





Cette section liste les armes, les véhicules, les armures et les autres équipements disponibles pour les armées et les aventuriers dans un futur lointain. Les règles sont données pour chaque objet accompagnées d'une description détaillée, de nombreux dessins et autres détails nécessaires pour les inclure dans le jeu.

#### • LE NIVEAU TECHNIQUE

Lorsque c'est approprié, les objets ont un niveau technique compris entre 1 et 10. Ce chiffre symbolise leur facilité ou leur difficulté d'utilisation. Cela ne représente pas la complexité éventuelle de leur fabrication, de leur installation ou de leur maintenance. Beaucoup d'artefacts de constructions inconnues sont faciles à utiliser et des objets faciles à construire peuvent requérir des compétences ou une pratique considérable. Dans certain cas, un niveau technique peut être donné pour l'installation, des usages particuliers ou autre

Aucune créature ne peut utiliser un objet dont le niveau technique est supérieur à son score en intelligence. Beaucoup d'animaux ont une intelligence entre 1 et 4. Le niveau de base pour utiliser des objets très simples (comme les gourdins, les masses ou les haches) est de 4. Evidement, l'intelligence seule n'est pas toujours la garantie qu'une créature puisse utiliser un objet donné : la créature doit aussi être physiquement capable de l'employer.

### • L'EQUIPEMENT INHABITUEL

Deux options se présentent au MJ pour l'utilisation de l'équipement inhabituel. La première consiste à considérer qu'une figurine peut employer tout l'équipement d'un niveau technique inférieur ou égal à son intelligence. Cela peut ne pas être réaliste mais, dans les grandes batailles, c'est pratique. S'il faut trouver des justifications aux exceptions, le MJ peut parler de l'entraînement, de la standardisation du système ou juste de la chance. De façon plus réaliste, le MJ peut permettre l'usage de l'équipement inhabituel après une période de familiarisation suivit d'un jet de dé. Comme ci-dessus, le personnage ne peut utiliser les objets dont le niveau technique est supérieur à sa caractéristique d'Intelligence. La familiarisation prend un tour complet où la figurine reste inactive et immobile par point du niveau technique de l'objet. Après cette période, faire un test d'Intelligence sur 2D6. Pour réussir à comprendre le fonctionnement, le résultat doit être inférieur ou égal à l'Intelligence : si l'Int est de 7, un score entre 2 et 7 indique un succès. Si le test échoue, le personnage peut continuer à étudier l'objet et le joueur peut tester à nouveau pour chaque tour d'étude supplémentaire jusqu'à réussite ou abandon. Pendant ce temps, le personnage ne peut rien faire d'autre qu'étudier l'objet. Il ne peut étudier plus d'un objet à la fois, et le temps qu'il y consacre doit être continu.

Si sa concentration est rompue (par un mouvement, un tir, etc.), le personnage doit recommencer. Une fois familiarisé avec un objet, le personnage peut utiliser tous les objets du même type et peut montrer à un autre comment ils fonctionnent (réduisant le temps d'étude à un tour et ajoutant +1 à l'Int pour le test).

#### • PROFILS DES ARMES

L'incroyable variété et complexité des armes de ces temps futurs nécessitent que chacune soit décrite en détail. Les règles spéciales sont inclues dans le texte lorsque cela est nécessaire. Il y a un résumé de ces règles à la fin de la section qui peut être photocopié par commodité. Les profils des armes sont divisés en sept catégories.

ARMES DE BASE Armes de tir nécessitant deux mains pour leur emploi – comme un fusil moderne.

ARMES DE CORPS A CORPS Armes destinées uniquement au combat rapproché comme les épées ainsi que celles qui peuvent être utilisées à la fois en corps à corps et en tir : les pistolets par exemple.

ARMES LOURDES Versions lourdes des armes de base – puissantes mais encombrantes, infligeant une pénalité de mouvement de ½" ou plus.

ARMES SUPER LOURDES Versions super lourdes des armes de base, utilisables uniquement sur les véhicules suffisamment gros ou comme défenses fixes.

GRENADES & MISSILES Grenades à main ou pour lanceurs et munitions disponibles pour les lancemissiles

MINES Les mines

APPUI

Défenses planétaires, armes anti-vaisseaux spatiaux et armes d'appui hors champs de bataille.

Avec chaque arme est donné un profil présenté dans une table comme ci-dessous. Les informations de la tables résument les effets de l'arme et ses particularités.

