable. Nombreux sont ceux qui nient leur existence.

EMPLACEMENT

Poste de commandement fortifié

Une cabane renforcée, construite à flanc de falaise. À l'intérieur, des consoles de communication, des cartes tactiques de la forêt environnante et les quartiers personnels de l'état-major. Au centre se dresse une cantine de fortune, un abri de bois où le personnel tente d'oublier l'épuisement en avalant des rations au goût douteux. À quelques pas, une alcôve médicale étouffante, coincée dans un angle de la structure, abrite l'équipement nécessaire aux réparations bioniques d'urgence. Des interventions menées dans la pénombre, faute d'espace, de chaleur et d'espoir. Plus loin se trouve le

laboratoire scellé du biologiste Magos Threxian, rempli de machines d'analyse génétique, de cuves d'échantillons et de protections noosphériques dont lui seul comprend le fonctionnement.

Station de relais astropathique

Une tour squelettique, renforcée par des poutres d'acier et des câbles, s'élève au-dessus de la limite des arbres. Construite pour diffuser des signaux auguraux dans tout le secteur, la tour est devenue étrangement silencieuse. Des rapports font état de transmissions intermittentes répétant des coordonnées au coeur de la forêt, et non de l'avant-poste lui-même. Certains techniciens pensent que la secte a trouvé un moyen de communiquer à travers elle.

Chapelle du Soleil Ascendant

Une petite structure délabrée, aux bannières décolorées et à l'autel partiellement effondré. Malgré le vent, la lueur des bougies vacille souvent. La chapelle était destinée à maintenir le moral et la foi des troupes de l'avant-poste.

Générateur

La centrale thermique abrite un générateur vieillissant, des réservoirs de carburant saturés de vapeurs toxiques et une série de panneaux électriques rongés par les surcharges. Le réseau d'alimentation, rafistolé à maintes reprises pour survivre au froid meurtrier, n'est plus qu'un enchevêtrement de câbles cicatrisés. Plusieurs technaugures du Mechanicus l'ont inspecté et consigné des rapports évoquant des réparations impossibles, ainsi que d'étranges motifs de givre incrustés sur les réservoirs, comme si quelque chose d'invisible y avait laissé sa marque.

Dépôt de véhicules

Une clairière souillée s'ouvre sur un charnier de machines : des véhicules rongés par la rouille, affaissés sur leurs carcasses, certains à demi engloutis par la mousse et la boue comme si la terre elle-même cherchait à les dévorer. Jadis simple zone de transit pour les marchandises, cette friche industrielle est devenue un lieu de fouilles rituelles où l'on exhume plus de malédictions que de métal. Les traces menant vers la forêt s'y dissipent régulièrement, avalées par un sol instable ou par quelque chose qui préfère rester invisible.

Ancienne route d'accès

Un chemin forestier envahi par la végétation s'enfonce dans la forêt depuis l'avant-poste. Par endroits, il est inondé ou gelé selon la saison. Autrefois emprunté par les convois de ravitaillement, il est aujourd'hui impraticable. Des cargaisons entières ont « disparu » il y a des décennies. Les survivants préviennent que la forêt se remodèle constamment le long du chemin, rendant la navigation périlleuse.

Sites de repères topographiques (Alpha–Gamma)

Arbres marqués et petits cairns jalonnent la zone, indiquant d'anciens points de relevés topographiques. Pourtant, les explorateurs affirment que certains de ces repères ne se trouvent plus exactement là où ils avaient été consignés. Les décalages sont minimes, presque anodins, mais suffisamment fréquents pour semer le doute et tendre les nerfs de ceux qui doivent s'y fier.

Sanctuaire gelé

Un cercle de pierres d'origine pré-impériale, partiellement effondré et recouvert de mousse. Les interférences des augures y sont les plus fortes, et les effets de distorsion sont subtils mais persistants.

Zone de quarantaine

Une zone bouclée s'étend à la lisière du territoire du Régiment du Grand Nord, encerclée de clôtures, et de panneaux d'avertissement. Le sol y est ravagé : débris, matériel abandonné, tentes effondrées et effets personnels dispersés témoignent d'une évacuation menée dans la hâte, sans ordre ni retour. La Zone de Quarantaine fut instaurée après les premiers signes de contamination hérétique et plusieurs disparitions que personne n'a jamais pu expliquer. Avec les décennies, elle a été partiellement délaissée, ses limites maintenues plus par crainte que par discipline. Le commandement impérial continue pourtant de marteler la même directive : accès strictement interdit sans autorisation formelle. Quiconque franchit les barrières s'expose à des conséquences immédiates.

Mine du Consortium Cryoflux (Prométhium)

Un complexe minier partiellement effondré, dissimulé dans une clairière, avec ses échafaudages rouillés et son matériel d'extraction à moitié enfoui. Des traces de fumée et de terre brûlée témoignent des accidents et des explosions. L'entrée de la mine est flanquée de panneaux de signalisation rudimentaires. Des flaques de prométhium suintant luisent faiblement la nuit, conférant au lieu une illumination étrange et surnaturelle. La mine du Consortium Cryoflux est la principale source d'énergie de l'avant-poste et des planètes voisines. Au fil des décennies, l'exploitation a été réduite à un effectif minimal, les foreuses automatisées fonctionnant en continu entre les convois.

ACCÈS À D'AUTRES PLANÈTES

Le cycle de ravitaillement annuel de l'avant-poste a été interrompu. Cependant, un rare vaisseau brave les dangers de l'Ultima Segmentum. Il s'agit de « **La Gloire de Veyra** », un vaisseau pèlerin de classe Jericho, profondément modifié pour les opérations des Libre-Marchand. Cet imposant vaisseau spatial ressemble à une cathédrale flottante, sa vaste coque est ornée de textes sacrés et de certificats de commerce. Sous son extérieur doré se cache un réseau dissimulé de compartiments de contrebande et de systèmes d'armement secrets. Des moteurs à plasma améliorés confèrent au vaisseau des capacités de voyage warp supérieures, au prix toutefois d'une fiabilité moindre à long terme. Ses immenses soutes renferment de tout, des réserves de prométhium aux reliques d'origine douteuse. La Gloire de Veyra est commandée par le capitaine Lucian Veyra, un Libre-Marchand charismatique et calculateur. Veyra ne s'intéresse pas aux trônes, mais à l'influence, aux secrets et aux obligations. Sa devise : « Chaque frontière recèle une fortune, si l'on est prêt à en payer le prix. »

FACTIONS

Adeptus Administratum



C'est l'immense bureaucratie qui assure le fonctionnement de l'Imperium. Elle gère les tâches quotidiennes telles que le recensement de la population, la collecte des impôts, le suivi des dîmes et la coordination des ressources à travers d'innombrables mondes. Des commis et des scribes travaillent dans des bureaux pour veiller à ce que chaque détail, aussi infime soit-il, soit consigné.

Au Bastion du Givre, l'Administratum est omniprésent et souvent pesant. Il constitue la colonne vertébrale administrative inflexible de l'avant-poste. Sa principale responsabilité est de superviser la distribution du prométhium de la planète, en veillant à ce que chaque unité extraite de la mine soit enregistrée, contrôlée et préparée

pour l'exportation. Depuis des décennies, le personnel de l'Administratum surveille la production, les horaires des convois et le rendement de la mine avec une précision inflexible.

L'Administratum gère également tous les registres de population et de personnel, une tâche rendue plus difficile par l'augmentation des disparitions. Les recensements, les listes de service, les rapports de décès et les dossiers disciplinaires regorgent désormais de contradictions. Des escouades entières sont répertoriées comme si elles n'avaient jamais existé et des livraisons de ravitaillement sont enregistrées alors qu'elles n'ont jamais eu lieu.

PNJ :

Gouverneure Octavia Vorn : Kappa-9 est gouvernée par Octavia Vorn, la plus haute autorité impériale. Sous l'égide de l'Administratum et avec le soutien de l'Astra Militarum, elle supervise toutes les opérations majeures de la planète, notamment l'extraction des ressources, la surveillance des augures et la défense générale. Vorn est la figure centrale qui assure le fonctionnement de la planète. Des décennies d'isolement l'ont rendue extrêmement pragmatique et méfiante envers les étrangers. Elle protège farouchement son autorité et privilégie la survie avant tout. Bien qu'elle applique la loi impériale lorsque cela est possible, elle a appris qu'une application stricte du protocole conduit souvent au désastre dans les conditions extrêmes de Kappa-9.

Astra Militarum



Historiquement appelée la Garde Impériale, elle est la principale armée terrestre de l'Imperium. Elle se compose de milliards de soldats issus d'innombrables mondes et qui combattent à travers la galaxie. Elle constitue la première ligne de défense contre les menaces extraterrestres, les rébellions, les incursions du Chaos et autres horreurs, intervenant lorsque les forces de défense planétaires d'un monde sont défaillantes.

L'Astra Militarum est présente dans la plupart des villes de Kappa-9.

Une compagnie du « **Régiment du Grand Nord** » est restée au Bastion du Givre et y tient bon. Le Régiment a établi un bunker de commandement, mis en place des lignes de défense autour de l'avant-poste et patrouille la forêt environnante pour sécuriser la zone. Il veille également au respect de la zone de quarantaine, interpellant toute personne présentant des signes de contamination ou un comportement inhabituel.

Régiment du Grand Nord

Il s'agit de spécialistes de la survie qui sont issus d'un monde forteresse et entraînés à la guerre d'usure en conditions extrêmes. Ils excellent dans la tenue de lignes défensives et l'endurance face à des combats prolongés. La plupart sont stoïque, discipliné et pragmatique

Moto: « Tenez bon, quel qu'en soit le prix. »

Aspect visuel : manteaux épais, vêtements usés par le gel, insignes de régiment sur les épaulières.

PNJ :

Capitaine Bren Targost : Commandant de la Compagnie A du Régiment du Grand Nord, est responsable des opérations de sécurité et de reconnaissance. Officier chevronné, il est chargé de maintenir l'intégrité du périmètre et de faire respecter les protocoles de quarantaine stricts. Fort de multiples déploiements en zone frontalière, Targost s'acquitte de ses fonctions avec une discipline inflexible, supervisant tous les aspects de la défense terrestre. Il est notamment chargé d'organiser les patrouilles de combat, de sécuriser les voies d'accès aux sites d'extraction de prométhium et de maintenir la cohésion opérationnelle au sein des rangs décimés de la garnison du Bastion du Givre. Face aux pertes, au terrain hostile et aux disparitions inexplicables, le Capitaine Targost incarne la

détermination de fer attendue de l'Astra Militarum: inflexible, vigilant et prêt à tenir bon face aux menaces visibles et invisibles.

Adeptus Mechanicus



L'Adeptus Mechanicus (souvent appelé le Mechanicus) est la caste de techno-prêtres de l'Imperium, gardienne du savoir technologique. Basée principalement sur la planète-forge Mars, elle conçoit, entretient et étudie toutes les machines utilisées par l'Imperium. Elle pratique sa propre religion, le Culte de la Machine, vénérant le Dieu-Machine, l'Omnimesse (voir chapitre sur la FOI) et considérant la technologie comme sacrée. Le Mechanicus détient un quasi-monopole sur l'expertise technique de pointe au sein de l'Imperium, notamment la construction de machines de guerre, de vaisseaux spatiaux et d'autres technologies ésotériques.

Au Bastion du Givre, le Mechanicus travaille sans relâche pour stabiliser les systèmes défaillants, décoder les transmissions corrompues et enquêter sur les anomalies qui se propagent dans la forêt. Sans le Mechanicus, l'énergie serait coupée, les communications s'effondreraient et les derniers remparts de Kappa -9 tomberaient.

PNJ:

Magos Biologis Threxian : La supervision technique des générateurs et de l'extraction du prométhium incombe au Magos Biologis. Threxian, envoyé par l'Adeptus Mechanicus pour surveiller les anomalies environnementales et protéger les technologies sacrées, a pour mission officielle de veiller au respect des protocoles du Mechanicus. Cependant, son obsession pour l'écologie instable de la planète et les ruines pré-impériales l'a conduit à mener des recherches non autorisées. Sa présence est tolérée en raison de la dépendance de l'avant-poste à l'égard de l'expertise du Mechanicus, bien que ses motivations demeurent obscures.

Maître-vox Kallen Rhys : L'intégrité du réseau de communication repose entre les mains de Kallen Rhys, le technicien Vox principal et responsable de la tour de relais. Rhys est chargé de maintenir les liaisons télémétriques à l'échelle du secteur, les communications entre avant-postes et interplanétaire. Il est également responsable de la triangulation des transmissions anormales, des coordonnées diffusées en boucle depuis les profondeurs de la forêt et la récupération des enregistrements Vox corrompus, dont beaucoup contiennent d'inquiétants fragments. Des années de coupures de courant et d'anomalies inexplicables des antennes l'ont épuisé, aggravant peu à peu son anxiété.

Adeptus Ministorum



Plus communément appelé l'Éclésiarchie, c'est l'institution qui supervise le culte de l'Empereur en tant qu'être divin et qui fait respecter le Credo Impérial. Elle emploie des prédicateurs, des missionnaires, des confesseurs et des clercs pour répandre la foi impériale auprès de milliards d'âmes et imposer l'orthodoxie religieuse. L'Adeptus Ministorum maintient également des ordres armés (notamment l'Adeptus Ministorum).

Au cœur des forêts étouffées par le gel, l'Adeptus Ministorum maintient un fragile bastion de foi. L'infrastructure ecclésiarchique y est austère : une unique chapelle, des reliquaires dissimulés dans des sanctuaires gelés et des reliques sanctifiées emportées au combat pour rallier les fidèles.

PNJ:

Hiérophante Vérité Hale : La tâche sacrée de préserver la lumière de l'Empereur en ces contrées désolées incombe à l'Hiérophante Hale, servante de l'Adeptus Ministorum chargée de veiller à la pureté de la foi. Ses travaux comprennent la prédication et les rites de pénitence pour restaurer la discipline spirituelle. Elle entend les confessions à la lueur des bougies et invoque le nom de l'Empereur pour fortifier les cœurs face au désespoir. Pourtant, sous ses vêtements se cache un secret murmuré seulement dans les voûtes de la Scholastica Psykana : Hale porte le Toucher de l'Empereur, un don psychique autorisé. Par la prière fervente et l'invocation rituelle, elle canalise Sa volonté divine dans la chair et l'esprit, pansant les plaies et purifiant la corruption avec une grâce qui frôle l'impossible. Pour les fidèles, ses mains sont des reliques. Sévère mais miséricordieuse, Hale offre la rédemption aux loyaux, mais si l'ombre du chaos se réalise, sa colère brillera plus fort que n'importe quel bûcher.

Adeptus Astra Telepathica



C'est l'organisation d'élite de l'Imperium chargée de la gestion des psykers. Basée dans la Forteresse d'Obsidienne sur Terra, elle recrute des psykers débutants à travers la galaxie grâce aux redoutables Vaisseaux Noirs, puis teste et entraîne les survivants au sein de la Scholastica Psykana. La plupart périssent lors des épreuves psychiques; les rares survivants deviennent soit des psykers sanctionnés au sein de l'Astra Militarum, soit des astropathes assurant les communications interstellaires, soit, plus rarement, des inquisiteurs psykers. L'emprise fragile du Capitaine Lucian Veyra sur la mine du Bastion du Givre passe désormais par la Gloire de Veyra et son Navigateur, un guide de distorsion Telepathica chargé de bien plus qu'un simple passage sûr.

PNJ:

Navigateur Corvinus Lyris : Issu d'une lignée mineure, il fut engagé par le Libre-Marchand Lucian Veyra. Lyris apprit à naviguer sur les cartes en guidant des convois de quarantaine le long de couloirs délaissés, là où les symboles des vaisseaux s'effritent et où les prières s'amenuisent. Des années auparavant, un audit télépathique à bord du Gloire de Veyra révéla la rare sensibilité de Lyris aux résidus warp de basse fréquence. Il fut détaché (et non enrôlé de force) auprès de l'Adeptus Astra Telepathica sous mandat secret, formé à la sténographie cryptesthésique et aux rites de décontamination astropathiques, puis réintégré dans l'équipage du Veyra en tant que guide pèlerin, autorisé à transporter des codes télépathiques et des rituels de protection.

Ordo Hereticus



Sa mission est de protéger l'Imperium contre les menaces internes, telles que l'hérésie, la corruption, les psykers renégats, les mutations et les rébellions. Il combat également les ennemis dissimulés au cœur même de l'Imperium. Les Inquisiteurs de l'Ordo Hereticus sont souvent appelés Chasseurs de Sorcières en raison de leur traque implacable des psykers et des cultes hérétiques. Ils agissent dans toute la galaxie avec une autorité presque sans limites et peuvent réquisitionner n'importe quelle force impériale pour accomplir leur mission.

PNJ :

Inquisitrice Selene Kaedor : L'Ordo Hereticus a dépêché l'Inquisitrice Selene Kaedor au Bastion du Givre après que la dernière transmission-astropathique de l'avant-poste se soit interrompue et que des rapports faisant état de marques rituelles, de disparitions et de vox corrompu. Kaedor opère

désormais depuis une chambre sécurisée du Bunker de Commandement, où elle a établi une cellule inquisitoriale temporaire équipée de chambres de données scellées, de dispositifs d'interrogatoire et d'un dispositif de pureté portable permettant de détecter toute influence du Warp parmi le personnel. Sa présence prime sur toute autorité locale et elle parcourt l'avant-poste avec une petite suite d'assistants autorisés, saisissant des documents, interrogeant les survivants et exigeant l'accès aux archives du Mechanicus et de l'Administratum.

Scum



Ils proviennent des bas-fonds de la société impériale: nomades des mondes-ruches, survivants des terres désolées, habitants des épaves spatiales et autres infrastructure abandonnés par l'Imperium. Leur existence est rythmée par la survie immédiate: trouver de quoi se nourrir, s'abriter et éviter l'attention des autorités qui ne leur offrent que la mort ou la conscription. Sans avenir, ils prennent des risques dictés par le désespoir et s'accrochent à tout ce qui les maintient en vie. Lors de la création de ce personnage, privilégiez la précarité, la prudence et une vision réaliste et ancrée dans le quotidien. Ils ne recherchent ni la gloire ni la politique ; ils luttent simplement pour survivre dans les ténèbres infinies du 41e millénaire.

6 - CRÉATION DE PERSONNAGE – IMPERIUM

MESURES

1. Sélectionnez une espèce
2. Sélectionnez une origine
3. Sélectionnez un archétype
4. Acquisition de compétences

ESPÈCES

Humains

Points de vie initiaux (PV) : 8

Points d'expérience (XP) pour la création de personnage : 10

Langue parlée: bas gothique

ORIGINES

Humains

Monde Mort (Humain)

Sur les Mondes de la Mort, la flore, les animaux et parfois même l'environnement prennent des formes agressives et destructrices, hostiles à la vie humaine. Extrêmement difficiles à coloniser, nombre de ces mondes recèlent de précieuses ressources dont l'exploitation nécessite un avant-poste ou une présence humaine à leur surface. Ces environnements hostiles engendrent certaines des populations les plus robustes et les plus résistantes de la galaxie. Ceux qui échouent meurent jeunes.

Bonus d'origine : +1 PV de départ

Nés du Vide (Humains)

Ils sont nés dans les entrailles d'un vaisseau spatial ou à bord d'un ancien satellite orbital. Ceux qui ont vécu sur ces vaisseaux développent une certaine forme d'endurcissement due aux altérations de

la réalité induites par les voyages supraluminiques et à la vie en microgravité. Leurs traits sont souvent émaciés et leur peau pâle. Ils peuvent présenter de légères difformités, ou une étrangeté dans leur façon de parler, de marcher ou leur apparence générale qui les distingue des autres.

Bonus d'origine: 1/jour, vous ignorez le premier point d'exposition à la Corruption que vous recevriez. Votre âme a déjà été amincie par le Néant; un peu plus n'y change rien.

Monde-Ruche (Humain)

La population d'un Monde-Ruche est si dense que de vastes étendues de sa surface sont souvent recouvertes de cités gigantesques, parées de flèches vertigineuses qui percent l'atmosphère. Les Mondes-Ruches sont vitaux pour le bien-être de l'Imperium et constituent le cœur battant de son économie et de sa machine de guerre. Ils produisent des munitions pour les armées de l'Empereur dans d'immenses usines, extraient des minéraux précieux et raffinent le carburant de la Flotte Impériale. D'innombrables régiments de l'Astra Militarum sont également levés parmi leurs populations massives.

Bonus d'origine: Talent : **Vigilance niv 1**

Monde-Forge (Humain)

Les mondes-forges sont le domaine de l'Adeptus Mechanicus. Planètes entières vouées aux exigences de vastes macro-industries, chacune est un super-complexe industriel d'une capacité et d'une puissance inimaginables. Au fil des millénaires, différents mondes-forges se sont particulièrement distingués par leurs philosophies ou leurs stratégies militaires. Celles-ci sont souvent influencées par les technologies qu'ils maîtrisent. La majeure partie de la population d'un monde-forge est employée comme main-d'œuvre, tandis que quelques privilégiés peuvent être enrôlés dans les rangs de l'Adeptus Mechanicus.

Bonus d'origine: 50 Trônes

Monde Impérial (Humain)

Un monde impérial est l'une des millions de planètes unies par la croyance en l'Empereur-Dieu immortel. Issus de sociétés hypertechnologiques ou de populations féodales misérables, les habitants d'innombrables mondes vouent allégeance et dévotion au Maître de l'Humanité et au Credo Impérial prêché par ses serviteurs. L'appellation « monde impérial » englobe une vaste gamme de mondes totalement différents qui font néanmoins partie de l'Imperium.

Bonus d'origine: Talent (Scholastica): **Connaissances de l'Imperium**

Mondes Forteresses (Humains)

Les Mondes Forteresses sont des planètes où toute la population est plongée dans la guerre. Ils s'entraînent sans relâche, prêts à défendre l'Imperium le jour où ils seront appelés à le faire. Un devoir qu'ils assument avec ferveur. Les Mondes Forteresses sont érigés en remparts contre l'ennemi et chaque citoyen est un soldat, entraîné au combat dès son plus jeune âge.

Bonus d'origine: Talent (Arme de mêlée): **À deux mains**

ARCHÉTYPES

Soldat (Astra Militarum)

La Garde Impériale est l'épine dorsale de la puissance militaire de l'Imperium. Ses vastes régiments sont composés de soldats ordinaires, issus d'innombrables mondes, armés de courage, de foi et de fusils laser. Ces troupes s'engagent souvent avec un entraînement minimal et un équipement

rudimentaire, sachant que leur engagement est à vie, aussi brève soit-elle. Leurs motivations, allant de la dévotion au Credo Impérial et au devoir à la conscription ou à la punition, façonnent des personnalités et des histoires diverses. Les Gardes Impériaux ne sont pas des héros d'élite; leur survie repose sur la discipline, le nombre et l'esprit d'équipe. Lors de la création d'un personnage de la Garde Impériale, privilégiez la résilience, la camaraderie et l'adaptabilité. Tenez compte de leurs origines : volontaires, conscrits ou condamnés, et de ce qui les pousse à combattre. En jeu, mettez l'accent sur la coordination, les tactiques défensives et le soutien aux alliés par des tirs de suppression. Individuellement fragiles mais collectivement invincibles, ces soldats incarnent le sacrifice et l'unité, prouvant que la victoire s'obtient par la coopération plutôt que par la gloire.

Richesse initiale: 50 Trônes

Arbre de talents principal: Armes à distance, Armes de mêlée, Explosif

Maîtrise des armures: Moyenne

Capacité spéciale: (Choisissez-en une)

A) *Spécialiste des barricades*: Si vous vous trouvez à moins de 2 m d'un abri ou d'une barricade (structure en bois/metal), vous gagnez également +1 PV temporaire. Cet effet n'est pas cumulatif. Vous éloigné de la barricade vous faire perdre votre PV temporaire.

B) *Résolution de Gelure*: 1/Jour, lorsque vos PV sont réduits à 0, vous pouvez provoquer verbalement votre adversaire pendant 5 sec (RP) et rester à vous battre 30 sec avant de vous effondrer.

Doc (Astra Militarum)

Un infirmier de la Garde Impériale est un sauveteur aguerri qui se précipite vers les blessés alors que les tirs laser fendent encore l'air. Formé au triage brutal plutôt qu'aux soins délicats, il soigne les blessés sur le champ de bataille. À la fois soldat et guérisseur, il porte sur ses épaules le poids de la survie de son régiment, prenant des décisions impossibles en quelques secondes et témoin de chaque horreur endurée par ses camarades. Stoïque, cynique ou d'une dévotion discrète, le Doc devient le pilier de l'escouade dans le chaos de la guerre : la main ferme dans le sang et la boue, celui en qui tous ont confiance quand les cris retentissent, et le dernier espoir dans une galaxie qui n'en offre aucun. Son costume doit ressembler à un équipement de première ligne usé: l'équipement standard d'un Garde, alourdi par une trousse médicale usée, des outils d'injection, une scie à os ou un scalpel visible. Sa personnalité doit être celle d'un professionnel imperturbable et inébranlable, quelqu'un qui prend des décisions difficiles sans hésiter et porte le fardeau silencieux de décider qui survivra assez longtemps pour combattre à nouveau.

Richesse initiale: 70 Trônes

Arbre de talents principal: Medicae, Arme à distance, Scholastica

Maîtrise des armures: Légère

Capacité spéciale: (Choisissez-en une)

A) *Assistant médical* : Vous pouvez avoir plusieurs assistants (PJ/NPJ) autant que votre niveau de personnage, qui prodiguent le talent : **Premiers soins** comme s'ils en possédaient les compétences. Votre assistant doit apporter une aide visible (manipulation des instruments, lecture des résultats de l'auspex, pression sur la plaie).

B) *Médecine impériale douteuse*: 1/Combat, administrer un médicament. La patient subit : +1 PV / l'appel INSENSIBLE À LA DOULEUR. Après le combat, le patient subit un malus (-2 PV, l'appel AGONISER pendant 1 min RP).

Mitrailleur lourd (Astra Militarum)

C'est le rempart ambulant de son escouade, une silhouette austère portant des armes si massives qu'on croirait les monter sur une Chimère plutôt que de les porter à la main. Sous le feu ennemi, bolter lourd, autocanon ou mitrailleuse lourde calée contre l'épaule, il déverse un déluge de feu de suppression implacable qui maintient l'ennemi sous le feu et préserve le reste de l'escouade. Chaque mouvement est calculé, les lourdes bandes de munitions cliquettent, les générateurs d'énergie bourdonnent et le dos de l'artilleur est constamment courbé par le poids de cet équipement que le Mitrailleur jure être « portable par un homme ». Endurcis par le recul, assourdis par leurs propres tirs et obstinés comme un mur de bunker, ils incarnent le pragmatisme brutal de la Garde:

« Tenir bon, noyer l'ennemi sous un déluge de balles et avoir la certitude que si l'Empereur voulait leur mort, il ne leur aurait pas donné une telle puissance de feu. »

Richesse initiale: 40 Trônes

Arbre de talents principal: Arme à distance, Robustesse

Maîtrise des armures: Lourde

Capacité spéciale: (Choisissez-en une)

A) *Préparez-vous!*: Si le mitrailleur lourd est debout et tient une arme, il n'y a AUCUN EFFET pour les appels POUSSER, TIRER.

B) *Mur de balle*: 1/Jour l'arme du mitrailleur lourd double sa cadence de tir pendant 1 min. Votre arme fait 2x Dam par balle durant cette période.

Skitarii (Adeptus Mechanicus)

Les Skitarii sont l'infanterie cybernétique de l'Adeptus Mechanicus : des soldats humains infatigables, lourdement augmentés, qui agissent comme le poing armé du Dieu-Machine. Ils sont créés pour incarner le credo du Culte Mechanicus : « La chair est faillible ; l'acier est la vérité », et servent de démonstrations vivantes d'ingénierie sacrée. Dirigés par des Techno-prêtres via des liaisons doctrinales, ils exécutent les ordres avec une précision quasi-mécanique, progressent sans fatigue et poursuivent leurs objectifs pendant des années, voire des siècles si nécessaire. Un Skitarius n'est pas un simple soldat doté d'implants; c'est un système d'arme sanctifié. Leur voix et leurs manières reflètent cette philosophie: des déclarations concises et percutantes; des rapports d'activité qui ressemblent à des inventaires; des invocations rituelles avant l'action; et une habitude profondément ancrée d'évaluer toute chose en termes d'utilité. Pensez à vos origines: une recrue enrôlée de force, un soldat brisé reforgé pour le devoir, ou un produit né d'une cuve d'un Monde-Forge. Déterminez dans quelle mesure votre passé est effacé, fragmentaire ou partiellement conservé, et quelles habitudes fantômes persistent, comme une chanson à moitié oubliée, une cadence d'exercice ou une superstition.

Richesse initiale : 40 Trônes

Arbre de talents principal : (Choisissez-en trois) Leadership, Arme à distance, Arme de mêlée, Technique

Maîtrise des armures : Lourde

Capacité spéciale : (Choisissez-en une)

A) *Hémostase synthétique*: Appelez AUCUN EFFET sur l'appel SAIGNER.

B) *Fortement augmenté* : Le corps du Skitarius est conçu pour résister aux rigueurs de la guerre.
1/Combat, lorsqu'il est touché par une attaque non-FATAL et non-PASSE ARMURE, appel RÉSISTER pour annuler ce coup.

Techno-Prêtre (Adeptus Mechanicus)

Il s'agit d'un adepte assermenté de l'Adeptus Mechanicus, le clergé de l'Imperium composé d'ingénieurs, de scientifiques et de gardiens des machines sacrées. Ils constituent l'épine dorsale technique de l'organisation: ils entretiennent les moteurs et les armes reliques, collectent et protègent les données, et mènent des recherches autorisées. La progression s'obtient par la dévotion au Dieu-Machine (l'Omnimessie) et la maîtrise d'un savoir jalousement gardé. Si chaque Techno-Prêtre apprend les fondements des rites des machines, la plupart se spécialisent intensément au fil du temps. Sur le plan culturel et théologique, les Techno-Prêtres sont des gardiens conservateurs plutôt que des innovateurs : ils préservent et perfectionnent les rites établis au lieu de les modifier. Les Techno-Prêtres pratiquent également l'auto-augmentation radicale, remplaçant la chair par des implants pour refléter leur croyance en la suprématie de la machine sur le monde organique.

Commencez par choisir l'Ordre Sacré qui définira votre spécialisation et votre réputation:

- Généticien (bio - alchimiste, médecin de combat et expert en interface corps - machine)
- Artisan (constructeur, armurier, gestionnaire de macro - moteurs et ingénieur de siège)
- Logiste (analyste, décrypteur, calculateur tactique et archiviste)
- Magos (études avancées ou occultes telles que les systèmes du vide, la xénologie ou la noosphère)

Ensuite, déterminez le problème que vous résolvez mieux que quiconque; cette spécialisation orientera vos choix d'équipement, vos contacts et les missions que vous entreprendrez.

Choisissez la posture qui guide vos méthodes et vos risques:

- Le Conservateur suit rigoureusement les rites établis, recherchant la perfection par la répétition
- Le Récupérateur traque les schémas perdus et les vestiges archéologiques, les intégrant avec prudence
- Le Réconciliateur conçoit l'adaptation réfléchie comme une redécouverte du rite « propre » plutôt que comme une nouveauté.

Votre doctrine détermine votre approche de la recherche, votre tolérance au risque et votre gestion des conflits avec l'autorité.

Choisissez votre rapport à la chair (votre philosophie de l'augmétique):

- L'augmentiste pragmatique ne remplace que ce qui améliore la fonction tout en conservant certaines habitudes humaines
- Le puriste de l'acier minimise la chair et adopte une voix et une manière d'une précision mécanique
- Le dévot de l'interface recherche une synergie bio-mécanique sans faille

Dans le cadre d'un jeu de rôle, votre voix pourrait se traduire par des affirmations logiques et concises, des invocations rituelles, ou une douceur inattendue au chevet d'un malade.

Richesse initiale: 80 Trônes

Arbre de talents principal: Technique, Exploration, Medicae, Scholastica

Maîtrise des armures: Moyenne

Capacité spéciale: (posséder les deux)

A) *Rite de Réparation:* 3/Jour, après 10 sec de rituel audible (huiles/encens/ respiration physique avec un outil combiné recommandée), vous pouvez retirer l'effet BRISÉ d'un appareil/arme que vous pouvez toucher (le vôtre ou celui d'un allié). L'objet est immédiatement utilisable.

B) *Bénédictio de l'Omnimessie:* 1/Jour, après 1 min de rite audible (huiles/encens/ outils combinés recommandés) :

- Arme: +1 Dégâts pendant 1 minute.
- Armure: +1 PA pour la prochaine heure
- Sur un appareil/terminal/serrure/véhicule, la prochaine défi mécaniques/de sécurité sur cet appareil sera automatiquement une réussite en ce qui concerne l'exigence.

P.S. Un personnage ne peut posséder qu'une seule *Bénédictio de l'Omnimessie* actifs en même temps.

Prêtre du Ministorum (Adeptus Ministorum)

Est un serviteur ardent et charismatique de l'Éclésiarchie, voué à répandre le Credo Impérial et à protéger l'humanité de l'hérésie. Il se considère comme l'incarnation mortelle de la volonté de l'Empereur, agissant avec une foi inébranlable pour lui rendre gloire par ses paroles et ses actes. Lors de la création de ce personnage, insistez sur son zèle, son sens de la justice et sa profonde connaissance du Credo, tempérés par la dure réalité: la compassion doit souvent céder le pas au châtement. Envisagez son rôle de prédicateur, ou de missionnaire, parcourant l'Imperium, adaptant les traditions aux cultures locales et éradiquant la corruption où qu'elle se cache. Sa personnalité doit refléter une conviction absolue, tempérée par le poids des responsabilités, le rendant à la fois inspirant et redoutable.

Richesse initiale : 110 Trônes

Arbre de talents primaires : Foi, Leadership, Scholastica

Maîtrise des armures : Légère

Capacité spéciale :

A) *Invective enflammée :* 2/Événement, vous pouvez prononcer un court sermon (15 sec RP) audible par les alliés proches. Tous ceux qui ont entendu (excluant vous-même) sont affectés et reçoivent les effets d'INSPIRATION.

B) *Jugement de la Parole Brûlante:* 1/Combat, vous pouvez pointer une cible et prononcer une seule phrase de condamnation (« Hérétique! », « Repentez-vous! ») et appeler DÉSORIENTER.

Croisé (Adeptus Ministorum)

Le Croisé est un guerrier sacré de l'Adeptus Ministorum, choisi pour sa dévotion inébranlable et forgé par une discipline ascétique rigoureuse pour combattre l'hérésie en première ligne, maniant souvent une épée et un bouclier tempête. Il sert au sein des Maisons de Croisés, ordres de moines-guerriers aux traditions et styles de combat distincts, et participe fréquemment à des quêtes solennelles pour l'Éclésiarchie ou aux côtés des Inquisiteurs. Pour créer ce personnage, choisissez une origine (diplômé de la Schola Progenium, recrue pénitente ou pèlerin dévoué), une Maison et définissez ses doctrines, puis fixez-lui un vœu ou une mission claire (protéger un haut clerc, récupérer une relique, purger un culte, traquer les xénos). Façonnez sa personnalité autour de la foi: la justice avant tout, la discipline avant le confort, et une connaissance approfondie du Credo Impérial, tout en respectant les coutumes locales sans tolérer la corruption. Que son équipement, ses tactiques, ses alliés et les éléments de son histoire découlent de ce serment, en veillant à ce que chaque action rende gloire à l'Empereur.

Richesse initiale : 50 Trônes

Arbre de talents principal : Foi, Arme de mêlée, Endurance

Maîtrise des armures : Lourde

Capacité spéciale : (Choisissez-en une)

A) *Armure de la foi* : 2/Événement, gagnez **RÉSISTER** à la **TERREUR** sur soi-même. Cet effet se cumule avec le talent (Force mentale) : **Ils ne connaissent pas la peur**, mais n'octroie pas d'autres types de résistance.

B) Haine des impurs : Vous comptez comme ayant le talent (Force mentale) : **Colère niv 1**.

Assassin du culte de la mort (Adeptus Ministorum)

Ce personnage est un tueur dévoué qui considère chaque mort autorisée comme un sacrifice sacré en l'honneur de l'Empereur, servant l'Éclésiarchie ou l'Inquisition pour éradiquer l'hérésie à travers l'Imperium. Pour créer ce personnage, choisissez l'origine et la planète d'origine du culte (traditions sauvages et brutales ou pratiques subtiles de la ruche), définissez sa doctrine du sacrifice (éliminations silencieuses, rites sanglants ou exécutions publiques spectaculaires), définissez un protecteur ou une mission claire (protéger une figure sainte, démanteler un culte, récupérer une relique), et développez ses capacités et son équipement en fonction de cette méthode, en privilégiant la furtivité, l'infiltration et le combat rapproché précis. Ancrez sa personnalité dans une discipline ascétique et une foi inébranlable, chaque action étant présentée comme une dévotion rituelle, tout en naviguant sur la fine ligne entre une orthodoxie zélée et la tolérance difficile de l'Éclésiarchie envers les croyances du Culte de la Mort.