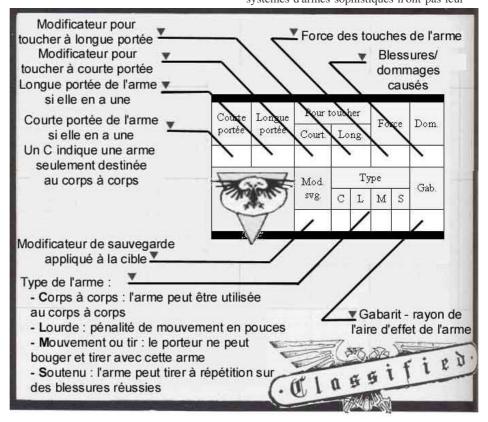
#### • UTILISER LES PLUS GROSSES ARMES

Warhammer 40,000 est un d'escarmouche conçu pour simuler des affrontements entre des corps de troupes relativement réduits. Dans ce contexte, les armes les plus imposantes semblent un peu effrayantes, en particulier les armes d'appui, certaines d'entre elles sont capables de raser des villes entières. Elles ont été incluses dans un souci d'exhaustivité, mais les joueurs et les MJ pourraient vouloir ne pas utiliser de telles armes dans leurs parties. L'usage le plus approprié pour les armes super lourdes est de s'en servir d'objectif de raids, comme les engins de siège médiévaux pouvaient devenir des cibles pour les sorties nocturnes des défenseurs d'un château.

## • UNE NOTE SUR LES EFFETS ET LES PORTEES

Nous avons mentionné en introduction que les portées et les effets des armes ont été délibérément affaiblis pour rendre le jeu jouable. Quelques personnes trouvent cela dur à accepter. Rappelons que cet univers est très différent que celui d'aujourd'hui, la force pure et la peur sont les plus puissantes de toutes les armes.

La réputation d'efficacité d'une unité au corps à corps peut être suffisante pour mater une rébellion ! La technologie et les systèmes d'armes sophistiqués n'ont pas leur



place dans cet univers, l'équipement doit pouvoir être réparé sur place et il doit être facile à fabriquer sur des mondes où les seuls matériaux de construction sont le bois, les pierres et le minerai brut. Rappelons-nous que l'efficacité au combat des armes est mesuré en terme de durabilité et de facilité de production autant qu'en terme d'efficacité théorique -conséquemment la relative faible puissance des lasers des armes communes. Il est vrai au 20<sup>ème</sup> siècle que des systèmes d'armes peuvent tirer plus loin ou même être plus performants (en théorie) que ceux décrits dans ces pages, mais certains fusils d'assaut et véhicules derniers modèles peuvent être dépassés (en pratique) par des modèles plus anciens. Par exemple, le vieux fusil 303 était conçu pour tirer plus loin que le moderne "Bullpup", son système de visée et sa construction générale étaient plus robustes -facteur non inclus dans la performance statistique mais vitale dans les conditions de bataille.

Dans l'univers de Warhammer 40,000, l'issue d'une bataille est souvent déterminée lors des combats rapprochés et la portée donnée pour les armes reflète cela. Malgré cela, beaucoup d'armes pourraient être capables de tirer plus loin que les règles ne les y autorisent. L'explication habituelle pour cela est que la plupart des armes peuvent tirer à des portées peut-être dix fois supérieures mais les chances de toucher à une telle distance sont négligeables. Cependant, si les joueurs souhaitent prendre en considération cette possibilité, c'est possible en employant les modifications suivantes.

Les armes comme les bolters, les fusils automatiques, les lance-missiles et toutes les armes qui tirent un projectile physique, ont une portée extrême équivalente à dix fois leur portée maximum. Les arcs, les arbalètes, les frondes et les armes à énergie ont une portée cinq fois équivalente à leur maximum normal. Notez que les transmuteurs et les grenades n'ont pas de portées étendues - le maximum du profil est conservé.

A cette portée, un 6 sur 1D6 est requis

#### • INDEX DES ARMES ET **GENERATION ALEATOIRE**

L'index liste chaque arme selon son groupe. Une colonne pour les armes aléatoirement est générées également donnée. Ce n'est pas une véritable table aléatoire car elle est volontairement biaisée pour prendre en compte à popularité et la disponibilité des différentes armes. Une arme peut être déterminée vraiment aléatoirement en utilisant le numéro de l'index et un dé approprié. Comme certaines de ces armes pourraient ne pas convenir à des guerriers à la technologie avancée, il n'y a pas de pourcentage pour elles. Leur introduction est à la discrétion du MJ.

#### • ARMES DE BASE

	MANIES DE	DASE
1	01-25	Fusil d'assaut
2	26-35	Bolter
3	Choix MJ	Arc
4	Choix MJ	Arbalète
5	36-40	Lance-flammes
6	41-45	Graviton
7	46-47	Arbalète de poing
8	48-68	Fusil laser
9	66-70	Fuseur
10	Choix MJ	Mousquet
11	71-75	Fusil à aiguilles
12	79-85	Lance-plasma
13	86-90	Fusil
14	91-00	Catapulte shuriken
15	Choix MJ	Fronde



# avant de tenter un tir normal. Toutes les forces des touches sont réduites de 1 point au-delà de la portée maximum normale.