Richesse initiale: 60 Trônes

Arbre de talents principal: Arme de mêlée, Exploration, Foi

Maîtrise des armures: Moyenne

Capacité spéciale:

A) *Coup superficiel*: 2/Événement, lorsque vous seriez réduit à 0 PV par un effet entrant, y compris un appel **FATAL**, et que vous êtes en mesure de vous déplacer, vous dite **RÉSISTER**.

B) *Rite du Sacrifice Sanglant*: 1/Jour, accomplissez une litanie audible de 5 secondes (RP: chant, prière ou bref geste rituel). Physiquement : représentez le rituel (ex. : révéler une lame rituelle, dessiner un sigil). La prochaine attaque inflige X dégâts si elle réussit, en fonction de votre niveau.

Niveau 1 : 3x Dam

Niveau 2 : 5x Dam

Niveau 3 : 10x Dam

Niveau 4 : FATAL

Soeur Hospitalière (Adeptus Sorositas)

Elles sont vénérées dans tout l'Imperium en tant que chirurgienne, médecin ou infirmière compatissante qui œuvre dans les hôpitaux, les salles de bord des vaisseaux et les hôpitaux de campagne pour soigner les pauvres, les malades et les blessés par pure foi. Pour créer ce personnage, choisissez une un Ordre/Couvent et une affectation typique (clinique d'un Monde-Sanctuaire, croisade de l'Astra Militarum, infirmerie d'un vaisseau spatial), puis une spécialité (infirmière de triage, médecin de combat, chirurgienne ou missionnaire médicale) et définissez vos vœux et alliances (Ministorum, Gardes impériaux ou un Inquisiteur qui compte sur vos compétences pour maintenir ses sujets en vie). Équipez-la d'une armure légère et d'une robe de guérisseuse, d'outils médicaux (kits, outils de diagnostic, auspex) et de sceaux/reliquaires de pureté, et mettez l'accent sur les compétences en anatomie (humaine et xénos), en soins d'urgence. Interprétez-la comme une femme miséricordieuse mais pragmatique, un sanctuaire ambulante dont les miracles de guérison incarnent la dévotion à l'Empereur, prête à s'exposer au danger lorsqu'un régiment a besoin d'un hôpital de campagne ou qu'une escouade a perdu son médecin.

Richesse initiale : 90 Trônes

Arbre de talents principal : Foi, Force mentale, Medicae

Maîtrise des armures : Légère

Capacité spéciale : (Choisissez-en une)

A) *Un service loyal et rapide* (réduction du temps RP): Lors du traitement d'un allié de l'Imperium (ne s'applique pas aux Scum ou aux autres races), réduisez de moitié le temps RP requis.

B) *De meilleurs résultats* (PV supplémentaires soignés): Sur les soins prodigués lors de l'utilisation du talent (Medicae) : **Médecine de campagne** à un allié de l'Imperium (ne s'applique pas aux Scum ou aux autres races), ajoutez +2 PV.

Soeur de Bataille (Adeptus Sorositas)

Elles forment une sororité d'élite de guerrières, élevées dès leur plus jeune âge dans le culte de l'Empereur de l'Humanité. Leur dévotion fanatique et leur pureté spirituelle inébranlable constituent un rempart contre la corruption, l'hérésie et les attaques extraterrestres. Une fois le combat engagé, elles ne reculeront devant rien pour anéantir leurs ennemis. Pour créer ce personnage, commencez par son origine (généralement une orpheline de la Schola Progenium, forgée par la doctrine et l'entraînement) et choisissez son Ordre et son rôle sur le champ de bataille :

- Soeur de Bataille de première ligne armée d'un bolter
- Rétributrice maniant le feu, Séraphine rapide avec réacteur dorsal et pistolets jumelés
- Vétéran Célestienne inébranlable
- Repentia pénitente en quête d'expiation.

Définissez ses vœux, ses miracles de foi et son tempérament (guérisseuse des âmes à la fois sévère et miséricordieuse ou purgatrice inflexible). Ancrez-la dans la hiérarchie du Ministorum (Soeur Supérieure, Chanoinesse, couvent, fonctions liées au monde-sanctuaire) et définissez ses interactions avec l'Inquisition lorsque leurs objectifs convergent. Enfin, donnez-lui des motivations claires et des cicatrices : l'exemple d'un martyr qu'elle s'efforce d'honorer, une relique qu'elle protège, ou une hérésie qu'elle a juré d'éradiquer, afin que chaque prière, chaque ordre et chaque salve de feu reflète une vie entièrement dévouée à l'Empereur.

Richesse initiale: 70 Trônes

Arbre de talents principal: Arme de mêlée, Arme à distance, Foi

Maîtrise des armures: Énergétiques

Capacité spéciale: (Choisissez-en une)

A) *Résister à la tentation* (Sources volontaires): 1/Événement, un allié de l'Imperium à moins de 15 m de la Soeur de Bataille peut dire RÉSISTER lorsqu'il/elle reçoit un point de corruption (PC) de manière volontaire (par exemple, accepter une offre de pouvoir, utiliser un objet corrompu, entrer dans une zone corrompue de son plein gré).

B) *Protection contre l'épreuve* (Sources involontaires): 3/Événement, un allié de l'Imperium situé à moins de 15 m de la Soeur de Bataille peut atténuer l'effet du tirage de carte Malignité ou Mutation lorsqu'il s'agit d'un déclenchement involontaire de PC (par exemple, la manipulation d'un artefact du Chaos sur ordre, une exposition inévitable au Warp). Le PC est toujours attribué une carte, mais il/elle pioche deux cartes et choisit laquelle appliquer.

C) *Force psychique*: 1/Jour, peut appeler RÉSISTER à un pouvoir psychique.

D) *Rite d'absolution* (Rite quotidien): litanie de 60 secondes; une fois par cible et par jour, jusqu'à la fin de la journée, le degré de corruption (DC) de la cible est réduit d'un niveau uniquement pour le calcul de la gravité du tirage (par exemple : Alex est un joueur aguerré qui possède 10 PC. Il participe à une mission qui lui fait pénétrer un sanctuaire du chaos et reçoit 1x PC. Il devrait donc passer de degré de corruption Entaché (DC 1) à Souillé (DC 2) et piocher une carte de malignité. Cependant, il a reçu un rite d'absolution de Mélanie le matin même, et donc, il n'a pas besoin de piocher une carte de malignité.)

Acolyte inquisitorial (Ordo Hereticus)

Un acolyte inquisitorial est un agent de confiance de l'Inquisition: rusé, autoritaire et d'une efficacité redoutable. Il œuvre dans l'ombre pour démasquer l'hérésie, la corruption et les menaces xéno grâce au renseignement, à l'influence sociale et à des actions ciblées, plutôt qu'à la force brute. Les inquisiteurs peuvent réquisitionner des ressources et recruter des acolytes en période de crise, les gardant ou les éliminant selon leurs compétences exceptionnelles et leur détermination après avoir été exposés à des connaissances interdites. Pour la création de votre personnage, forgez un passé marqué par une crise (qui vous a recruté et pourquoi), choisissez quelques spécialités (interrogatoire, infiltration, sabotage, combat discret), équipez-vous d'un matériel modeste mais fonctionnel, et définissez un code personnel clair qui allie zèle et pragmatisme. Incarne un agent polyvalent qui impose l'obéissance quand il le faut, démasque les dangers cachés et prend des décisions difficiles pour l'Imperium.

Richesse initiale: 80 Trônes

Arbre de talents principal: Exploration, Malice,

Maîtrise des armures: Légère

Capacité spéciale :

A) *Mandat inquisitorial:* 1/Jour, un acolyte peut interroger un prisonnier conscient. Après cinq minutes d'interrogatoire coercitif, l'acolyte peut déclarer : « Par ordre de l'inquisiteur [Nom], DOMINATION: répondez par oui ou par non », tout en présentant un insigne de l'Imperium. Le prisonnier doit répondre par oui ou par non pendant une minute maximum en jeu de rôle.

Exemples:

« Par ordre de l'inquisitrice Selene Kaedor, DOMINEZ : Répondez aux questions suivantes par Oui ou NON. »

- Reconnaissez-vous l'autorité de l'Empereur et vous soumettez-vous à l'audit inquisitorial ?
- Êtes-vous actuellement en poste sous un commandement impérial légitime ?
- Portez-vous des symboles non autorisés?
- Avez-vous déjà usurpé l'identité d'un fonctionnaire impérial ?
- Avez-vous fait l'objet de mesures disciplinaires pour avoir falsifié des ordres ou des scellés ?

Truand (Scum)

Ces personnages appartiennent à de petits groupes de survie soudés: des tribus sur des mondes sauvages ou des gangs dans des cités-ruches, unis par la nécessité et une lutte constante. Chaque gang suit un chef qui règne par la force ou la ruse, et ses membres s'entraident pour survivre à la violence, aux pénuries et aux factions rivales. Marqués par des couleurs, des tatouages ou des uniformes improvisés, les membres de gangs se battent pour protéger leur territoire et leurs ressources, n'hésitant pas à s'entretuer lorsque les tensions montent. Lors de la création de ce personnage, réfléchissez à l'identité de votre gang, à votre rôle en son sein et à la manière dont vous faites preuve de loyauté dans un monde où la survie dépend du groupe et où la vie est toujours à deux doigts de l'effondrement.

Richesse initiale: 40 Trônes

Arbre de talents principal: Malice, Exploration, Arme de mêlée, Endurance

Maîtrise des armures: Légère

Capacité spéciale: (Choisissez-en une)

A) *Chaos improvisé:* 3/Événement, vous pouvez attaquer avec une arme de mêlée visiblement improvisée (tuyau, clé, chaîne, etc.) et crier DÉSORIENTÉ. L'arme doit être une réplique physique de mêlée autorisée et sans danger pour le GN.

B) *Tactiques de groupe:* Lorsque vous et au moins un allié êtes à moins de 2 m de la même cible, vous pouvez ajouter +1 DMG sur un coup en mêlée.

Désespéré (Scum)

Ce sont des individus qui préfèrent les marges de la société impériale à sa structure rigide. Ils rejettent la bureaucratie, le devoir et les engagements à long terme, privilégiant une vie de liberté,

d'affaires rapides et de mouvement constant. Ils contribuent peu à l'Imperium et en dépendent tout autant. Survivant grâce à leur débrouillardise, leur polyvalence et leur volonté d'accepter des missions courtes et risquées contre rémunération, les désespérés valorisent l'indépendance par-dessus tout. Ils fuient les attachements, se débarrassent de leurs possessions lorsqu'elles deviennent un fardeau et saisissent les opportunités où qu'elles se présentent. Si certains vivent au jour le jour et dépensent leurs gains immédiatement, d'autres mènent une vie étonnamment confortable en ne s'engageant jamais dans une activité stable.

Richesse initiale: 60 Trônes

Arbre de talents principal: Malice, Exploration, Portée, Endurance

Maîtrise des armures: Légère

Capacité spéciale: (Choisissez-en une)

A) *Cheap Shot*: 2/Événement, lorsque vous attaquez une cible distraite ou sans méfiance par derrière, vous pouvez utiliser: 2x Dégâts + DÉSORIENTÉ. Remarque : Si vous arrivez par derrière, placez votre arme à distance dans le dos de la personne SANS tirer.

B) *Mauvaise réputation* : 1/Événement, après vous être présenté ou avoir été reconnu, vous pouvez appeler TERREUR.

C) *Fausse reddition* : 1/Événement, vous pouvez simuler une reddition (lâcher votre arme, lever les mains, RP de 5 sec). Si une cible s'approche à moins de 2 m et baisse sa garde, vous pouvez immédiatement crier DÉSORIENTÉ.

Psyker Sanctionné (Adeptus Astra Telepathica)

Un psyker sanctionné est un humain doté de pouvoirs psychiques rares, recruté par les Vaisseaux Noirs, formé à la Scholastica Psykana et lié spirituellement à l'Empereur afin que ses pouvoirs puissent être utilisés en toute sécurité pour l'Imperium, souvent comme conseiller sur le champ de bataille auprès de la Garde impériale ou comme astropathe pour les communications à longue portée. Pour la création de votre personnage, rédigez un bref historique de sa capture, de ses épreuves et de sa survie (cicatrices, vœux, mentors), puis choisissez une affectation (attaché de régiment, chœur astropathe ou suite inquisitoriale). Équipez-vous d'un équipement simple et thématique (robe ou uniforme, objet de concentration protégé comme un bâton/amulette, vox/tablette de données) et jouez la carte de la maîtrise de soi : courtes prières, paroles mesurées et utilisation judicieuse de vos capacités. Vos objectifs sont le devoir, la discrétion et la protection de vos alliés grâce à une intuition ou un pouvoir sanctionné.

Richesse initiale: 70 Trônes

Arbre de talents principal: Psychique, Force mentale, Endurance

Maîtrise des armures: Aucune

Discipline du psychologue: (Choisissez-en une)

Psyker sanctionné – Biomancien

Les biomanciens sont spécialisés dans la manipulation de l'énergie et des processus biologiques par la force de leur esprit. Maîtres de leur propre corps, ils apprennent à le modeler et à l'influencer selon leur volonté, ainsi que celui de leurs alliés et de leurs ennemis.

Psyker sanctionné – Pyromancien

Un pyromancien est un maître des flammes, un psyker capable de créer des brasiers dévastateurs à partir de rien. La pyromancie est l'une des formes de pouvoir psychique les plus spectaculaires et destructrices, et ceux qui affrontent un pyromancien au combat sont souvent réduits à un amas d'ossements calcinés.

Psyker sanctionné – Sanctique (Télékinésie)

Les psykers de la discipline sacrée maîtrisent leur connexion au Trône d'Or pour soutenir leurs alliés par leur puissance sacrée et repousser les démons et les hérétiques.

Psyker sanctionné – Télépathe

Les télépathes utilisent leurs pouvoirs psychiques en conjonction avec leur propre esprit pour tromper, contrôler et détruire l'esprit de leurs ennemis.

TALENT

Dans les registres sacrés de l'Adeptus Administratum, chaque serviteur de l'Imperium progresse selon un Schéma de Talents officiel : une hiérarchie rigoureuse de compétences approuvées, attribuées à son archétype. Aucun talent ne peut être revendiqué sans que toutes les conditions préalables aient été remplies : autorisations antérieures, talents subordonnés ou actes de service consignés.

Général

Talent: Vigilance

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Détection automatique des vols à la tire; crier « ALERTE ! » en cas de déclenchement.

Talent: Maîtrise des armures (légères)

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Peut utiliser une armure légère.

Talent: Maîtrise des armures (moyenne)

Prérequis: Maîtrise des armures (légères)

Coût: 2

Effet: Peut utiliser une armure moyenne ou tout objet plus léger.

Talent: Maîtrise des armures (lourdes)

Prérequis: Maîtrise des armures (moyenne)

Coût: 3

Effet: Peut utiliser une armure lourde ou tout objet plus léger.

Talent: Maîtrise des armures (armure énergétique)

Prérequis: Maîtrise des armures (lourdes)

Coût: 4

Effet: Peut utiliser une armure énergétique.

Talent: Pilote (terrestre)

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Peut faire fonctionner des véhicules à chenilles, à roues ou à pattes mécaniques.

Talent: Pilote (aéronautique et spatial)

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Peut faire fonctionner les vaisseaux atmosphériques impériaux (canonnières, navettes, VTOL).

Talent: Maîtriser la distorsion Warp

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: Permet d'utiliser le talent (Psychique) **Refus a la sorcière** niv 1 sans être un psyker.

Talent: Aide désespérée

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Suspend le décompte des saignements tant qu'une pression est appliquée sur la plaie. Le décompte reprend lorsque vous enlever la pression.

Talent: Marque du Chaos

Prérequis: Aucun

Coût: +2 XP

Effet: Permet de se consacrer à un culte de l'Aube quadruple (Chaos) et d'utiliser de l'équipement du Chaos. +2 point de corruption.

Foi

Talent: Bénédiction inspirée

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Après 5 sec de litanie (RP), enlève l'état de choc dû au combat pour vous et vos alliés à portée de voix.

Talent: La Lumière de l'Empereur

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/Événement, gagnez RÉSISTER contre une carte Malignités.

Talent: Foi inébranlable

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Événement, gagnez +1 utilisation d'une capacité.

Talent: Main de la Miséricorde

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/Combat, après 5 sec de prière (RP), applique GUÉRIR 1 PV.

Talent: Protection sacrée

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour, après 15 sec (RP) (dessin de symboles, placement de sceaux, huiles sacrées, prière, invocation de reliques ou inscription sanctifiée), désignez un allié consentant pour les 5 prochaines min qui gagnera RÉSISTER contre un point de corruption.

Talent: Son bras droit niv 1

Prérequis: La Lumière de l'Empereur

Coût: 2

Effet: 1/jour, avant de porter une attaque au corps à corps, vous pouvez infliger PROJECTION AU SOL. Si vous touchez la cible, elle doit immédiatement tomber au sol.

Talent: Son bras droit niv 2

Prérequis: Son bras droit niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Jour, avant de porter une attaque au corps à corps, vous pouvez infliger PROJECTION AU SOL. Si vous touchez la cible, elle doit immédiatement tomber au sol.

Talent: Son bras droit niv 3

Prérequis: Son bras droit niv 2

Coût: 2

Effet: 3/Jour, avant de porter une attaque au corps à corps, vous pouvez infliger PROJECTION AU SOL. Si vous touchez la cible, elle doit immédiatement tomber au sol.

Arme de mêlée

Talent: Posture de combat hybride

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Permet d'utiliser un pistolet dans une main et une arme de corps à corps à une main dans l'autre.

Talent: Maniement double en mêlée

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Permet d'utiliser une arme de mêlée à une main dans chaque main simultanément. Une arme de mêlée à une main ne doit pas dépasser 42 pouces de longueur.

Talent: À deux mains

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Permet d'utiliser n'importe quelle arme de mêlée à deux mains. Une arme de mêlée à deux mains mesure plus de 42 pouces de long.

Talent: Bouclier

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Permet d'utiliser un bouclier de combat avec une arme à une main.

Talent: Grand bouclier

Prérequis: Bouclier

Coût: 1

Effet: Permet d'utiliser un Bouclier Tempête avec une arme à une main.

Talent: Cri de guerre niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Événement, pendant un combat, effectuez un cri de guerre de 5 sec (RP) pour invoquer INSPIRATION sur vous-même.

Talent: Cri de guerre niv 2

Prérequis: Cri de guerre niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Événement, pendant un combat, effectuez un cri de guerre de 5 sec (RP) pour invoquer INSPIRATION sur vous-même.

Talent: Cri de guerre niv 3

Prérequis: Cri de guerre niv 2

Coût: 2

Effet: 3/Événement, pendant un combat, effectuez un cri de guerre de 5 sec (RP) pour invoquer INSPIRATION sur vous-même.

Talent: Refus des faibles Niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour, avant de porter une attaque au corps à corps, vous pouvez lancer DÉSARMEMENT. Si vous touchez l'arme, la cible doit immédiatement la lâcher.

Talent: Refus des faibles niv 2

Prérequis: Refus des faibles Niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Jour, avant de porter un coup au corps à corps, vous pouvez lancer DÉSARMEMENT. Si vous touchez l'arme, la cible doit immédiatement la lâcher.

Talent: Refus des faibles, niv 3

Prérequis: Refus des faibles Niv 2

Coût: 2

Effet: 3 fois par jour, avant de porter un coup au corps à corps, vous pouvez lancer DÉSARMEMENT. Si vous touchez l'arme, la cible doit immédiatement la lâcher.

Talent: Briser les indignes Niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour, avant de porter une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser BRISER. Cette capacité peut être utilisée contre les boucliers, les armes de corps à corps ou l'équipement transporté. Les objets brisés sont inutilisables jusqu'à ce qu'ils soient réparés à l'aide d'une capacité appropriée telle que Rite de réparation.

Talent: Briser les indignes niv 2

Prérequis: Briser les indignes niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Jour, avant de porter une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser BRISER. Cette capacité peut être utilisée contre les boucliers, les armes de corps à corps ou l'équipement

transporté. Les objets brisés sont inutilisables jusqu'à ce qu'ils soient réparés à l'aide d'une capacité appropriée telle que Rite de réparation.

Talent: Briser les indignes niv 3

Prérequis: Briser les indignes niv 2

Coût: 2

Effet: 3/Jour, avant de porter une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser BRISER. Cette capacité peut être utilisée contre les boucliers, les armes de corps à corps ou l'équipement transporté. Les objets brisés sont inutilisables jusqu'à ce qu'ils soient réparés à l'aide d'une capacité appropriée telle que Rite de réparation.

Talent: Tonnerre du Jugement Niv 1

Prérequis: À deux mains

Coût: 2

Effet: 1/Jour, avant de frapper avec une arme de mêlée à deux mains, vous pouvez utiliser POUSSER. Si vous touchez une arme, un bouclier ou la cible, celle-ci doit reculer de 10 mètres.

Talent: Tonnerre du Jugement Niv 2

Prérequis: Tonnerre du Jugement Niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Jour, avant de frapper avec une arme de mêlée à deux mains, vous pouvez utiliser POUSSER. Si vous touchez une arme, un bouclier ou la cible, celle-ci doit reculer de 10 mètres.

Talent: Tonnerre du Jugement Niv 3

Prérequis: Tonnerre du Jugement Niv 2

Coût: 2

Effet: 3/Jour, avant de frapper avec une arme de mêlée à deux mains, vous pouvez utiliser POUSSER. Si vous touchez une arme, un bouclier ou la cible, celle-ci doit reculer de 10 mètres.

Talent: Défi épique

Prérequis: Cri de guerre niv 1

Coût: 4

Effet: 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. Personne ne peut frapper un duelliste depuis l'extérieur du ring (ne pas tenir compte des coups si cela arrive); les tirs à distance et les attaques de zone provenant de l'extérieur ne doivent pas viser les duellistes tant que le défi est actif. Si la cible REFUSE, elle est soumise à l'effet TERREUR pendant 30 sec.

Arme à distance

Talent: Posture de combat hybride

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Permet d'utiliser un pistolet dans une main et une arme de corps à corps à une main dans l'autre.

Talent: Spécialiste Deux-Armes

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: Permet d'utiliser un pistolet dans les deux mains.

Talent: Marque de l'Effroi niv. 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour, en mode coup par coup, avant de tirer les 3 prochains coups, vous pouvez crier TERREUR (à chaque tir). Si vous touchez la cible, elle doit immédiatement fuir pendant 10 secondes.

Talent: Marque de l'Effroi niv 2

Prérequis: Marque de l'Effroi niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Jour, en mode coup par coup, avant de tirer les 3 prochains coups, vous pouvez crier TERREUR (à chaque tir). Si vous touchez la cible, elle doit immédiatement fuir pendant 10 secondes.

Talent: Marque de l'Effroi niv 3

Prérequis: Marque de l'Effroi niv 2

Coût: 2

Effet: 2/Jour, en mode coup par coup, avant de tirer les 3 prochains coups, vous pouvez crier TERREUR (à chaque tir). Si vous touchez la cible, elle doit immédiatement fuir pendant 10 secondes.

Talent: Tir de rupture niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: 1/Événement, en mode coup par coup, avant de tirer la prochaine salve (x1), vous pouvez crier SAIGNER. Si vous touchez la cible, elle perd 1 PV toutes les 10 secondes jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins.

Talent: Tir de rupture niv 2

Prérequis: Tir de rupture niv 1

Coût: 3

Effet: 2/Événement, en mode coup par coup, avant de tirer la prochaine salve (x1), vous pouvez crier SAIGNER. Si vous touchez la cible, elle perd 1 PV toutes les 10 secondes jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins.

Talent: Tir de rupture niv 3

Prérequis: Tir de rupture niv 2

Coût: 3

Effet: 3/Événement, en mode coup par coup, avant de tirer la prochaine salve (x1), vous pouvez crier SAIGNER. Si vous touchez la cible, elle perd 1 PV toutes les 10 secondes jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins.

Talent: Arme lourde

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Peut utiliser une arme lourde.

Talent: Arme à fusion (melta)

Prérequis: Arme lourde

Coût: 2

Effet: Peut utiliser des armes à fusion (2 DMG, PASSE ARMURE)

Talent: Lance-flamme

Prérequis: Arme lourde

Coût: 2

Effet: Peut utiliser des armes lance-flammes (dégâts x2)

Talent: Lance-missile

Prérequis: Arme lourde

Coût: 2

Effet: Peut utiliser des armes à missiles (Appelez (X) POUSSER ou PASSE ARMURE (X étant les dégâts de l'arme))

Exploration

Talent: Scout

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/Événement. Obtenez un Auspex

Talent: Esquive niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour : Utiliser RÉSISTER lors d'une attaque

Talent: Esquive niv 2

Prérequis: Esquive niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Jour : Utiliser RÉSISTER lors d'une attaque

Talent: Esquive niv 3

Prérequis: Esquive niv 2

Coût: 2

Effet: 3/Jour : Utiliser RÉSISTER lors d'une attaque

Talent: Furtivité

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Devenir invisible tant que vous êtes entièrement caché derrière un abri, les bras croisés sur la poitrine.

Talent: Perception

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Détecte automatiquement les personnes utilisant le talent Furtivité.

Explosif

Talent: Démolitions

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Vous pouvez placer des engins explosifs. Chaque engin nécessite 30 sec (RP) pour être posé, et les engins doivent être répartis uniformément autour de la cible. Vous pouvez utiliser un déclencheur à distance.

Talent: Bombardier

Prérequis: Démolitions

Coût: 2

Effet: Gagnez 1 explosif par événement (bombes à fusion ou charges de démolition)

Talent: Pose de mines

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Vous pouvez placer des engins explosifs antipersonnel.

Talent: Déminage

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Approchez-vous à $\frac{1}{4}$ de la distance de marche, accroupissez-vous, puis effectuez 1 min (RP) par dispositif pour le désamorcer et le récupérer. Procédez à un défi de neutralisation (jouez à roche-papier-ciseaux avec un arbitre). Victoire: dispositif désamorcé. Perdre une fois: rien ne se passe. Perdre deux fois: dispositif explose.

Force mentale

Talent: Légendaire

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Ajouter une min au décompte des personnes hors-combat et inconscient.

Talent: Volonté de fer niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/jour, vous pouvez appeler RÉSISTER à AURIEZ-VOUS L'OBLIGEANCE...et DOMINER.

Talent: Volonté de fer niv 2

Prérequis: Volonté de fer niv 1

Coût: 1

Effet: 2/jour, vous pouvez appeler RÉSISTER à AURIEZ-VOUS L'OBLIGEANCE...et DOMINER.

Talent: Volonté de fer niv 3

Prérequis: Volonté de fer niv 2

Coût: 1

Effet: 3 fois par jour, vous pouvez appeler RÉSISTER AURIEZ-VOUS L'OBLIGEANCE...et DOMINER.

Talent: Ils ne connaissent pas la peur, niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1 fois par jour, vous pouvez appeler RÉSISTER à la TERREUR.

Talent: Ils ne connaissent pas la peur, niv 2

Prérequis: Ils ne connaissent pas la peur, niv 1

Coût: 2

Effet: 2 par jour, vous pouvez appeler RÉSISTER à la TERREUR.

Talent: Ils ne connaissent pas la peur, niv 3

Prérequis: Ils ne connaissent pas la peur, niv 2

Coût: 2

Effet: 3 par jour, vous pouvez appeler RÉSISTER à la TERREUR.

Talent: Immunisé contre la peur

Prérequis: Savoir ne pas avoir peur, niv 3

Coût: 4

Effet: 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 AUCUN EFFET en cas d'appel TERREUR.

Talent: Têtu

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/Jour, vous pouvez appeler RESISTER à SONNER.

Talent: Colère niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour, avant de porter une attaque, vous pouvez appeler DÉSORIENTÉ. Si vous touchez la cible, elle est immobilisée de la taille aux pieds pendant 10 sec (RP).

Talent: Colère niv 2

Prérequis: Colère niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Jour, avant de porter une attaque, vous pouvez appeler DÉSORIENTÉ. Si vous touchez la cible, elle est immobilisée de la taille aux pieds pendant 10 sec (RP).

Talent: Colère niv 3

Prérequis: Colère niv 2

Coût: 2

Effet: 3/Jour, avant de porter une attaque, vous pouvez appeler DÉSORIENTÉ. Si vous touchez la cible, elle est immobilisée de la taille aux pieds pendant 10 sec (RP).

Leadership

Talent: Nous sommes tous dans le même bateau

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/Combat, vous pouvez utiliser l'appel INSPIRATION pour booster le moral de vos alliés et restaurer leurs forces (s'applique à vos alliés, pas à vous). Consacrez 30 sec (RP) à prononcer un discours de motivation ou un cri de ralliement. Exemples :

- « Les lâches meurent dans la honte ! Les guerriers fidèles vivent éternellement 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 ! »

Talent: Suggestion

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 3/Jour, vous lancez un appel « AURIEZ-VOUS L'OBLIGEANCE... ? » après 5 min (RP). Cette demande, très persuasive, est susceptible d'être acceptée par la cible. Il ne s'agit pas de manipulation mentale, mais de persuasion puissante. Conditions :

- La demande doit correspondre à 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.

Consignes de sécurité : Si la demande vous met mal à l'aise, ignorez l'appel ou demandez l'intervention d'un arbitre.

Talent: Vers l'avant, ensemble!

Prérequis: Aucun

Coût: 4

Effet: 1/Jour. Rassemblez votre escouade (5 PJ max). Prononcez un discours de motivation de 10 sec (RP) et criez : « Vers l'avant, ensemble! ». Cela signale le début de la charge. L'escouade doit avoir des armes de mêlée en main et avancer ensemble vers l'ennemi. L'escouade sera immunisée aux dégâts et aux effets spéciaux (ex. : DÉSORIENTÉ, BRISER etc) 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. Si le chemin devient dangereux, interrompez immédiatement la charge.

Talent: Parlez-leur-en

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour, vous pouvez prêter temporairement un talent non-combattant de votre fiche à un autre personnage en le guidant dans son utilisation.

- 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 vox.
- Si vous utilisez des vox, 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 soustraite de votre nombre d'utilisations restantes.

Talent: Reste avec moi

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: 3/Jour, votre personnage peut lancer dire RÉSISTER à un effet de TERREUR à tous les alliés qui l'entend. Ceci ne fonctionne pas sur les effets de TERREUR ANCIENNE.

Médicae

Talent: Premiers soins

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Appliquez un bandage à un blessé pendant 10 sec RP. Le personnage se stabilise et reste dans son état actuel.

Talent: Médecine de campagne niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Dire GUÉRIR 1 PV en utilisant 1 unité de fournitures médicales, 10 sec (RP).

Talent: Médecine de campagne niv 2

Prérequis: Médecine de campagne niv 1

Coût: 2

Effet: Dire GUÉRIR 3 PV en utilisant 1 unité de fournitures médicales, 10 sec (RP).

Talent: Médecine de campagne niv 3

Prérequis: Médecine de campagne niv 2

Coût: 2

Effet: Dire GUÉRIR 5 PV en utilisant 1 unité de fournitures médicales, 10 sec (RP).

Talent: Rester immobile

Prérequis: Médecine de campagne niv 1

Coût: 2

Effet: 2/Combat, appliquer une dose de stimulant de combat (accessoire physique requis). Le destinataire devient INSENSIBLE À LA DOULEUR pendant l'heure suivante.

Effet secondaire : Délires de grandeur et de légers ballonnements pour les 10 min suivant la fin de l'effet principale.

Talent: Docteur

Prérequis: Médecine de campagne niv 1

Coût: 2

Effet: Vous restaurez 1 personnage non INCONSCIENTE de tous ses PV avec 1 unité de fournitures médicales, 1 min RP.

Talent: Entre de bonnes mains

Prérequis: Médecine de campagne niv 3

Coût: 2

Effet: Vous soignez un membre MUTILER avec 2 unités de fournitures médicales, 1 min (RP).

Talent: Chirurgien

Prérequis: Médecine de campagne niv 3

Coût: 2

Effet: Vous avez réanimé 1 personnage INCONSCIENTE à 1 PV avec 3 unités de fournitures médicales, 2 min RP.

Talent: Coroner

Prérequis: Médecine de campagne niv 3

Coût: 1

Effet: Permet de réaliser des recherches médico-biologiques ou une autopsie sur un cadavre.

Nécessite un personnage décédé (joueur ou PNJ) et des outils physiques pour l'opération. Après une scène de 1 min (RP), interrogez le personnage décédé sur les circonstances de son décès.

Technique

Talent: Réparation niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Vous pouvez réparer 1 PA en utilisant 1 unité de fournitures de réparation, 10 sec (RP). Ceci inclut les éléments ayant fait l'objet d'un appel BREAK.

Talent: Réparation niv 2

Prérequis: Réparation niv 1

Coût: 2

Effet: Vous pouvez réparer 2 PA en utilisant 1 unité de fournitures de réparation, 10 sec (RP).

Talent: Réparation niv 3

Prérequis: Réparation niv 2

Coût: 3

Effet: Vous pouvez réparer 3 PA en utilisant 1 unité de fournitures de réparation, 10 sec (RP).

Talent: Mécanique

Prérequis: Réparation niv 1

Coût: 1

Effet: Permet de réparer les véhicules, les vaisseaux spatiaux et les appareils mécaniques. Organisez un défi de mécanique (roche-papier-ciseaux avec un arbitre). Victoire : appareil réparé. Une défaite: rien ne se passe. Deux défaites: rien ne se passe. Chaque personnage ne peut tenter que 3 fois le même appareil.

Talent: Piratage par cogitateur

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Vous pouvez relever des défis de piratage Cogitateur. (Voir chapitre 8)

Talent: Systèmes de sécurité

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Vous pouvez entreprendre des défis Machine - Esprit. (Voir chapitre 8)

Talent: Technicien

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Événement, vous pouvez retenter un défi (Piratage Cogitator, Machine-Esprit, Neutralisation, Mécanique) tant que vous possédez le talent.

Endurance

Talent: Robustesse niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: + 1 PV. Ajoute une minute au décompte des saignements.

Talent: Robustesse niv 2

Prérequis: Robustesse niv 1

Coût: 2

Effet: + 2 PV. Ajoute deux minutes au décompte des saignements.

Talent: Robustesse niv 3

Prérequis: Robustesse niv 2

Coût: 3

Effet: + 3 PV. Ajoute trois minutes au décompte des saignements.

Talent: Peau de cuir

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: +3 PV sans porter d'armure.

Talent: Juggernaut

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 2/Jour, appelez AUCUN EFFET sur les effet DÉSORIENTÉ, PROJECTION AU SOL et DÉSARMER et ce pendant 1 min durant laquelle vous devez continuer à avancer lentement.

Talent: Détermination inébranlable

Prérequis: Aucun

Coût: 4

Effet: 1/Jour, vous pouvez restaurer instantanément et intégralement 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 INCONSCIENT. Vous avez besoin de l'assistance 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 ! »

Talent: Intimider

Prérequis: Robustesse niv 1

Coût: 3

Effet: 1/Jour, vous pouvez proférer un ordre ou une menace en incarnant votre personnage à l'encontre des PNJ. Criez fort et clair : « INTIMIDER », suivi d'une action simple.

Exemples :

- « Par la volonté de l'Empereur, vous vous rendrez... ou vous subirez Son jugement ! »
- « Écartez-vous, vermine, avant que je vous écrase sous ma botte ! »
- « Lâchez votre 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 joueurs 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.

Talent: Force

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: 1/Jour, lorsque vous entrez en période d'INCONSCIENCE, vous vous stabilisez automatiquement et perdez connaissance. Votre décompte de saignement est suspendu jusqu'à ce que vous subissiez de nouveaux dégâts.

Talent: Dur à cuire

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: Votre vitesse de guérison naturelle est de 10 min au lieu de 20.

Talent: Expert en Armure

Prérequis: Armures lourde

Coût: 2

Effet: Ajoutez 2 PA si vous portez une armure lourde ou supérieure.

Malice

Talent: Identité secrète

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Chaque fois que le personnage acquiert cette compétence, il doit créer un profil de costume pour un personnage dont il peut se déguiser. Le personnage peut, lors d'un événement, 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.

Talent: Cacher un petit objet

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Peut transporter un petit objet dans une pochette bien dissimulée sur lui. Cet objet ne peut être découvert ni par une fouille classique ni par un vol à la tire.

Talent: Dissimulation d'arme

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Permet de dissimuler une arme à une main de manière optimale. Cette arme ne peut être découverte lors d'une fouille classique ni par un vol à la tire.

Talent: Vol à la tire

Prérequis: Aucun

Coût : 1

Effet : Toutes les tentatives de vol à la tire ciblent les éléments en jeu (objets marqués). Vous pouvez tenter de voler des objets à un personnage après vous être tenu dans son dos pendant 30 sec (RP). Délai : 10 min entre chaque tentative.

Consentement et sécurité : Aucun vol à proprement parler.

Talent: Instinct de la rue

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/Jour, demandez une rumeur /une piste/un contact à n'importe quel PNJ.

Talent: Charognard

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Après tout combat (pas nécessairement que vous avez participé), passez 10 sec (RP) à côté d'un personnage/PNJ INCAPABLE pour récupérer 1 consommable mineur (Fournitures médicales ou Fournitures de réparation). Limite d'une fourniture par combat. Nécessite un arbitre.