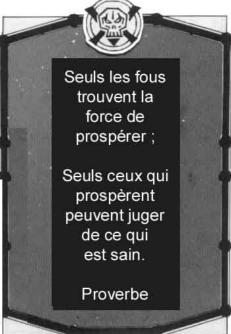
#### ARMES DE CORPS A CORPS Pistolet antique Choix MJ 01-10 Pistolet mitrailleur 11-20 3 Pistolet holter 21-35 Epée tronconneuse 26-40 Accessoires de combat Choix MJ Sceptre de Force Choix MJ Epée de Force Choix MJ Arme à deux mains 41-45 Lance-flammes léger 10 46-55 Arme à une main Arme improvisée 56-57 Arme digitale jokaero 12 58-70 Pistolet laser 13 71-75 Pistolet à aiguilles 76-77 Neurodisrupteur 16 78-80 Pistolet à plasma 81-83 Hache énergétique 17 18 84-85 Gantelet énergétique 19 86-87 Epée énergétique 20 88-90 Fusil à canon scié 21 91-93 Pistolet automatique 22 94-96 Epée

#### A PMES I OURDES

91-00

_	AKWILS	LOUKDES
1	01-15	Autocanon
2	16-20	Transmuteur
3	21-25	Canon à distorsion
4	26-35	Lance-grenades
5	36-45	Bolter lourd
6	46-50	Lance-plasma lourd
7	51-55	Mitrailleuse
8	56-57	Lance-toile lourd
9	58-75	Canon laser
10	76-90	Lance-missiles
11	91-95	Multilaser
12	96-00	Multifuseur

Lance-toile



## • ARMES SUPER LOURDES 1 01-34 Défense laser 2 35-67 Macrocanon 3 68-00 Canon à plasma

• CR	ENADES	
	01-02	Défoliant
1		
2	03-05	Aveuglant
3	06-10	Asphyxiante
4	11-20	Antichar
5	21-30	A fragmentation
6	31-35	Hallucinogène
7	36-40	PEM
8	41-45	Assommante
9	46-55	A fusion
10	56-60	A photon
11	61-63	Plasma
12	64-65	Psyk-out (choix du MJ)
13	66-68	A radiations
14	69-73	Cauchemar
15	74-80	Fumigène
16	81-82	A stase
17	83-85	Lacrymogène
18	86-93	Paralysante
19	94-96	Chimique
20	97-99	Bactériologique
21	00	Vortex (choix du MJ)

• A	PPUI	
1	01-10	Barrage
2	11-20	Bio-barbelés
3	21-30	Balise disruptive
4	31-40	Holographes
5	41-50	Balise autodirectrice
6	51-60	Missile à mines
7	61-70	Missile
8	71-80	Missile éclairant
9	81-90	Bombe à plasma
10	91-00	Missile dispersif

#### • ARMES DE BASE

La majorité des armes portées par les militaires et les civils sont de la taille d'une carabine et conçues pour tirer calées contre l'épaule ou la hanche. Il n'est pas aisé de les utiliser à une main. Au combat, elles comptent comme des armes improvisés à moins qu'elles soient équipées d'accessoires de combat (voir Armes de corps à corps).

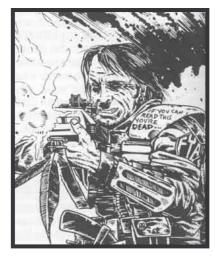
Fusil d'assaut (Autogun). Le fusil d'assaut est comparable à un fusil automatique du vingtième siècle, autant par son apparence que par son fonctionnement bien que l'introduction de chargeurs spéciaux et de composants en plastacier aient amélioré sa cadence de tir et sa fiabilité. Son principal avantage est sa longue portée. Cette arme est fréquente entre les mains de milices humaines et reste l'arme standard de civilisations peu avancées.

Courte	Longue	Pour t	Force		Dom.		
		Court.	Lo	ng.			
0-12"	12-24"	+1		-		3	1
Jan C	3 d	Mod.	Ty		ype		Gab.
(May	in	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T	-1					-
$\sim$	/						

Bolter (Boltgun). Le boltgun, aussi connu sous le nom de bolter ou blaster, tire de petits bolts ou projectiles à têtes perforantes ou explosives. Les bolters sont populaires chez les pirates et les criminels parce qu'ils produisent un bruit sourd et violent lorsqu'ils tirent. C'est pour la même raison que les orks l'affectionnent particulièrement – et qu'il représente l'arme la plus courante chez ces créatures.

Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	Court.	Long.				
12-24"	+1	-		4		1
~ J	Mod.		Ту	pe		Gab.
in.	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	-1					
	portée	portée Court.  12-24" +1  Mod.	portée Court. Lo 12-24" +1 Mod.	portée Court. Long.  12-24" +1 -  Mod. Ty	portée Court. Long.  12-24" +1 - 4  Mod. Type	portée Court. Long.  12-24" +1 - 4  Mod. Type

Arc (Bow). Les arcs sont des armes faciles à fabriquer, pratiques et très répandues sur les mondes primitifs et médiévaux.



Des projectiles explosifs peuvent être utilisés à la place des flèches standards. Ils sont F4 et svg-1.

Courte	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-12"	12-24"	-	-		3		1
1	7	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Me	ine	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	T	-					
1							

Arbalète (Crossbow). Les arbalètes sont relativement efficaces et faciles à fabriquer. De fait, elles sont utilisées sur les mondes primitifs notamment humains bien que d'autres races soient capables de fabriquer des armes comparables.

ARC

Les carreaux normaux ont des pointes en acier, en plastiques ou en céramites. De plus, des projectiles explosifs peuvent être utilisés à la place des carreaux standards. Ils sont F4 et svg –1

BOLTER

	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-16"	16-32"	-	-1		4		1
100		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(alle)	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T				X		

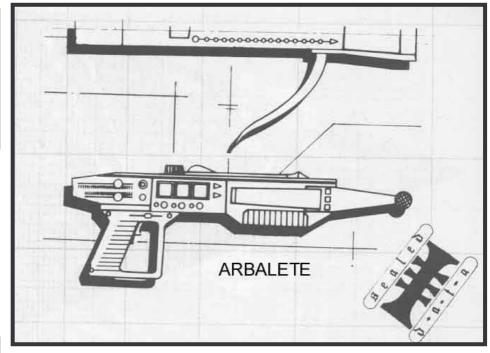
Lance-flammes (Flamer). Les lance-flammes projettent un liquide chimique hautement volatil dont la cible est aspergée. Une cible touchée par un lance-flammes reçoit une touche automatique additionnelle à chaque phase de corps à corps. Elle reçoit donc 2 touches pendant le premier tour, une suite au tir et une autre pendant la phase suivante de corps à corps. Au début de chacun de leur tour, les joueurs lancent 1D6 pour déterminer si la figurine brûle encore.

1-5 Le produit chimique continue à brûler.

6	Le	feu	s'éteint.

Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	Court.	Long.				
6-12"	+2	-1		4		1
3	Mod.	Ту		ype		Gab.
(in)	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	-2					1½"
	portée	portée Court. 6-12" +2  Mod. svg.	portée Court. Lo 6-12" +2 -  Mod. svg. C	Portée   Court.   Long.	Portée   Court.   Long.   Foi	Portée   Court.   Long.   Force

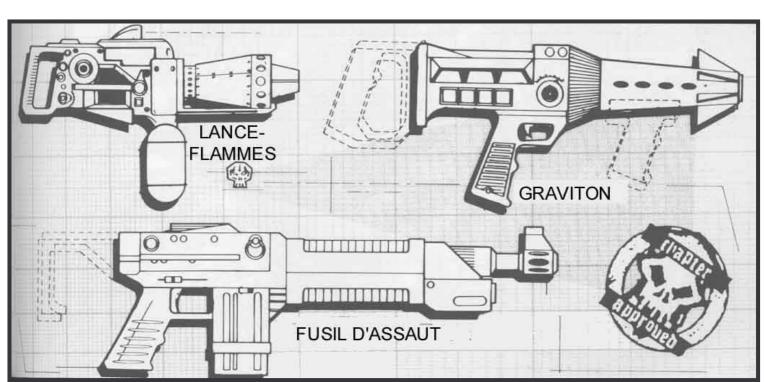
Une créature en feu ne peut rien faire. Les figurines amies en contact peuvent l'aider à s'éteindre (+1 au dé par aide). Les créatures frénétiques ignorent les flammes et continuent à se battre jusqu'à ce que les flammes s'éteignent ou les tuent.



Graviton (Graviton gun). Le graviton est une arme curieuse qui fut originellement développée à des fins pacifiques dans les environnements à faible gravité. Une cible touchée par l'arme voit sa masse augmentée devenant instantanément plus lourde. Cela n'entraîne pas de changements physiques ni ne blesse la cible mais rend son déplacement plus difficile. Une créature touchée par cette arme perd instantanément 1D6x 2.5 cm en mouvement pour le reste de la partie. Si son mouvement est réduit à zéro, la figurine ne peut plus entreprendre la moindre action physique. Une cible volante touchée par un graviton s'écrasera sur le sol causant 1D6 fois les dommages normaux pour elle et ceux dessous. Une touche sur un véhicule ne

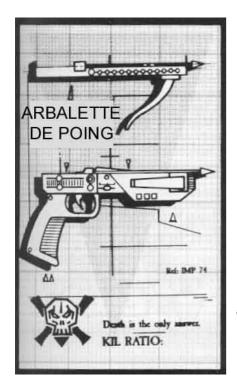
diminue pas son mouvement mais divise par 2 la caractéristique acc/dec et double le rayon de braquage. Il n'y a aucune sauvegarde possible contre le graviton.