Talent: Marché noir

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: Le personnage a accès aux objets et missions du marché noir.

Talents: Contacts et fournisseurs

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Gain de 300 T au début de chaque événement.

Talent: Attaque sournoise

Prérequis: Furtivité

Coût: 3

Effet: 1/Combat, lorsque vous frappez avec une dague une cible par derrière qui ne se méfie pas, vous infligez 3 DMG.

Scholastica

Talent: Lire et écrire (Haut Gothique)

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script.

Talent: Lire et écrire (Techno-Lingua)

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script.

Talent: Lire et écrire (Langue Occulte)

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script.

Talent: Lire et écrire (Nécron)

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Vous pouvez lire et écrire. L'arbitre vous fournira une feuille de traduction. Vous pouvez traduire les textes des accessoires marqués de ce script.

Talent: Connaissances (Préciser)

Prérequis: Aucun

Coût: 1 par domaine

Effet: Choisissez un domaine (Imperium, Chaos, Xenos, etc.). Au début de chaque événement, recevez une carte de Connaissance écrite à son sujet ; vous ne pouvez la montrer à personne. 1 question/domaine/événement.

Talent: Chimiste

Prérequis: Aucun

Coût: 4

Effet: Vous améliorez l'efficacité de votre raffinerie, identifiez les impuretés qui réduisent le taux de combustion et créez des stabilisateurs qui diminuent le gaspillage, ce qui vous permet d'optimiser l'extraction. Lorsqu'une faction sécurise un site de production de prométhium, elle génère +1 ressource de prométhium pour le prochain Conseil de guerre.

Talent: Esprit curieux

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Lorsque vous traquez une créature ou une anomalie dans la forêt, vous pouvez poser à un arbitre une question qui doit se répondre par oui ou par non concernant la direction ou le comportement de la cible.

Talent: Technoarchéologues

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: 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 (RP).

Talent: Physiologie résistante aux dangers

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Vous évitez automatiquement le premier dommage environnemental dû au terrain (par exemple, les flaques d'acide, les sols contaminés, les débris irradiés).

Psychique

Talent: Refus a la sorcière niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 1/Évènement RÉSISTER à un pouvoir psychique

Talent: Refus a la sorcière niv 2

Prérequis: Refus a la sorcière niv 1

Coût: 3

Effet: 1/Jour RÉSISTER à un pouvoir psychique

Talent: Refus a la sorcière niv 3

Prérequis: Refus a la sorcière niv 2

Coût: 5

Effet: 1/Combat RÉSISTER à un pouvoir psychique

Talent: Psyniscience

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: 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 ? »

Talent: Réserve d'Immaterium Niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 2

Effet: Ajoutez +2 RCW à votre total initial.

Talent: Réserve d'Immaterium Niv 2

Prérequis: Puissance supplémentaire niveau 1

Coût: 2

Effet: Ajoutez +4 RCW à votre total initial.

Talent: Réserve d'Immaterium Niv 3

Prérequis: Puissance supplémentaire niveau 2

Coût: 2

Effet: Ajoutez +6 RCW à votre total initial.

Talent: Polyvalent

Prérequis: Aucun

Coût: 3

Effet: Choisissez 1 discipline psychique supplémentaire

Talent: Écho de distorsion persistant niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Double la durée définie d'un pouvoir psychique.

Talent: Écho de distorsion persistant niveau 2

Prérequis: Durée Niv 1

Coût: 1

Effet: Double la durée définie d'un second pouvoir psychique.

Talent: Écho de distorsion persistant niv 3

Prérequis: Durée Niv 2

Coût: 1

Effet: Double la durée définie d'un troisième pouvoir psychique.

Talent: Biomancie Niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Confère un pouvoir psychique biomancie de niv 1. Peut être pris plusieurs fois.

Talent: Biomancie Niv 2

Prérequis: Posséder au moins 2 pouvoirs psychiques de biomancie de niv 1

Coût: 2

Effet: Confère un pouvoir psychique biomancie de niv 2. Peut être pris plusieurs fois.

Talent: Biomancie Niv 3

Prérequis: Posséder au moins 3 pouvoirs psychiques de biomancie de niv 2

Coût: 3

Effet: Confère un pouvoir psychique biomancie de niv 3. Peut être pris plusieurs fois.

Talent: Biomancie Niv 4

Prérequis: Posséder au moins 4 points de pouvoir psychique de biomancie de niv 3.

Coût: 4

Effet: Confère un pouvoir psychique biomancie de niv 4. Peut être pris plusieurs fois.

Talent: Pyromancie niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niv 1. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Pyromancie niv 2

Prérequis: Posséder au moins 2 pouvoirs psychiques de pyromancie de niv 1

Coût: 2

Effet: Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niv 2. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Pyromancie niv 3

Prérequis: Posséder au moins 3 pouvoirs psychiques de pyromancie de niv 2

Coût: 3

Effet: Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niv 3. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Pyromancie niv 4

Prérequis: Posséder au moins 4 points de pouvoir psychique de pyromancie de niv 3.

Coût: 4

Effet: Confère un pouvoir psychique de pyromancie de niv 4. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Sanctic Niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Confère un pouvoir psychique de sanctique de niv 1. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Sanctic Niv 2

Prérequis: Posséder au moins 2 pouvoirs psychiques Sanctique de niv 1

Coût: 2

Effet: Confère un pouvoir psychique de sanctique de niv 2. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Sanctic Niv 3

Prérequis: Posséder au moins 3 pouvoirs psychiques Sanctique de niv 2

Coût: 3

Effet: Confère un pouvoir psychique de sanctique de niv 3. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Sanctic Niv 4

Prérequis: Posséder au moins 4 pouvoirs psychiques Sanctique de niv 3.

Coût: 4

Effet: Confère un pouvoir psychique de sanctique de niv 4. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Télépathie niv 1

Prérequis: Aucun

Coût: 1

Effet: Confère un pouvoir psychique de télépathie de niv 1. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Télépathie niv 2

Prérequis: Posséder au moins 2 pouvoirs psychiques de télépathie de niv 1

Coût: 2

Effet: Confère un pouvoir psychique de télépathie de niv 2. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Télépathie niv 3

Prérequis: Posséder au moins 3 pouvoirs psychiques de télépathie de niv 2

Coût: 3

Effet: Confère un pouvoir psychique de télépathie de niv 3. Peut être acquis plusieurs fois.

Talent: Télépathie niv 4

Prérequis: Posséder au moins 4 points de télépathie de niv 3.

Coût: 4

Effet: Confère un pouvoir psychique de télépathie de niv 4. Peut être acquis plusieurs fois.

7- ÉQUIPEMENT DE GUERRE

Sur Kappa - 9, les survivants peuvent se procurer de l'équipement auprès des différents vendeurs du secteur: certains objets peuvent être apportés par les joueurs, tandis que d'autres n'existent que dans le jeu et doivent être obtenus sur place. Tout objet porté par un PNJ ne peut être pris que s'il porte une étiquette GN officielle, indiquant qu'il est autorisé à être récupéré, utilisé ou transporté par les joueurs.

Pour préserver l'immersion et la sécurité, les vêtements doivent respecter les règles de bienséance de base. Les joueurs doivent porter une tenue en accord avec l'atmosphère industrielle et austère de l'univers: tons neutres, tissus résistants et équipement pratique sont à privilégier. Les objets hors contexte doivent rester dissimulés. Ceci garantit la cohérence visuelle sur le terrain et permet d'identifier clairement tout l'équipement pendant la partie.

ARME DE MÊLÉE

Toutes les armes de mêlée infligent 1 point de dégâts de base. Cette valeur peut être augmentée ou modifiée par quatre catégories de modificateurs : équipement, capacités spéciales, talents et pouvoirs psychiques. Certains objets seront accessibles en cours de jeu, mais pas lors de la création du personnage.

Épée tronçonneuse

(PASSE ARMURE)

Coût : Objets du jeu uniquement

Faction : Universelle

Description : Ses dents en diamant industriel sont conçues pour trancher les blindages.

Arme énergétique

(2 DMG, 1/Combat BRISER)

Coût : Objets du jeu uniquement

Faction : Universelle

Description : Ces armes déploient un puissant champ de gravité à haute énergie, ce qui leur permet de vaincre même les blindages les plus avancés.

Poing énergétique

(2 DMG, 1/Combat SAIGNER)

Coût : Objets du jeu uniquement

Faction : Universelle

Description : Ces poings gigantesques permettent à ceux qui les portent d'attaquer même des véhicules.

Omni-Axe

(2 DMG, 1/Combat SAIGNER)

Coût : Objets du jeu uniquement

Faction : Adeptus Mechanicus

Description : Il est forgé avec les meilleurs matériaux, en utilisant les secrets du traitement thermique avancé des matériaux et de la génération de champs de puissance.

ARME À DISTANCE

Toutes les armes à distance infligent 1 point de dégâts de base. Cette valeur peut être augmentée ou modifiée par trois catégories de modificateurs: l'équipement, les capacités spéciales et les talents.

Restrictions

Nous autorisons les blasters à billes de gel d'une puissance maximale de 200 FPS. Les modifications esthétiques sont autorisées, ainsi que les modifications pratiques telles que les traceurs, les rallonges de canon, les viseurs, les extensions de chargeur, les accessoires pour rail et les sangles. En revanche, les modifications augmentant la vitesse initiale du projectile sont interdites. Si votre blaster a été modifié dans le but précis d'augmenter sa vitesse initiale, sa trajectoire ou sa portée, veuillez ne pas l'apporter sur le site : il ne sera pas autorisé.

Pour représenter les armes à distance de type Melta, les joueurs peuvent utiliser des lance-roquettes Nerf homologués. Les modèles suivants sont autorisés, car ils tirent en toute sécurité de grosses roquettes en mousse :

- Lance-roquettes Nerf Fortnite GL
- Pistolet Nerf Fortnite RL
- Thunderblast 1
- B7473
- Fusée Nerf N-Strike Modulus Tri Strike.

Pour représenter les armes à distance de type lance-flammes, les joueurs peuvent utiliser des pistolets à eau électriques homologués, équipés d'effets lumineux intégrés. Seuls les modèles suivants sont autorisés, car ils reproduisent fidèlement et en toute sécurité le profil visuel à courte portée et haute intensité des armes de type lance-flammes :

- Pistolet à eau électrique Spyra
- Pistolet à eau électrique Grehelp
- Pistolet à eau électrique Skirfy
- Uregioio gatling
- Pistolet à eau électrique Toupus
- Pistolets à eau électriques Viktor Inferno Galactique

Pour représenter les Lance-missile, les joueurs peuvent utiliser des lance-roquettes en mousse à un coup.

Référence:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=5SBSN7wFx4A>
2. [Lance-roquettes en PVC et fusées en frites de piscine ! PVC + Air + Mousse = Les meilleurs projets de canons en tuyaux PVC](#)

Armes à fusion (melta)

(2 DMG, PASSE ARMURE)

Faction : Universelle

Description : Un Melta est une arme anti-blindage à courte portée, prisée pour sa capacité à détruire presque instantanément des cibles lourdement blindées à très courte portée.

Armes lance-flammes

(2 DMG)

Faction : Universelle

Description : Une arme imposante qui projette du prométhium liquide sur une cible de telle sorte que le prométhium s'enflamme au contact de l'air.

Armes de missiles

Description : Ces armes sont tirées depuis des lanceurs montés sur l'épaule ou servis par une équipe, utilisent uniquement des roquettes en mousse homologuées et ont pour but d'offrir aux escouades une option de tir lente mais tactiquement décisive contre les véhicules et pour la destruction de bunkers :

- missiles Krak
(8 DMG, PASSE ARMURE)
Faction : Universelle
Description : Charge creuse à haute résistance avec un rayon d'explosion relativement faible, infligeant des dégâts considérables à tout ce qu'elle touche avec des dommages collatéraux minimes. Pénétrants perforants infligeant de lourds dégâts aux véhicules.
- missiles à fragmentation
(Rayon 15m, 5 DMG, POUSSER)
Faction: Universelle
Description : Obus à fragmentation antipersonnel affectant toute l'infanterie dans un rayon court.

GRENADE

Grenades à fragmentation

(Rayon 5m, 3 DMG, PASSE ARMURE)

Coût : 150

Faction : Universelle

Description : Ces grenades antipersonnel sont conçues pour exploser au contact du sol et projeter des éclats.

Grenades Krak

(Rayon 5m, 5 DMG, PASSE ARMURE)

Coût : 200

Faction : Universelle

Description : Ces petits dispositifs explosifs permettent au soldat de neutraliser des blindés légers, des véhicules techniques ou des positions fortifiées. L'opérateur doit fixer le dispositif sur la cible visée.

Grenade paralysante

(Rayon 5m, SONNER)

Coût : 200

Faction : Universelle

Description : Les grenades assourdissantes sont des grenades non létales qui utilisent une combinaison d'une forte explosion et d'un flash lumineux conçu pour neutraliser les cibles sans leur causer de blessures permanentes.

Grenade aveugle

(Rayon 5m, AVEUGLER)

Coût : 200

Faction : Universelle

Description : Explode avec une bouffée de fumée dense et gris foncé comprenant des déflecteurs infrarouges et des paillettes à large spectre électromagnétique.

Grenade incendiaire

(Rayon 5m, 2 DMG)

Coût : 200

Faction : Universelle

Description : Toute personne dans la zone d'effet subit 2 DMG et doit réagir comme si elle était frappée par une brûlure superficielle RP, sans aucun contact réel ni effet physique.

EXPLOSIF

Bombes à fusion (melta-bomb)

(Rayon 5m, 8 DMG, PASSE ARMURE)

Coût : 250

Faction : Talent de démolition

Description : De grande taille et basées sur la technologie Melta, sont conçues pour neutraliser les blindages lourds ou les positions fortifiées.

Mines

(Rayon 5m, 5 DMG, MUTILER sur le PJ/PNJ le plus proche, 1x jambe)

Coût : 300

Faction : Universelle

Prérequis : Talent de pose de mines

Description : Chaque dispositif est un disque de la taille d'une paume de main en fer froid et en céramite fissurée, sa surface gravée de symboles d'avertissement à moitié effacés et d'une minuscule aigle en laiton.

Frais de démolition

(Rayon 10 m, 10 DMG, POUSSER)

Coût : 500

Faction : Universelle

Prérequis : Talent de démolition

Description : Fonctionnant de manière similaire aux charges explosives, les charges de démolition permettent aux soldats de détruire des cibles de grande valeur sur une vaste zone. Leur utilisation comporte des risques considérables.

MUNITIONS

Tous les utilisateurs d'armes de tir devront apporter leurs propres munitions. Des munitions en gel supplémentaires seront en vente sur place au cas où vous en manqueriez. La quantité que vous pouvez apporter n'est pas limitée ; seule la quantité que vous pouvez transporter lors d'une séance de tir l'est également.

Munitions Hellfire

(+1 DMG vs Bio)

Coût : 300 T

Faction : Universelle

Description : Provoque des effets dévastateurs sur la matière organique. Le noyau et l'embout sont remplacés par une fiole d'acide mutagène munie de milliers d'aiguilles qui se projettent sur la cible lorsque la fiole se brise, injectant l'acide dans l'ennemi.

Rounds infernaux

(+1 DMG)

Coût : 350 T

Faction : Universelle

Description : Conçue pour incinérer ses cibles et les détruire par un feu chimique surchauffé. Le noyau dense du projectile standard est remplacé par un gel oxyphosphoré dérivé du prométhium.

Munitions pénétrantes Kraken

(+2 DMG vs armures lourdes/énergétiques)

Coût : 400 T

Faction : Universelle

Description : Munitions perforantes puissantes.

Psybolts

(+1 DMG contre Chaos/ Cultistes /Démons)

Coût : 300 T

Faction : Ordo Hereticus

Description : Principalement utilisées par l'Inquisition, ce sont des pierres chargées psychiquement, à pointe d'argent et portant des inscriptions rituelles.

Munitions Manstopper

(+1 Dam)

Coût : 250 T

Faction : Scum

Description : Couramment utilisées par les chasseurs de primes, les hommes de main et les membres de gangs de la ruche, ces munitions spéciales infligent un maximum de dégâts à l'ennemi.

Warp - Hurlleur

(TERREUR)

Coût : Objets du jeu uniquement

Faction : Chaos / Warp - corrompu

Description : Il s'agit d'une catégorie rare et instable de munitions à réaction sonique. Chaque projectile contient un noyau de microrésonance gravé de motifs harmoniques interdits.

Forgé par les daemons

(FATAL)

Coût : Objets du jeu uniquement

Faction : Chaos / Warp - corrompu

Description : Une catégorie interdite de munitions corrompues par le Warp, créées par des rituels. Transporter cette munition donne +1 PC. Utiliser cette munition donne +2 PC. Chaque projectile contiendrait un fragment lié d'une corruption moindre. Être touché par l'un d'eux signifie être anéanti instantanément.

ARMURE

Points d'armure (PA)

Ils fonctionnent comme vos points de vie (PV) et s'y ajoutent. Lorsque vous subissez des dégâts ou qu'un effet vous fait perdre des points, les PA sont toujours les premiers à disparaître. La seule différence entre les PV et les PA réside dans leur récupération. Les PC se régénèrent par les soins, tandis que les PA se régénèrent par la réparation.

Limitations de l'armure

Votre archétype vous confère un niveau de compétence d'armure de base (aucune, légère, intermédiaire, lourde, motorisée) que vous pouvez porter (voir chapitre 6). Vous pouvez acquérir un niveau supérieur grâce à vos points d'expérience.

Évaluation de l'armure

Valeurs de base par catégorie d'armure :

- Armure légère – 0,5 PA par partie du corps couverte (Tête, Torse, Épaules, Bras, Jambes)
- Armure moyenne – 1 PA par partie du corps couverte
- Armure lourde – 1,5 PA par partie du corps couverte
- Armure énergétique – 2 PA par partie du corps couverte

Chaque partie du corps doit être protégée visuellement et physiquement par un équipement adapté à sa catégorie (textile/matériaux légers pour l'armure légère, plaques rigides mixtes pour l'armure moyenne, construction entièrement rigide pour l'armure lourde, armure complète pour l'armure assistée). Le nombre total de PA sera arrondi à l'inférieur. De plus, l'organisation se réserve le droit d'accorder un PA supplémentaire pour toute armure d'une qualité et d'un décor exceptionnels.