Courte	Longue	Pour to	or			Dom.	
portée	portée	1		Force			
_	_	Court.	Long.				
0-8"	8-16"	+1	-1		Spécial		
The Co		Mod.		T	ype		Gab.
(Ma)	svg.	С	L	M	S	Gab.	
1	T				X		1½"
	/ä						





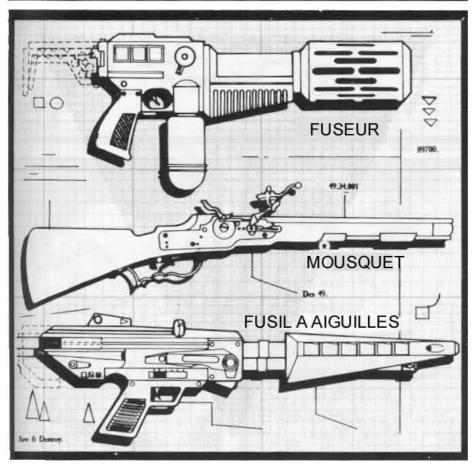
Pour chaque récompense distribuée, un millier de héros meurent seuls, méconnus et non célébrés.



Arbalète de poing (Handbow). L'arbalète de poing est une arme de la taille d'un pistolet et qui ne peut être utilisée qu'à courte portée à cause de cette construction ; elle ne peut pas être utilisée en corps à corps. L'arme ressemble à une petite arbalète et tire un carreau comme sa grande sœur. Elle peut cependant s'utiliser à une main comme un pistolet. Seul l'utilisation de matériaux perfectionnés et de mécanismes cerveauxassistés donne à l'arme une durabilité impossible à atteindre avec des matériaux plus simple. Après chaque tir, l'arme a besoin d'être retendue, ce qui la rend longue à utiliser.

Courte	Longue	Pour t					
portée	portée	Court.	Long.		Force		Dom.
0-8"	8-16"	-	-1		4		1
1	37	Mod.		Ту	pe		C-1-
(Mil	in.	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T				X		-
$\sim$	lit.						





Fusil laser (Lasgun). L'utilisation du principe du laser donne une arme fiable et largement disponible. Les fusils laser sont des armes peu puissantes mais sont populaires parmi toutes les forces militaires car elles sont faciles entretenir et peu coûteuse à la fabrication.

		Pour t	ouch	ier	Force		Dom.	
portée	portée	Court.	Lo	ng.				
0-12"	12-24"	+1	-		3		1	
See (	ST .	Mod.		Ту	pe		Gab.	
(319)	ine.	svg.	С	L	M	S	Gab.	
7	T						-	
/								

Fuseur (Melta-gun). Le fuseur, également connu sous les noms de "cuiseur" ou canon à fusion, fonctionne en inondant sa cible sous une vague irrépressible de chaleur intense. L'arme a besoin d'être précautionneusement mise en place et ne peut être déplacée et tirer dans le même tour. Elle a une courte portée mais sa puissance en fait une arme utile.

	Courte	C				For	rce	Dom.
	portée	portée	Court.	Long.				
	0-6"	6-12"	+1		-	8	3	D6
and the second	1	- J	Mod.		Ту	pe		Gab.
	(May	ine	svg.	С	L	M	S	Gab.
	1	T	-4			X		1"
	/	/f						

Mousquet (Musket). Les mousquets sont des armes primitives encore utilisées sur des mondes médiévaux et reculés, dont Birmingham est le plus connu (Birmingham ou "la planète noire" qui ne reçoit pas de lumière visible et sur laquelle personne ne veut aller. Ses habitants sont devenus linguistiquement et culturellement isolés.)

١								
	Courte	Longue	_			Force		Dom.
	portée	portée	Court.	Lo	ng.			
	0-6"	6-24"	-	-1		4		1
1	June 1		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Mg	in.	svg.	C L		M	S	Gab.
	1	T	-1			X		

Fusil à aiguilles (Needle gun). Le fusil à aiguilles tire de petites aiguilles faites d'un liquide chimique neuro-toxique qui se dissout instantanément, paralysant ou tuant la cible. L'unité de propulsion est un laser faible puissance. Les fusils à aiguilles sont appréciés des chasseurs, des sportifs et de tous ceux qui ont besoin d'avoir des carcasses animales en bon état. On peut utiliser des aiguilles qui paralysent au lieu de tuer -dans ce cas, la victime est retirée du jeu mais considérée comme encore en vie. Les fusils à aiguilles sont silencieux, sans flash et peuvent être utilisés par des troupes cachées sans que cela ne dévoile leurs positions.

Notez le modificateur de sauvegarde positif. Même une cible non protégée a donc une sauvegarde de 6 sur 1D6.

Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
0-16"	16-32"	+1	-		3		1
5	21	Mod.		Ту	pe		Gab.
	(MILL)	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T	+1			X		-
1	A /£						

Lance-plasma (Plasma gun). Le lanceplasma tire une grêle de plasma; petits projectiles d'énergie incandescente. L'arme consomme une grande quantité d'énergie et, pour cela, ne peut être utilisée qu'un tour sur trois le temps que l'arme se réalimente en énergie.

Courte Longue portée   portée		Pour toucher			rce	Dom.
portée	Court.	Long.				
8-24"	+1	-		7	7	1
3 L	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Line)	svg.	C L		M	S	Gab.
T	-2				X	
	portée	portée Court.  8-24" +1  Mod. svg.	portée Court. Lo 8-24" +1  Mod. svg. C	Portée   Court.   Long.	Portée   Court. Long.   Foi	Portée   Court.   Long.   Force

Fusil (Shotgun). Le fusil est une arme à âme lisse qui tire différents types de projectiles à basse vélocité. Cette versatilité en fait une arme utile pour les fermiers et les colons. Elle est, de plus, facile à fabriquer et à entretenir. Les munitions peuvent être produite par la plupart des planètes ou des postes avancés, aussi mal équipés et pauvrement ravitaillés puissent-ils être. La conception varie mais les performances restent comparables. Certains ont un chargeur, d'autres sont à pompe et enfin, certains doivent être rechargés après chaque tir.

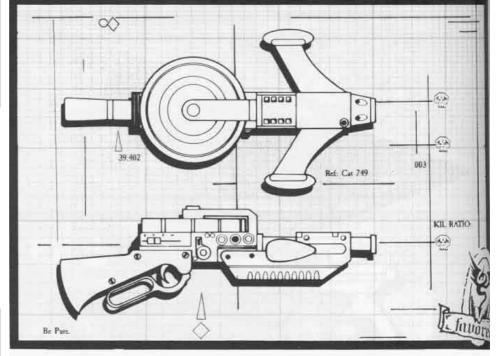
Courte	Longue	Pour t	ouch	ier	For	rce	Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
0-4"	4-18"		-1				
Plo	mbs				(3)	3	1
Ba	lles				4	ļ	1
A	gaz				3		1
		Mod.	Ту		pe		Gab.
		svg.	С	L	M	S	Gab.
					X		
1	F /						1/2"
(M)	ine.	-1					
1	T	cf. texte					1/2"

Sur de nombreux mondes développés de telles armes équipent la police et les milices. Elles sont également populaire chez les horsla-loi, les bandits et la racaille des profondeurs des mondes ruches. Trois types de munitions sont décrits ici, il en existe d'autres mais qui sont plus rares. Les munitions à gaz n'ont d'effet que sur des cibles qui sont dépourvues de combinaison hermétique ou d'appareil respiratoire artificiel. Sur ces cibles, il n'y a aucune sauvegarde d'armure autorisée. Le gaz se dissipe à la fin du tour.

Catapulte à shurikens (Shuriken catapult). La catapulte shuriken utilise le même système antigravitique qui rend capable certains véhicules de planer et se déplacer malgré les champs gravitationnels. Ce principe de réaction gravitique peut aussi être utilisé pour tirer de petits projectiles en métal. Les projectiles utilisés par la catapulte shuriken sont des disques, des étoiles ou des triangles de métal aux tranchants monomoléculaires. L'arme crache à chaque tir une grêle de ces projectiles tous capables de trancher la chair et les os et même pénétrer une épaisseur considérable de métal. L'arme

est facilement reconnaissable aux deux ailerons près de sa gueule, ces derniers créent un puissant vortex électromagnétique qui guide et accélère les projectiles depuis le chargeur. Le chargeur lui-même est un large disque installé sur le dessus de l'arme. Certaines variantes de l'arme ont les ailerons et le chargeur placés verticalement, bien que ce soit moins courant.