Définition de l'armure

armure légère	Les armures légères doivent être confectionnées dans des tissus résistants tels que des toiles renforcées, de la fourrure, des manteaux épais, des vestes en cuir ou des corsets. Elles ne doivent comporter aucun élément rigide afin de préserver la souplesse et la mobilité. Leur conception doit évoquer l'aspect des armures de champ de bataille, destinées à protéger des éclats d'obus et des impacts indirects plutôt que des tirs directs. L'utilisation de coutures épaisses, de superpositions de textiles confère un aspect militaire usé.
Armure moyenne	L'armure moyenne combine des plaques rigides et des sous-couches flexibles pour un équilibre optimal entre protection et mobilité. Elle intègre des plastrons, des jambières, des gantelets renforcés et des casques enveloppants. Les plaques sont réalisées en mousse durcie, en thermoplastique ou en résine légère, et sont doublées de tissu rembourré. Cette armure doit ressembler à un équipement militaire professionnel, offrant une défense efficace sans assistance motorisée. La mobilité et la discrétion étant légèrement réduites, la silhouette doit être à la fois tactique et robuste, avec des plaques apparentes et des articulations renforcées.
armure lourde	Une armure lourde doit donner l'impression d'une protection et d'un encombrement importants. Utilisez des matériaux rigides comme le plastique moulé, la fibre de verre ou des armures de motocross/cyclisme recyclées pour le

	torse, les bras et les jambes. L'objectif est de créer une combinaison imposante et protectrice, avec des plaques superposées et des articulations. Ajoutez des rembourrages multicouches et des textures industrielles pour renforcer l'impression de robustesse. Cette armure doit paraître lourde et contraignante, évoquant des guerriers d'élite ou des troupes fortement augmentées.
Armure énergétiques	L'armure énergétiques représente le summum de la protection : une combinaison imposante qui domine le champ de bataille. Construisez-la avec des matériaux rigides comme la mousse EVA, le thermoplastique ou la résine, et intégrez un grand sac à dos symbolisant le générateur d'énergie. Le casque doit être entièrement recouvert de lentilles lumineuses ou de LED pour une esthétique à la fois mécanique et spirituelle. Le design doit évoquer la fusion sacrée de la céramique et de l'adamantium, avec des ornements gothiques, des sceaux de pureté et des détails mécaniques. Les mouvements doivent paraître lents et délibérés, soulignant le poids et la signification rituelle de l'armure.

CASQUE

Définition du casque

Casque léger	Improvisés ou fabriqués à partir de matériaux de récupération, comme le plastique, la mousse, le métal fin ou les matériaux de construction. Par exemple : casques de chantier, casques de motard renforcés ou casques en métal soudé.
Casque moyen	Tactiques ou de type militaire offrant une protection rigide. Exemples : casques anti-émeute, casques composites, casques SWAT.
Casque lourd	Casques visiblement renforcés par des plaques rigides, une protection multicouche, des sections soudées ou un blindage boulonné. On peut citer comme exemples les casques anti-émeutes fortement modifiés, les casques de guerre en ferraille ou les casques plaqués.
Casque énergétiques	Un casque d'armure haute technologie ou exo-blindage entièrement fermé, intégré à une combinaison motorisée. Il s'agit d'un équipement avancé d'avant-guerre ou spécialisé par une faction.

BOUCLIER

Restrictions

Les joueurs peuvent utiliser un Bouclier de Tempête (bouclier normal) ou un Bouclier de Combat (bouclier à boucle). Les boucliers existent en différentes tailles et se tiennent généralement à la main, fixés à l'avant-bras. Les boucliers à poignée de frappe se tiennent à la main grâce à une traverse centrale. Les boucliers à boucle sont généralement de petits boucliers qui se fixent à l'avant-bras ou à l'épaule. Les boucliers ne sont pas détruits par les armes de corps à corps classiques. Si un bouclier est touché par une arme à distance ou de mêlée, le joueur qui le porte ignore les dégâts.

Un bras équipé d'un bouclier ne peut porter d'autres armes. La taille du bouclier et de l'arme est sans importance. Il est indispensable de posséder le talent approprié en maniement de bouclier pour utiliser ou porter un bouclier.

Les boucliers ne doivent pas être utilisés pour frapper un adversaire. Les coups de bouclier ne sont pas autorisés. Votre bouclier peut entrer en contact avec un adversaire ou son bouclier (par exemple, lors d'un mur de boucliers) ou pendant un combat. On appelle cela le contrôle ou la poussée du bouclier. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser la force de votre bouclier pour frapper votre adversaire et le désorienter, ni utiliser votre poids ou votre force pour le faire tomber au sol. Si

un joueur percute votre bouclier, vous pouvez rester immobile, mais veuillez ne pas frapper activement avec.

Bouclier de combat (petit bouclier)

Coût : À la charge du joueur

Faction : Talent de bouclier

Description : Il s'agit d'une version allégée du Bouclier Tempête.

Bouclier tempête (grand bouclier)

Coût : À la charge du joueur

Faction : Talent de bouclier

Description : Un bouclier tempête est un bouclier lourd, en forme de plaque.

Champ réfracteur

(+1 AP)

Coût : 200 T

Faction : Astra Militarum

Description : Un petit émetteur de bouclier impérial capable de générer un champ de force protecteur personnel autour d'un individu.

Rosarius

(+2 AP)

Coût : 400 T

Faction : Adeptus Ministorum

Description : À la fois dispositif de protection et symbole d'officier pour l'Adeptus Ministorum et les Chapelains des Space Marines, le Rosarius prend la forme d'une Aquila Impériale ou d'une croix gothique avec un joyau ou un crâne au centre.

Aura de fer

(+3 AP)

Coût : Objets du jeu uniquement

Faction : Adeptus Astartes

Description : Faisant partie de l'armurerie des Chapitres de l'Adeptus Astartes, cette décoration est également une récompense courante pour acte de bravoure. Il s'agit d'un anneau en forme d'auréole placé au-dessus de la tête de celui qui le porte, généralement fixé à un sac à dos ou à une gorgerette.

OUTILS ET ÉQUIPEMENTS

Câble de données

Coût : À la charge du joueur

Faction : Universelle

Description : Votre téléphone portable personnel.

Auspex

Coût : 100 T

Faction : Universelle

Description : Un petit scanner portatif. Une fois acheté, il vous guide vers une zone balisée où vous pouvez détecter des anomalies, des ressources précieuses ou des individus cachés en pleine nature.

Vox-caster

Coût : À la charge du joueur

Faction : Universelle

Description : Un talkie-walkie.

Cape caméléon

Coût : 400 T

Faction : Universelle

Description : Tissée à partir de fibres photo-réactives, la cape aux couleurs changeantes brouille les contours de celui qui la porte. Confère le talent (Exploration) **Furtivité** à son propriétaire.

Fournitures médicales

Coût : 10 T

Faction : Universelle

Description : Représentent les bandages, les coagulants, les patchs synthétiques, les analgésiques, les sprays antiseptiques et autres outils de terrain utilisés par les médecins formés pour exercer les fonctions de médecin de terrain, de médecin de combat, de médecin de sécurité et de chirurgien pendant le jeu.

Fournitures de réparation

Coût : 10 T

Faction : Universelle

Description : Un ensemble compact d'outils, d'adhésifs, de pinces et de porte-clés de diagnostic permettant de réparer les armures endommagées sur le terrain. Ce sont des consommables nécessaires aux réparations en cours de jeu.

Chapelet Ecclésiastique

(1/jour, dépensez 5 secondes de RP en touchant un allié à terre. Il se relève avec 1 PV, mais vous subissez 1x dégâts.)

Coût : 100 T

Faction : Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas

Description : L'Adeptus Ministorum porte l'emblème sur un cordon de perles d'adamantite. Certains ordres de l'Adeptus Ministorum le portent également. Les soeurs placent chaque perle sur le cordon en guise de représentation d'actes de pénitence.

Huile de machine sacrée

(Réparer 1 article cassé)

Coût : 20 T

Faction : Adeptus Mechanicus

Description : Cette huile possède des propriétés apaisantes pour les machines agitées.

Réacteurs dorsaux, ailes, antigravité, mutation ou bénédiction démoniaque

(1/combat après 3 sec RP de déploiement, vous pouvez vous désengager du corps à corps en levant une main dans les airs et vous déplacer jusqu'à 20 m; pendant ce déplacement, vous ignorez les coups de mêlée et les appels spéciaux (vous subissez toujours les coups à distance). L'utilisation est impossible en intérieur/avec des plafonds bas.)

Coût : 1000 T

Faction : Universelle

Description : Que ce soit grâce à des réacteurs dorsaux rugissants, des ailes contre nature, une technologie antigravité ou les dons pervers de la mutation et de la bénédiction démoniaque, toutes ces capacités confèrent un avantage crucial : le pouvoir de bondir à travers le champ de bataille, de contourner les obstacles et de frapper.

Frappe en profondeur

(Une fois par jour, votre escouade (5 personnes maximum) peut crier « FRAPPE EN PROFONDEUR ! » en levant la main, puis se rendre à destination sans s'arrêter. Vous ne pouvez pas effectuer de Frappe en Profondeur à moins de 5 mètres d'un ennemi, d'un combat au corps à corps en cours ou d'une zone dangereuse. À votre arrivée, criez à nouveau « FRAPPE EN PROFONDEUR ! » et simulez votre matérialisation pendant 5 secondes : vous pouvez seulement vous déplacer, parler ou vous mettre à couvert. Après ce délai, votre escouade peut agir normalement.)

Coût : 1500 T

Faction : Universelle

Description : Forces équipées de systèmes de téléportation, de réacteurs dorsaux, de capsules de largage, de méthodes d'insertion souterraines ou d'autres technologies de déploiement rapide.

8 - MÉCANIQUES DE JEU

RÈGLES DE COMBAT

Toutes les armes infligent 1 point de dégâts de base. Cela va de soi. Un point de dégâts fait perdre 1 point d'armure (PA) à la cible, si elle en possède encore ; sinon, elle perd 1 point de vie (PV). Si une capacité spéciale, un talent, un pouvoir psychique ou un équipement vous permet d'infliger plus d'un point de dégâts, vous devez en informer votre victime.

Validité de l'attaque

Pour qu'un coup soit valide, il doit toucher la cible. Si la balle touche votre cape ou votre manteau, le coup est valide. Il est nécessaire de crier ou de faire un geste pour indiquer à l'adversaire que le coup a été porté. Pour les armes à distance, les ricochets sur les murs sont considérés comme des coups valides.

Pour les armes de mêlée, les attaques doivent être portées avec une force contrôlée et maîtrisée (sans élan ni puissance de frappe excessive). Une rafale rapide d'un seul coup compte pour un seul coup, et non plusieurs. Une attaque de mêlée peut être bloquée par une arme à distance.

Pour une arme à distance, une attaque qui touche une arme de mêlée ou une arme à distance est considérée comme un coup VALIDE.

Les résultats invalides incluent:

- Coup à la tête et à l'aine
- Force excessive
- Tout coup qui provoque une douleur réelle ou un risque de blessure
- Chocs accidentels dus aux mouvements d'armes
- Un coup porté au bouclier
- Lorsque l'attaquant frappe en étant hors de contrôle ou déséquilibré

Attaque sournoise (Talent (Malice))

Vous devez approcher votre cible par derrière et poser la main sur son épaule tout en la frappant au flanc avec une arme de mêlée tranchante. Lors de votre attaque, vous devez garder les deux pieds bien ancrés au sol. Il est interdit de marcher ou de courir. Il est interdit de porter une attaque dans le dos à un personnage en plein combat.

BLESSURES ET MORT

Guérison

Guérison naturelle : Après 20 minutes de repos, un joueur récupère automatiquement tous ses points de vie.

Talent de soins

Les joueurs peuvent se soigner ou soigner d'autres joueurs grâce aux talents (Medicae) de **Premiers soins**, de **Médecin de campagne** ou de **Chirurgien de combat**.

Guérison psychique

Certaines capacités psychiques peuvent également restaurer des points de vie, en fonction des pouvoirs dont dispose le personnage.

État de choc

Lorsque vos points de vie atteignent zéro, vous subissez l'état de « choc de combat » et battez en retraite dans une tentative de fuite désespérée. Il s'agit d'une réaction de stress post-traumatique qui rend un soldat incapable de poursuivre le combat.

- Se retirer du champ de bataille
- Vous pouvez parer une attaque au corps à corps tout en fuyant
- Vous n'avez pas le droit de recharger une arme
- Vous êtes incapable d'utiliser vos compétences ou votre équipement
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action offensive

Hors de combat

Si vos PV tombent à zéro et que vous subissez un autre coup, vous êtes mis hors de combat. Tombez au sol en toute sécurité (ou dans une zone sûre à proximité, soyez prudent!) et laissez libre cours à votre douleur. Vous disposez de **DEUX MINUTES** dans cet état.

- Vous êtes incapable d'utiliser vos compétences, votre équipement, de vous défendre ou d'entreprendre toute action offensive.
- Vous n'avez pas le droit de recharger une arme.
- Vous n'êtes pas inconscient et pouvez donc gémir ou crier de douleur. Cependant, vous êtes incapable de formuler des phrases complexes. N' imaginez pas pouvoir hurler des ordres à travers le champ de bataille; vous êtes soit trop occupé à vous torturer de douleur à cause de vos blessures, soit trop occupé à lutter pour garder votre sang-froid pour être vraiment cohérent.
- Vous pouvez être dépouillé de tout objet trouvé en jeu par un autre joueur, comme des armes spéciales, une relique, etc. Le pillage des effets personnels et des armes est interdit. Le pillage doit se faire dans le respect de l'espace personnel de l'autre joueur. Si un objet se trouve dans une poche ou une sacoche, vous devez demander la permission avant de la fouiller, comme dans une situation normale. Les joueurs dépouillés doivent remettre les objets, mais peuvent choisir de les rendre eux-mêmes s'ils ne sont pas à l'aise avec la fouille.
 - Si un joueur quelconque se rend à vous avant que vous ne tombiez inconscient, el/elle peut poser une main libre sur votre épaule et crier « ÉVACUATION », vous pouvez vous relever et l'accompagner, une main en l'air pour indiquer que vous êtes hors du combat.
 - L'ennemi peut vous évacuer aussi :
 - S'ils vous raniment, vous pourriez être interrogé, torturé, enrôlé de force dans leurs rangs jusqu'à votre prochaine mort, pris en otage (dans le cadre d'une possible opération de sauvetage), contraint de négocier une rançon ou libéré. Tout dépend de la mission et de l'ennemi affronté.
 - Si vous êtes tué : rendez-vous au point de réapparition le plus proche.

Inconscient

Après deux minutes d'inactivité, vous devenez « inconscient ». Vous n'êtes pas encore mort, cependant, vous avez maintenant besoin de soins médicaux immédiats pour survivre.

- Vous êtes maintenant inconscient.
- Assurez-vous de vous trouver dans une zone sûre.
- Vous ne pouvez ni bouger, ni parler, ni agir.
- Restez sur place pendant le compte à rebours de **DEUX MINUTES** pour donner à quelqu'un la possibilité de vous secourir.
- Vous pouvez être réanimé si quelqu'un possède les talents appropriés (chirurgien), le consommable (relique) ou la capacité psychique.
- Vous risquez d'être pillé.

Si les **DEUX MINUTES** se sont écoulées et que vous n'avez pas été sauvé, levez un bras pour signaler que vous êtes hors-jeu. Ensuite, rendez-vous chez Threxian, le Magos Biologis au Bastion du Givre.

Si vous êtes dans un scénario de champ de bataille, dirigez-vous plutôt vers le point de réapparition allié le plus proche.

Rite de Ré-Assemblage

La réapparition est un moyen pour les joueurs morts de réintégrer la partie. Au 41^e millénaire, nul ne survit seul. Que ce soit par décret impérial, technologie xénos ou influence néfaste du Warp, les personnages reviennent au combat grâce à des systèmes conçus pour prolonger leur utilité... mais rien n'est éternel. Au début de chaque événement, l'organisation octroie à votre personnage un Jeton d'Âme. Lorsqu'il est tué ou mis hors de combat de façon irrémédiable, un Rite de Réassemblage est déclenché. Le corps ne peut subir qu'un nombre limité d'altérations avant de se décomposer. C'est pourquoi un joueur commence avec dix Charges de Ré-Assemblage Sanctionnées (CRAS). L'organisation conserve une trace de votre CRAS au bunker de commandement.

Charges de Ré-Assemblage Sanctionnées (CRAS)

À mesure que les CRS diminuent, les risques et les failles du processus de reconstruction augmentent :

Décompte	État opérationnel	Effet
10–8	Pleinement fonctionnelles	Lacunes de mémoire
7–5	Renaissance imparfaite	Cicatrices physiques, murmures de distorsion
4–2	Instabilité sévère	Traumatisme psychologique, mutation, implants cybernétiques visibles
1	Rite final.	Défauts majeurs ou corruption, intérêt de l'Inquisition
0	Mort permanente	« Mourir est courant. Revenir est un privilège, mais les privilèges finissent par s'estomper...

À ce stade, selon les circonstances de votre décès, il se peut qu'on vous propose le choix suivant :

- 1) Perdez toutes vos compétences et reprenez le rôle de votre personnage, un vieil homme sur le point de prendre sa retraite ou de partir.
- 2) Incarnez un nouveau personnage de niv 1 avec des modifications de costume.

N.B. Les joueurs incarnant d'anciens personnages ou des personnages qu'ils savent en grand danger peuvent préparer un personnage de remplacement avant le début de l'événement.

Jetons d'âme

Ce sont de petits jetons en plastique que vous devez fixer de manière visible à votre costume. Vous devez en avoir un sur vous pour jouer. Vous commencez avec un seul jeton. Si vous le perdez, rendez-vous au bunker de commandement pour en obtenir un autre. Lorsque vous mourez, il est fort probable que votre jeton d'âme soit récupéré afin de confirmer votre décès. Bien entendu, vous ne pouvez pas prendre le jeton d'âme d'un autre joueur pour remplacer le vôtre. Ces jetons sont parfois utilisés pour des quêtes.

CHAMP DE BATAILLE

Dans **Litanie d'un Monde Damné**, certaines opérations sont désignées comme des scénarios de champ de bataille. Il s'agit d'engagements préplanifiés sur l'ensemble du terrain, simulant des conflits complexes de grande ampleur où les objectifs des unités, les manœuvres et le contrôle de la base priment sur les exploits individuels.

Horaire

Les scénarios de combat se déroulent à des horaires prédéfinis pendant l'événement et sont annoncés à l'avance lors d'une réunion préparatoire le vendredi soir. Les limites opérationnelles, les objectifs et toutes les instructions spécifiques à chaque scénario sont alors communiqués.

Admissibilité et sécurité

La participation est soumise à une limite d'âge: les joueurs de moins de 14 ans ne sont pas autorisés à participer aux batailles à grande échelle. Le port de lunettes de protection est obligatoire sur le champ de bataille. Des arbitres patrouilleront la zone afin de veiller au respect des consignes de sécurité, des règles du scénario et des principes du fair-play.