Courte	Longue	Pour t	ouch	ner	For	rce	Dom.
portée	portée	portée Court. Long.		ng.			
0-12"	12-24"	+1	-		4		1
1	Version of			Ту	pe		Gab.
(Mg	svg. C L		M	S	Gab.		
-2						X	-
	/						



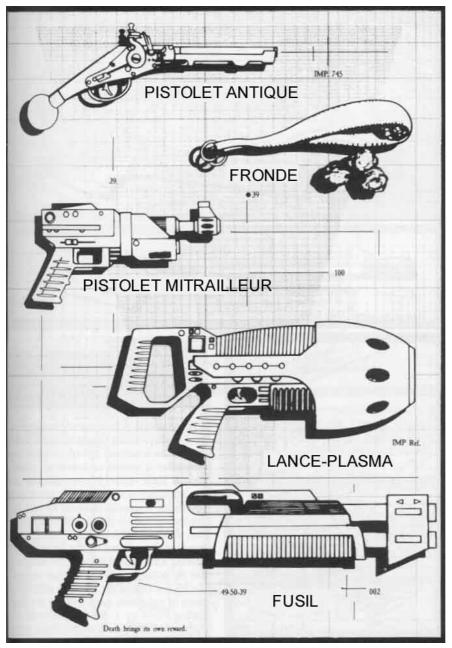






Fronde (Sling). La fronde est une arme versatile qui a fait ses preuves au cours des âges. Elle peut facilement être improvisée avec une bande de cuir ou d'un autre matériau. Bien que d'usage courant sur les mondes primitifs et médiévaux, des frondes sont parfois aperçues pendant des émeutes ou d'autres désordres civils. Une grenade peut être lancée avec une fronde. Le profil est donné ci-dessous concerne un projectile normal ou une pierre.

Courte	Longue	Pour t	r toucher		Force		Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
0-12"	12-18"	-	-1		3		1
1	34	Mod.		Ту	pe		Gab.
1	ine	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T				X		-



## • ARMES DE CORPS A CORPS

Les armes de corps à corps sont fondamentalement de deux sortes, les pistolets et les armes d'impact comme les épées, les massues, les bouteilles, etc.

Pistolet antique (Antique pistol). Bien que peu courant, ce genre d'arme à poudre primitive est encore fabriqué et utilisé sur certains mondes reculés.

Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-6"	6-12"	-1	-2		3		1
1		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Mr.)	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T	-1	X				-
/	/						

Pistolet mitrailleur (Auto-pistol). Les pistolets mitrailleurs sont des pistolets automatiques à tir rapide comparables à ceux du vingtième siècle mais en plus compacts. Encore occasionnellement fabriqués sur les mondes frontières humains et employés par les extraterrestres les moins sophistiqués, ce sont des armes mortelles à courte portée.

Courte	Longue	0			Force		Dom.
portée	portée portée C		Long.				
0-8"	8-16"	+2	-		3		1
1	1	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Ma)	in	svg.	C L		M	S	Gab.
T	T	-1	X				-

Pistolet bolter (Bolt pistol). Il s'agit d'une version plus compacte et réduite du bolter utilisée par le même genre de créature que ce dernier c'est-à-dire celles qui préfèrent les armes encombrantes et laides qui font un maximum de bruit et occasionnent des dégâts toujours spectaculaires. Un personnage en portant un est quelqu'un de sérieux!

ı								
	Courte	Longue	Pour t	Pour toucher			rce	Dom.
	portée	portée	Court.	Lo	ng.			
	0-8"	8-16"	+2	-		4		1
1	- Total (	3 d	Mod.		Ту	pe		Gab.
	(M)	(MILE)	svg.	C L		M	S	Gab.
	T	T	-1	X				-

**Epée tronçonneuse (Chainsword)**. C'est une arme populaire chez les pirates. En effet, la lame tronçonneuse haute puissance peut trancher la chair et le métal avec la même facilité.

Courte	Longue	Pour t	ouch	ier	For	rce	Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
С		-	-		4		1
The Co		Mod.		Ту	pe		Coh
(Me)	Mil.	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T	-1	X				-

Accessoires de combat (Combat accessory). Beaucoup d'armes sont équipées de baïonnettes, de lames ou autres. Ces dernières sont souvent très grandes et lourdes et leurs tranchants sont plutôt utilisés comme des haches. De nombreux exemples sont illustrés dans cette liste. Les armes avec ce genre d'équipement ne comptent pas comme armes improvisées au corps à corps. Cela signifie qu'une arme qui n'est pas de type C peut se transformer en masse, hache, etc par l'addiction d'accessoires de combats.

Courte Longue portée   portée		Pour toucher			Force		Dom.	
portee	portee	Court.	Lo	ng.				
С			-		FU		1	
1	S #	Mod.		Ту	pe		C-l-	
(Mil	(in)	svg.	С	L	L M S		Gab.	
1	T		X				-	
\ .								

Sceptre de force (Force rod). C'est une arme peu commune aux origines extraterrestres. Il est fait d'un matériau noir qui est physiquement indestructible et impénétrable aux rayons X ainsi qu'aux rayons de toutes sortes. Les sceptres sont presque toujours des objets d'une quarantaine de centimètres de long et pesant environ un demi kilo. Parfois, ils peuvent prendre d'autres formes : des dagues, des figurines étranges, ou des bijoux comme des bracelets.