Cabinet de guerre

Avant chaque scénario de champ de bataille, les chefs de faction (le Gouverneur et un représentant de chaque faction) peuvent décider comment leurs ressources accumulées (résultat des quêtes et missions du GN) seront dépensées. Les ressources consommées le demeurent permanentement. Chaque ressource confère un effet sur le champ de bataille. Cette déclaration doit être faite à un arbitre avant le début de la bataille. Une fois validés, les effets restent actifs uniquement pour ce scénario.

Effets du prométhium sur le champ de bataille:

- **Déploiement rapide:** Choisissez 1 avant-poste neutre. Votre faction peut commencer le scénario en le contrôlant automatiquement.
- **Saturation de flamme:** +2 Grenades incendiaires
- **Réapparition d'urgence:** Une fois par bataille, pendant 10 minutes, tous les joueurs qui réapparaissent depuis un avant-poste contrôlé voient leur temps d'incapacité réduit de 2 minutes à 30 secondes
- **Protocole de la terre brûlée:** Une fois par bataille, le commandement peut déclarer un avant-poste abandonné « incendié ». Cet avant-poste ne peut être utilisé pour la réapparition par aucun des deux camps pendant 10 minutes.

Effets de l'adamantium et de la céramite sur le champ de bataille:

- **Avant-poste fortifié:** Les défenseurs d'un avant-poste spécifique gagnent +1 PV temporaire lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur.
- **Soutien en armure lourde:** Choisissez 5 joueurs qui gagneront +1 PA pour ce scénario.
- **Ligne de rempart:** Choisissez une position défensive sur le terrain. Tous les défenseurs qui s'y trouvent ignorent leur premier effet de POUSSER.
- **Boucliers de brèche en céramite:** Une escouade de 5 joueurs gagne l'appel RÉSISTER à la première attaque PASSE ARMURE subie.
- **Plaque renforcée:** Choisissez 3x Mitrailleur lourds. Ils bénéficient de l'immunité à l'effet de BRISER.

Effets du plastacier et des métaux industriels sur le champ de bataille:

- **Réseau de réapparition étendu:** Un emplacement neutre devient un point de réapparition temporaire pendant 10 minutes.
- **Cache du Munitorum:** Choisissez un avant-poste contrôlé. Les défenseurs qui s'y trouvent gagnent +2 grenades à fragmentation pour ce scénario.
- **Portes renforcées:** Votre bunker de commandement ou votre objectif final nécessite 30 secondes supplémentaires de capture ennemie ininterrompue.
- **Doctrine du Mur de Fer:** Les défenseurs à l'intérieur d'un avant-poste peuvent ignorer le premier effet de SONNER appliqué contre eux.

Effets du champ de bataille archéotechnologique :

- **Activation d'arme antique:** Débloquez une arme relique spéciale pour le combat.

- **Auspex tactique:** Avant le début de la bataille, révélez un objectif ennemi caché à l'état-major.
- **Projecteur de bouclier relique:** Une escouade gagne une RÉSISTANCE à la première attaque à distance qui la réduirait à 0 PV.
- **Fragment de données orbitales:** Avant le début de la bataille, choisissez un officier ennemi. Le commandement prend connaissance de son objectif principal.

Effets des psykers sur le champ de bataille:

- **Reconnaissance Warp:** Révèle l'emplacement d'un avant-poste ennemi.
- **Prémonition de l'assaut:** Le commandement peut contraindre l'ennemi à révéler quel avant-poste il attaquera en premier.
- **Tempête Warp:** Choisissez une zone de champ de bataille et une durée précise. Pendant 5 minutes, aucun redéploiement ne sera autorisé dans cette zone.
- **Déferlement de feu de l'âme:** Un psyker choisi gagne une utilisation supplémentaire d'une capacité psychique.

Effets de la population humaine sur le champ de bataille:

- **Poussée de la Légion pénale :** Choisissez une escouade (5x joueurs). Ils/Elles gagnent +1 PV temporaire, mais doivent charger agressivement jusqu'à ce qu'ils meurent.
- **Renforts illimités :** Les 3 premières morts de la bataille ne sont pas comptabilisées dans les limites de réapparition.
- **Chaîne d'approvisionnement civile :** Choisissez un avant-poste. Cet avant-poste produit +1 réapparition supplémentaire toutes les 10 minutes.
- **Terre sacrée :** Choisissez un avant-poste. En le défendant, les alliés gagnent AUCUN EFFET à la TERREUR.

Effets du champ de bataille Foi et Loyauté :

- **Résolution fanatique :** Choisissez une position défensive. Tous les défenseurs qui s'y trouvent ignorent leur premier signal DÉSORIENTER.
- **Ralliement des martyrs :** Si vous perdez un avant-poste, la prochaine vague d'assaut gagne +1 PV temporaire.
- **Bénédictio ecclésiastique :** 1/Scénario de champ de bataille, un personnage reçoit la capacité de prononcer un sermon (15 sec RP) qui confère : INSPIRATION à tous les alliés proches.
- **Hymne de la Fureur :** La première charge effectuée par votre faction gagne +1 Dégâts à sa première attaque de mêlée pour cet engagement.
- **Dernier rempart du zélote :** Choisissez un joueur ; la première fois que ses PV tombent à 0, il peut continuer à se battre pendant 30 secondes avant de s'effondrer.
- **Décret du Chasseur de Sorcières :** Choisissez un psyker ennemi ou une cible du Chaos. La première attaque de 3 joueurs bénéficie de la capacité PASSE ARMURE.

Mort et réapparition (variante champ de bataille)

Les scénarios de champ de bataille utilisent une boucle de gestion des pertes simplifiée. Lorsqu'un combattant est mis hors de combat, il le reste pendant deux minutes. Après cette période, au lieu de passer voir le Threxian, le Magos Biologis pour le Rite de Ré-Assemblage, le joueur doit retourner à l'avant-poste contrôlée par sa faction le plus proche et réapparaître immédiatement.

Avant-postes

Ces avant-postes servent à la fois de points de capture et de zones de réapparition/apparition lors des scénarios de champ de bataille. Chaque avant-poste est clairement délimité par une corde ornée de fanions, des panneaux de barrière modulaires et un mât arborant les drapeaux des équipes participantes. Les joueurs ne doivent ni enjambrer ni passer sous la corde; l'entrée et la sortie sont autorisées uniquement par les entrées désignées. Les joueurs peuvent engager le combat avec leurs adversaires de l'autre côté de la corde (par exemple, au corps à corps), mais ne peuvent la franchir que par les entrées prévues à cet effet. Au centre de chaque avant-poste se trouve un drapeau pour chaque équipe. Pour capturer un avant-poste, hissez le drapeau de votre équipe. L'avant-poste est considéré comme contrôlé par l'équipe dont le drapeau flotte. Seule cette équipe peut réapparaître à cet avant-poste. Un avant-poste sous attaque est contesté ; aucune réapparition n'est autorisée dans un avant-poste contesté. La simple présence à proximité ou les menaces verbales à distance ne constituent pas une contestation; une attaque active et manifeste est nécessaire. Tout objet laissé dans un avant-poste peut être pillé par les deux équipes.

Otages

Une escouade avisée protégera les ennemis blessés afin d'empêcher leur évacuation par leurs coéquipiers ou leur prise en charge par le médecin ennemi. Par exemple, si des joueurs ennemis hors de combat sont encore présents sur le terrain, vous aurez peut-être l'opportunité de les récupérer et de les prendre en otages. Si vous ne pouvez pas (ou ne souhaitez pas) récupérer les ennemis blessés de cette manière, vous pouvez les laisser sur place. Tout combattant ennemi capturé lors d'un engagement doit être relâché après avoir averti un arbitre. Vous obtiendrez des ressources supplémentaires, ou des renseignements en récompense.

RISQUE ENVIRONNEMENTAL

Toxique

Élément visuel identifiable : fumée bleue et/ou bâton lumineux bleu.

Effet : Dans une zone où règne de la fumée bleue ou si vous êtes touché par un PNJ muni d'un bâton lumineux bleu, vous serez immédiatement mis hors de combat.

Résistance : Le personnage portant un masque à gaz ne sera pas affecté.

Radiation

Élément visuel identifiable : fumée verte et/ou bâton lumineux vert.

Effet : Au contact de la fumée verte, vous aurez immédiatement des nausées et des vomissements. L'arbitre vous informera de tout effet ultérieur. Vous resterez dans cet état jusqu'à ce que vous quittiez la zone ou que vous soyez complètement éloigné de la source.

Résistance : Les personnages portant une armure lourde ou une armure énergétique ne seront pas affectés.

Warp

Élément visuel identifiable: fumée rouge et/ou bâton lumineux rouge.

Effet: Dans une zone où règne une fumée rouge ou si vous êtes touché par un PNJ muni d'un bâton lumineux rouge, vous recevrez un point de corruption (PC). L'arbitre vous informera de tout autre effet.

Résistance: Inconnue

RECHERCHE ET PILLAGE

Vous pouvez être dépouillé de tout objet trouvé en jeu, comme de la monnaie, des armes spéciales, etc. Vos effets personnels ne peuvent pas être pillés. Le pillage doit se faire dans le respect de l'espace personnel de l'autre joueur. Si un objet se trouve dans une poche ou une sacoche, vous devez demander la permission avant de la fouiller, comme vous le feriez en temps normal. Les

joueurs dépouillés doivent remettre les objets, mais peuvent choisir de les rendre eux-mêmes s'ils ne sont pas à l'aise avec la fouille.

FINANCE SYSTÈME

Comptes des participants

Chaque participant dispose d'un compte financier personnel contenant :

- un identifiant unique
- un mot de passe personnel
- un solde créditeur
- un historique des transactions

Ces identifiants permettent aux joueurs d'accéder à leur compte et d'effectuer des opérations financières. Votre identifiant et votre mot de passe doivent rester strictement confidentiels.

Banque Impérium

Identification

Nom du joueur 	Mot de passe 	Solde
---	--	-------

Solde

Solde

Statut transactions



Historique des transactions

Date	Type	Montant	Taxe	Code	Note
------	------	---------	------	------	------

Codes transactionnels

Toutes les transactions utilisent des codes de sécurité à usage unique. Ces codes :

- Transferts sécurisés
- Confirmer l'intention des deux joueurs
- Prévenir les activités frauduleuses

Une fois utilisé, un code devient immédiatement invalide.

Revenus et dépenses (PNJ ↔ Joueur)

Revenus : non- -joueur → joueur

Dépense : joueur → non- -joueur

Procédure:

- 1 Le joueur scanne le code QR fourni.
- 2 Le joueur saisit son identifiant et son mot de passe.
 - a. Le code et le montant ne peuvent pas être modifiés.
- 3 Le système valide l'opération et affiche le solde mis à jour du joueur.
- 4 Le joueur confirme la transaction en consultant son historique.

Transferts entre joueurs:

- 1 Le joueur payant et le joueur bénéficiaire scannent chacun leur code QR respectif.
- 2 Chaque joueur saisit son identifiant et son mot de passe.
 - a. Le code de transaction est fixe.
 - b. Les deux joueurs doivent saisir le même montant.
- 3 Le système valide le transfert et affiche le solde mis à jour de chaque joueur.
- 4 Les deux joueurs confirment la transaction via leur historique.

Devise

La monnaie standard est le Trône (T). Tous les Trônes sont distribués électroniquement. Aux échelons supérieurs de l'autorité (marchands indépendants, navigateurs, inquisiteurs de haut rang), la richesse se mesure souvent non pas en monnaie, mais en :

- **Actifs**
- **Influence**
- **Faveurs**
- **Dettes**
- **Obligations**

DÉFI

Défis de piratage de Cogitator

- 1 Le pirate informatique scanne le code QR.
- 2 Le pirate informatique saisit son identifiant et son mot de passe de pirate informatique.
- 3 Le système valide l'accès et affiche une interface de piratage.
- 4 Le pirate informatique saisit l'un des mots de passe affichés sur le Cogitator.
- 5 Après trois tentatives infructueuses, le code est désactivé.
 - a. Un piratage réussi rapporte une récompense, visible dans l'historique des transactions.

Défis de l'Esprit-Machine

Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction d'« accéder », de « déverrouiller » ou de « décrypter » un système (accès aux portes, verrous de données, système de sécurité ou nœuds de système corrompus), il doit relever ce défi.

- 1 Le joueur ouvre son application Machine - Spirit Challenge sur son Data - Tether.
- 2 Un arbitre ou un NPC donne des instructions verbales.
- 3 Le joueur résout le puzzle présenté par l'appareil.
- 4 En cas de succès, le joueur montre l'écran de réussite au Marshal/PNJ.
- 5 L'arbitre ou le PNJ octroie l'effet correspondant en jeu.

Succès :

- accès aux zones scellées
- renseignement de mission
- bonus temporaires
- commande des machines
- progression narrative

Échec :

- alarmes
- données corrompues
- verrouillages système

- rencontres hostiles

Notes de jeu de rôle

Les joueurs doivent considérer cet appareil comme un artefact sacré de l'Adeptus Mechanicus.

Exemples de phrases d'ambiance courantes :

- « L'esprit de la machine me met à l'épreuve. »
- « Initier le rite de la reconnaissance des formes. »
- « Le chiffre résiste, il y a une hérésie dans ce code. »

ZONE DE MISSION

Dans le monde du jeu, certaines opérations se déroulent au sein d'une *Zone de Mission désignée* : une zone contrôlée où les joueurs accomplissent des objectifs spécifiques en dehors de l'espace de jeu principal. Ces missions peuvent prendre la forme de séquences de jeu de rôle narratives, guidées comme un scénario de jeu de rôle sur table traditionnel, ou de micro - environnements construits où le lieu est physiquement recréé en fonction des choix des joueurs, ressemblant à un donjon compact ou à une incursion tactique. Chaque mission représente une opération circonscrite : infiltration, enquête, récupération ou confrontation, dont le déroulement est dynamique et influencé par les décisions et les performances des joueurs impliqués.

RESSOURCES

Tout au long de l'événement, les factions sécurisent des ressources stratégiques grâce à des quêtes, des missions et le contrôle direct de lieux clés tels que des mines, des tours relais, des sanctuaires et des voies d'approvisionnement. Le prométhium, l'adamantium, l'archéotechnologie, la population humaine, la foi et autres ressources ne sont pas de simples récompenses narratives ; ils représentent la puissance opérationnelle de votre faction. Ces ressources sont enregistrées au Bunker de commandement et présentées au Cabinet de guerre avant chaque scénario de champ de bataille, où leur utilisation est décidée. Une fois engagées, les ressources sont consommées pour débloquer de puissants effets sur le champ de bataille. Ainsi, chaque action influence directement la prochaine guerre à grande échelle, car dans l'Imperium, la victoire se joue souvent bien avant le premier coup de feu.

Prométhium

Le prométhium, source sacrée de l'industrie et de la guerre. C'est le carburant universel de l'Imperium : chars, vaisseaux spatiaux, lance-flammes, générateurs, usines, et même chauffage des cités-ruches. Si le prométhium cesse de couler, la civilisation suffoque.

Adamantium et céramite

Ce sont les fondements de la guerre. Ils servent à la fabrication des armures, des chars, des Titans, des vaisseaux spatiaux et des remparts de forteresse. Sans eux, votre glorieux char-cathédrale se transforme en un cercueil coûteux.

Plastacier et métaux industriels

Le pain et les briques de l'Imperium. Moins légendaires que l'adamantium, mais bien plus courants et essentiels pour les vaisseaux, les blocs d'habitation, les armes et les infrastructures.

Archéotechnologie

Parfois, le savoir vaut plus que l'or. Un simple fragment d'un Modèle Standard de Construction peut déclencher des guerres, des croisades et des cris d'excitation parmi les membres de l'Adeptus Mechanicus.

Psykers

Oui, les êtres humains sont considérés comme des ressources. L'Imperium exploite les psykers pour communiquer, naviguer et les sacrifier au Trône d'Or.

Population humaine

La plus grande ressource impériale, ce sont les corps. Ouvriers, soldats, pèlerins, scribes, chair à canon. Des secteurs entiers sont évalués en fonction du nombre d'humains qu'ils peuvent alimenter la machine.

Foi et loyauté

Au sens propre du terme. L'hérésie peut anéantir des mondes plus vite que la famine. L'Imperium de l'Humanité considère la croyance comme une infrastructure stratégique.

APPELS EN PERSONNAGE

Appel	Effet
AGONISER	La cible subit 10 sec de douleur atroce. Elle peut parler et se défendre, mais est incapable de faire quoi que ce soit d'autre.
AUCUN EFFET	Indique que l'attaque, le pouvoir ou la capacité n'a eu aucun effet.
AURIEZ-VOUS L'OBLIGEANCE...	Formule une demande persuasive commençant par « Auriez-vous l'obligance de... ».
AVEUGLER	Fermez les yeux pendant 10 sec (RP). Vous ne pouvez pas combattre, mais pouvez-vous défendre.
BRISER	Brise l'objet ciblé. Peut être réparé via Réparation niv. 1.
BRÛLER	Subir X dommages annoncés par le PJ/PNJ.
DÉSARMER	Fait tomber au sol l'objet ciblé.
DÉSORIENTER	Impossible de bouger de la taille aux pieds pendant 10 sec (RP).
DOMINER	Contraint la cible à obéir à un ordre de 10 mots max pendant 10 sec.
FATAL	Réduit les PV de la cible à 0.
FRÉNÉSIE	Vous considérez tout le monde comme ennemi et attaquez la personne la plus proche pendant 10 sec (RP).
GUÉRIR	Restaure X PV et arrête le saignement.
INSENSIBLE À LA DOULEUR	Ignore les dégâts de la première attaque non-FATALE et non-PASSE ARMURE du combat.
INSPIRATION	Récupère une utilisation quotidienne d'une compétence. Une fois par combat.
INTIMIDER	Force un PJ/PNJ de stature égale ou inférieure à accomplir une action simple.
LENT	Vous vous déplacez et combattez à demi-vitesse pendant 10 sec (RP).
MUTILER	Perdre le membre ciblé.
MUET	Incapable de parler, donc impossible de lancer des sorts.
PASSE ARMURE	Les dégâts ignorent l'armure et affectent directement les PV.
POUSSER	Vous devez vous éloigner de 10 m de la source.
PROJECTION AU	Vous êtes projeté au sol.

SOL	
RÉSISTER	Indique qu'un pouvoir ou une capacité a été résisté.
SAIGNER	Perdez 1 PV toutes les 10 sec jusqu'à soins médicaux.
SONNER	Lâchez tout ce que vous tenez et tenez votre tête pendant 10 sec (RP).
SOURD	Sourd pendant 10 sec (RP), puis totalement jusqu'à traitement.
TERREUR	La cible fuit pendant 10 sec mais peut se défendre en fuyant.
TIRER	Vous devez vous déplacer de 10 m vers la source.

CORRUPTION

Point de corruption (PC)

Les PC indiquent la corruption Warp persistante d'un personnage. À mesure que les PC augmentent, le personnage accumule des Malignités (défauts visibles, mis en scène par le jeu de rôle) et peu plus tard acquérir des Mutations (effets mécaniques mineurs). La valeur initiale est de 0.

Gain de CP

- Acceptez les accords douteux ou les offres avantageuses à prix avantageux.
- Utiliser volontairement des objets corrompus ou des pouvoirs du Chaos
- Manipulez les artefacts du Chaos ou lisez les textes interdits (lorsqu'ils sont marqués par des références).
- Entrez dans la zone de distorsion dangereuse (fumée rouge ou bâton lumineux rouge)

Si vous résistez avec succès à la tentation, vous ne gagnez aucun CP.

Cartes de malignité

Vous piochez une carte Malignité à chaque fois que vous franchissez un seuil de 10 - PC : 10, 20, 30, 40, etc. Les doublons sont éliminés ; tirez à nouveau.

Cartes de mutation

Vous piochez des cartes Mutation uniquement lorsque vous atteignez certains paliers de PC (voir la section « Piste » ci-dessous). Les doublons sont défaussés ; piochez à nouveau.

Piste de corruption

Piste de corruption

CP Total	Degré de corruption	Tirage au sort de carte de Malignité	Tirage au sort de carte de mutation
01–10	Entaché	Aucun	Aucun
11–20	Souillé	Piochez une carte de malignité à 11 PC	Aucun
21–25	Dégradé	Piochez une carte de malignité à 21 PC	Piochez une carte de mutation à 21 PC
26–30	Profane	Piochez deux cartes de malignité à 26 PC	Piochez une carte de mutation à 26 PC
31	Damné	N/A	Retiré du jeu

Nettoyage et réduction de la corruption

Les rites accomplis par un prêtre et une sœur de bataille peuvent réduire votre degré de corruption, mais pas votre total de points de corruption. De rares événements narratifs (par exemple, la présence d'un saint vivant) peuvent vous faire retirer 1 à 2 points de corruption. À 31 points de

Corruption, vous êtes damné et retiré du jeu par le maître de jeu, ce qui entraîne une conclusion dans l'univers du jeu.

EXPÉRIENCE

L'expérience s'acquiert simplement en restant à son poste dans les ténèbres impitoyables du lointain futur. Survivre à une épreuve, c'est affronter le Warp, verser son sang pour ses camarades et laisser l'Empereur être témoin de ses actes. Pour chaque assemblée complète à laquelle vous participez, vous recevez 5 XP, un tribut d'honneur payé non pour le triomphe, mais pour avoir ajouté votre voix à la guerre sans fin.

9 – PSYCHIQUE

Mécanique fondamentale

Charge Warp (CW): La Charge Warp est l'énergie psychique que vous utilisez pour tenter (et résister à) des pouvoirs psychiques. Vous la dépensez pour essayer de satisfaire aux exigences de Charge Warp de chaque pouvoir psychique, et votre adversaire utilise sa propre Charge Warp pour tenter de vous en empêcher.

Réserve de Charge Warp (RCW): Elle est générée à partir de :

- Niveaux du psykers
- Talents

Temps de recharge: Votre RCW se régénère après 20 minutes de repos.

Manifestation:

- Le psyker désigne clairement la cible d'une main vide.
- Le psyker décrit la cible : « Toi, avec le bouclier »
- Le psyker dit au pouvoir psychique : « Éclair de feu »
- Le psyker annonce l'effet : « 2 Dam »
- La cible réagit à la puissance psychique
 - o RP la situation
 - o Appel RESIST

Coût : Les pouvoirs psychiques coûtent un total de CW équivalent à leur niveau.

Portée:

- Distance en mètres : 5, 10, 15 ou 30
- Son : Vous pouvez atteindre une cible qui peut vous entendre.
- Objet lancé : Vous atteignez une cible/zone que vous avez touchée avec un objet.
- Contact : Le sort peut être lancé en touchant la cible.
- Soi-même : Uniquement sur soi-même
- Qui n'est pas engagé en combat

Durée :

- Instantané : Ici et maintenant seulement
- Durée définie : le temps après lequel le sort prend fin
- Durée spéciale : voir la section Effets pour plus de détails

Zone d'effet : Rayon autour d'un objet/d'une personne/d'un lieu/d'un cadavre

Effet : Les effets produits par le sort

POUVOIR PSYCHIQUE

Liste des pouvoirs psychiques universels

Pouvoirs psychiques universels de niv 1

Caméléon

Durée: 5 min

Portée: Soi-même

Manifestation: Le psyker utilise les énergies du Warp pour courber la réalité juste assez pour que sa propre image se fonde dans son environnement. Le psyker dit : « Que le monde oublie ma forme. »

Effets: Tant que ce pouvoir reste actif, le psyker gagne le talent (Exploration) **Furtivité** pendant les 5 prochaines min.

Douleur sourde

Durée: 5 min

Portée: Son (convivial)

Manifestation: Le psyker peut utiliser sa force de volonté pour désensibiliser les autres ou lui-même à la douleur. Le psyker dit : « La sensation s'estompe. La volonté demeure. »

Effets: La cible ne sera pas affectée par l'état de choc en combat pour la durée de l'effet.

Force mentale

Durée: Instantanée

Portée: Son

Manifestation: Par la seule force de votre volonté, vous invoquez une force mentale invisible pour propulser une cible dans les airs.

Effet: Appel POUSSER

Valeur

Durée: Durée de ce combat jusqu'à son utilisation.

Portée: Soi-même

Manifestation: Le psyker crie : « Je tiens bon. Rien de plus n'est nécessaire. »

Effet: Vous appelez RÉSISTER contre le premier effet TERREUR utilisé contre vous.

Force d'attraction gravitationnelle

Durée: Instantanée

Portée: Son (en ligne de mire)

Manifestation: Le psyker tend une main tremblante vers sa cible tandis que l'air semble se tendre et se déformer. D'une voix chargée d'une force invisible, il déclare : « Viens... sois entraîné dans l'abîme. » La personne ciblée est violemment attirée vers le psyker.

Effet: Appel TIRER.

Pouvoirs psychiques universels de niv 2

Mécanisme de blocage

Durée: jusqu'à réparation

Portée: Son

Manifestation: Le psyker pénètre mentalement dans une machine ou un mécanisme spécifique, le désigne du doigt et crie : BRISER.

Effet: L'objet cesse de fonctionner. Un mécanisme bloqué par ce pouvoir reste inopérant jusqu'à sa réparation. Parmi les machines typiquement susceptibles d'être bloquées par le psyker figurent les armes, les tablettes de données et les serrures.

Infliger de la douleur

Durée: 30 sec

Portée: Son

Manifestation: Le psyker puise dans les énergies tourbillonnantes du warp et les déverse ensuite dans l'esprit de son ennemi, le ravageant d'une douleur débilante.

Effets: Le psyker choisit une cible à portée de vue. Cet ennemi subit immédiatement 1 DMG et est DÉSORIENTÉ pendant toute la durée de l'effet.

NB: Infliger de la douleur n'a aucun effet sur les cibles qui ne sont pas réellement vivantes (comme les démons, les plantes, etc.).

Pouvoirs psychiques universels de niv 3

Grenade assourdissante

Durée: 10 sec

Portée: 5 m

Manifestation: Le psyker fait claquer mentalement l'énergie du warp comme un fouet, créant un éclair lumineux et un claquement sec.

Effets: Toutes les personnes présentes dans la zone subissent l'effet AVEUGLER pendant toute la durée de l'effet.

Châtiment

Durée: Instantanée

Portée: 20 m.

Manifestation: Châtiment est un pouvoir destructeur utilisé à travers la galaxie par de nombreux psykers. Le psyker puise sa bioénergie au plus profond de lui-même, invoquant des éclairs mortels qui jaillissent du bout de ses doigts pour réduire ses ennemis en cendres.

Effets: 4 DMG.

Liste des pouvoirs psychiques de la biomancie

Pouvoirs psychiques de biomancie de niv 1

Sangsue de vie

Durée: Instantanée

Portée: 10 m

Manifestation: L'air devient épais et collant tandis que le psyker ouvre une légère déchirure dans le tissu de la réalité pour drainer la vie de ses ennemis.

Effet: Le psyker cible un ennemi qui subit 2 DMG et le psyker GUÉRIR 2 PV.

Ajustement corporel

Durée: 10 min

Portée: Son

Manifestation: Le psyker canalise une puissante décharge de concentration warp vers lui-même, renforçant son corps par la seule force de sa volonté. Ses muscles se contractent, sa respiration se

régularise et une légère pression psychique se propage vers l'extérieur pendant un battement de cœur.

Effet: Vous gagnez temporairement 2 PV pendant toute la durée de l'effet. Vous ne pouvez avoir qu'une seule instance d'Ajustement corporel active; les utilisations supplémentaires ne se cumulent pas.

Pouvoirs psychiques de biomancie de niv 2

Éclair vivant

Durée: 2 min

Portée: Soi-même

Manifestation: La forme du psyker commence à se déformer et à devenir floue tandis qu'il puise de l'énergie du Warp et la transfère directement dans ses propres membres. Le psyker dit : « Puissance incarnée. »

Effet: Tant que le psyker est sous l'effet de ce pouvoir, ses PV doublent. La foudre vivante épuise physiquement le psyker ; par conséquent, les dégâts subis sont conservés après la fin de la durée du pouvoir, plus 2 DMG.

Pouvoirs psychiques de biomancie de niv 3

Régénérer

Durée: 5 min

Portée: Soi-même

Manifestation : Le psyker ne fait aucune distinction entre son corps et le Warp; pour lui, ils ne font qu'un et il maîtrise l'un comme l'autre. Une fois activé, ce pouvoir lui permet de guérir ses blessures à une vitesse phénoménale. Le psyker déclare : « Le corps se souvient de sa forme. »

Effet: GUÉRIR 5x PV par minute

L'ancre de l'âme

Durée: Instantanée

Portée: Touché

Manifestation: Le psyker pose une main sur la poitrine ou le front de sa cible vaincue. Ses yeux s'assombrissent ou brillent, comme s'il regardait au-delà du corps, vers le Warp.

Effets: Le psyker ramène à la vie un personnage récemment tombé, il y a de cela pas plus de 20 min. La cible récupère 1 PV et n'est plus mourante. Elle se réveille désorientée et subit l'état LENTEUR pendant 30 sec. Le psyker subit 2 DMG dus à l'effort fourni pour ramener une âme dans son enveloppe.

Liste des pouvoirs psychiques de la pyromancie

Pouvoirs psychiques de pyromancie de niv 1

Forme ardente

Durée: 5 min

Portée: Soi-même

Manifestation: Le psyker s'embrase, son corps englouti par un brasier rugissant. Ces flammes ne lui causent aucun dommage, ni à lui ni à ses possessions. Pour simuler le feu, le psyker doit porter un bâton lumineux rouge en guise de collier. Le psyker déclare : « Les flammes répondent à mon appel. »

Effet: Tant que ce pouvoir est maintenu, le psyker ne subit AUCUN EFFET sur tous les Appels de BRÛLER.

Éclair de feu

Durée: Instantanée

Portée: Son

Manifestation: Vous manifestez un éclair de feu depuis votre main et l'envoyez sur une cible.

Effet: 2 DMG.

Coup de répulsion

Durée: 5 min

Portée: Soi-même

Manifestation: Le psyker canalise l'énergie du Warp dans ses membres, provoquant une tension et un crépitement violents dans ses muscles. Il déclare : « *Que ma force soit libérée !* »

Effet: vos attaques de mêlée appellent désormais : POUSSER

Pouvoirs psychiques de pyromancie de niv 2

Combustion spontanée

Durée: 30 sec

Portée: Son

Manifestation: Vous provoquez l'embrassement spontané d'une cible.

Effet: La cible est en feu et doit lâcher tout ce qu'elle a en main, se laisser tomber au sol et effectuer une roulade pendant les 30 prochaines sec.

Faisceau fondu

Durée: 30 sec

Portée: Son

Manifestation: Le psyker tend la main ouverte et projette un rayon d'énergie aveuglante sur ses ennemis.

Effet: La cible est AVEUGLER pendant 30 sec.

Pouvoirs psychiques de pyromancie de niv 3

Boule de feu

Durée: Instantanée

Portée: 30 m

Zone d'effet: rayon de 5 m

Effet: Le psyker lance une boule de feu (une boule de plastique rouge) sur ses ennemis. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 5 m subit 5 DMG.

Liste des pouvoirs psychiques de télékinésie

Pouvoirs télékinésiques psychiques de niv 1

Assaillir

Durée: Instantanée

Portée: Son

Manifestation : Le bras du psyker jaillit du sol d'un mouvement brusque et vertical, les doigts crispés comme s'il arrachait une masse invisible de la terre. Au point culminant du mouvement, la main se projette vers l'avant, un geste violent et méprisant qui envoie l'objet imaginaire foncer sur l'ennemi. Le geste entier forme une séquence fluide : déchirer, soulever, projeter.

Effet: 2 DMG

Vol

Durée: Instantanée

Portée: Soi-même

Manifestation: Les bras grands ouverts, les cheveux et les vêtements du psyker sont violemment agités par des forces éthérées et il s'élève du sol.

Effet: 1/combat après 3 sec RP de déploiement, vous pouvez vous désengager du corps à corps en levant une main dans les airs et vous déplacer jusqu'à 20 m; pendant ce déplacement, vous ignorez les coups de mêlée et les appels spéciaux (vous subissez toujours les coups à distance). L'utilisation est impossible en intérieur/avec des plafonds bas.)

Pouvoirs télékinésiques psychiques de niv 2

Écraser

Durée: Instantanée

Portée: 20 m

Manifestation: Le psyker tend une main vers la cible, paume ouverte, doigts légèrement courbés comme pour saisir l'air autour de l'ennemi.

Effet: 3 DMG et la cible est DÉSORIENTÉ pendant 30 secondes.

Coup de commotion

Durée: 10 sec

Portée: Son

Manifestation: Le psyker concentre une soudaine vague d'énergie télékinésique et la libère sous forme d'une explosion concentrée.

Effets: 2 DMG et SONNER pendant toute la durée de l'effet.

Pouvoirs télékinésiques psychiques de niv 3

Champ de force

Durée: 5 min

Portée: Soi-même

Manifestation: Le psyker attire les énergies inertes qui l'entourent et façonne une barrière de force invisible. Il déclare : « Rien ne franchit la limite de l'esprit. »

Effet: Tant que ce pouvoir est maintenu, le psyker gagne RÉSISTANCE FATALE.

Le champ de force exerce une pression mentale sur le psyker, qui subit donc 1 DMG pour chaque minute d'utilisation continue du champ de force.

Onde de choc

Durée: Instantanée

Portée: 5 m

Manifestation: D'un puissant coup de poing au sol, le psyker libère une explosion de force mentale qui se propage dans toutes les directions.

Effet: Toutes les créatures à portée, amies ou ennemies, subissent 4 dégâts de cette explosion et subissent une PROJECTION AU SOL.

Liste des pouvoirs télépathiques et psychiques

Pouvoirs psychiques de télépathie de niveau 1

Brouillard mental

Durée: 30 sec

Portée: 10 mètres

Manifestation: Le psyker utilise son esprit pour atteindre ses ennemis et obscurcir leurs pensées, ralentissant leurs processus cognitifs et émoissant leur intelligence.

Effet: La cible est réduite au silence et ralentie. Ce pouvoir est inefficace sur les créatures dépourvues d'intelligence.

Sonder l'esprit

Durée: Une question

Portée: Qui n'est pas engagé en combat

Manifestation: Le psyker enveloppe une cible visible de son esprit, lui imposant sa volonté et sondant de force ses secrets les plus intimes. Le psyker dit : « Ouvre-moi ton esprit. »

Effet: Le psyker et sa cible doivent jouer à roche-papier-ciseaux. Si le psyker gagne, la cible est contrainte de répondre à UNE question sous forme de souvenirs, d'images ou d'autres expériences issues du lien mental. Si la psyker échoue, il/elle subit immédiatement 1 DMG. Ce pouvoir est inefficace sur les créatures dépourvues d'intelligence.

Blocage cérébral

Durée: 30 sec

Portée: Son

Manifestation: On peut immobiliser quelqu'un en bloquant certaines parties de son esprit.

Effet: La cible est DÉSORIENTER pendant toute la durée de l'effet. Ce pouvoir est inefficace sur les créatures dépourvues d'intelligence.

Pouvoirs psychiques de télépathie de niveau 2

Aveugle

Durée: 10 sec

Portée: Son

Manifestation: Vous provoquez une douleur vive et intense dans le cortex visuel de la cible; cette zone du cerveau oscille au rythme de la vision.

Effet: La cible subit l'effet AVEUGLER pendant toute la durée de l'effet.

Terrifier

Durée: 1 min

Portée: Son

Manifestation: Par la pensée, le psyker extrait de leur subconscient les peurs latentes de leurs ennemis proches et les fait remonter à la surface. Le psyker déclare : « Votre terreur s'éveille. »

Effet: La cible subit l'effet TERREUR pendant toute la durée.

Bouclier psychique

Durée: Fin du combat ou jusqu'à épuisement

Portée: Soi-même

Manifestation: Au cours d'un combat, le psyker place une main à plat sur sa poitrine, paume vers l'intérieur. Puis il serre le poing et le maintient ainsi un instant.

Effets: Le psyker peut RÉSISTER à 2 points de puissance psychique, puis son bouclier s'effondre. Vous ne pouvez avoir qu'un seul bouclier psychique actif à la fois ; tout bouclier supplémentaire utilisé ne se cumule pas et est perdu. Vous ne pouvez pas avoir de bouclier psychique hors combat.

Précognition de combat

Durée: Jusqu'à épuisement

Portée: Soi-même

Manifestation: Le psyker pose deux doigts sur leur tempe et dit : « Pas cette fois. »

Effets: Vous pouvez RÉSISTER au premier coup réussi qui vous est porté et ne subir aucun dégât. L'effet prend fin une fois déclenché. Les utilisations supplémentaires ne se cumulent pas ; une seule instance peut être active à la fois.

Pouvoirs psychiques de télépathie de niveau 3

Shirek psychique

Durée: 10 sec

Portée: Son

Manifestation: Le psyker claque des doigts une fois, sèchement, juste à côté de sa tête. Immédiatement après, il pointe directement la cible du doigt, le bras tendu, les doigts crispés.

Effet: La cible subit 6 DMG et est SOURD pendant toute la durée.

Contraindre

Durée: 30 sec

Portée: Son

Manifestation: Le psyker implante un ordre simple dans l'esprit d'une créature.

Effets: La cible subit l'invocation DOMINER.