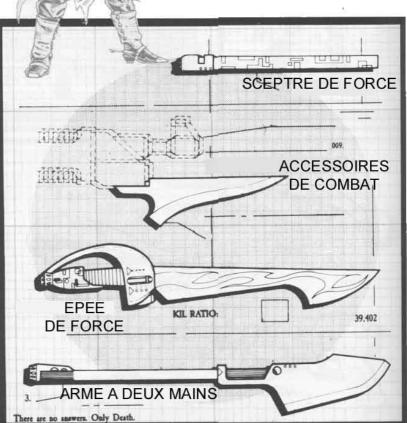
Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
С		-	-		cf. texte		
La Co	~ <b>*</b>	Mod.		Ту	pe		Coh
(M)	ine)	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T		X				-
C	in the		_		pe tex	te	Gat

Les sceptres de force sont inutiles pour les créatures normales, seuls les individus avec des pouvoirs psychiques peuvent les utiliser. Ils fonctionnent comme des batteries de stockage pour l'énergie psychique. Un psyker peut y stocker des psy-points pour un usage futur, ce sont ses propres psy-points qu'il stocke mais il peut les regagner ensuite comme normalement. Il peut y stocker jusqu'à 10 points par niveau de maîtrise. Cela fonctionne comme il suit :

1. Un psyker peut extraire les psy-points d'un sceptre, ce qui lui prendra un tour. Il ne pourra jamais dépasser le nombre maximum de psy-points auxquels son niveau lui donne droit.

- 2. Un psyker peut instantanément utiliser des points du sceptre pour augmenter la puissance d'une attaque psychique.
- 3. Le psyker peut utiliser le sceptre au combat, le nombre de psy-points utilisés pour l'attaque indiquent la force des coups qui touchent. Les coups qui ratent ne dépensent pas de psy-points.

Toutes les armes de force, dont les sceptres, sont harmonisés psychiquement et, même maniés par des non psykers, elles détruiront toutes les sauvegardes psychiques et toutes les auras psychiques de protection au contact (lors d'un corps à corps).







Epée de force (Force sword). Seuls les psykers peuvent utiliser les épées de force elle compte comme une épée normale dans les mains d'un non-psyker. Cette arme ressemble à une lame normale de céramite. de fibre de carbone ou de plastacier. A l'intérieur de la structure, il y a un puissant psy-convecteur, un matériau spécial formant une forme serpentine précise qui concentre et dirige l'énergie psychique. Ces spirales apparaissent parfois sur la lame comme un dessin. Un psyker réussissant une touche en corps à corps avec cette arme peut utiliser des psy-points pour renforcer son coup (sinon fait avec sa force normale). Un psypoint ajoute un à la force et -1 au modificateur de sauvegarde. Par exemple, un psyker avec une force de 3 qui ajoute 2 psy-



ARME A UNE MAIN ANCE-FLAMMES points met une touche de force 5 et avec un modificateur de sauvegarde de -2. LEGER Courte Longue Pour toucher portée portée Court. 00. 123. Mod. svg. Toutes les armes de force, dont les épées

ARMES IMPROVISEES

portée portée Court. Long. FU Type Mod. Gab. L M

mais pas moins mortelles. Un coup peut facilement briser une armure ou un crâne de la même façon. Courte Longue Pour toucher Force Dom.

à deux mains (Halfted

weapons). Cette catégorie inclut toutes les armes primitives portées et utilisées à deux mains. Beaucoup de ces armes comprennent une lame et un manche de bois, de métal ou synthétique ; comme une lance, une hallebarde ou une hache à deux mains. Les épées à deux mains ont des effets comparables. Ce sont des armes lourdes,

Armes

Lance-flammes léger (Hand flamer). C'est une version plus petite et plus compacte du lance-flammes. Les mêmes règles pour l'embrasement et les dommages additionnels s'appliquent.

	Courte	Pour toucher			Force		Dom.	
	portée	portée	Court. Long.					
	0-4"	4-8"	+2	-		4		1
-36.5	1 60		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Mg	ine	svg.	С	L	M	S	Gab.
	1	T	-2	X				-

Arme à une main (Hand weapon). De nombreux endroits de l'univers sont primitifs et barbares où la guerre est encore faite avec des haches, des massues et d'autres armes simples. Une arme à une main est une arme employée avec une seule main pour frapper l'ennemi. Cela inclut les haches, les massues, les épées, les marteaux et les fléaux. Ces armes sont souvent trouvées dans les mains les extraterrestres primitifs et dégénérés et de celles de toutes les créatures qui préfèrent donner des réponses simples aux problèmes de l'univers.

	Courte Longue		Pour t	Pour toucher			rce	Dom.
	portée	portée	Court.	Lo	Long.			
	С		-	-		FU		1
- 14	100 /		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Mg	(MILE)	svg.	С	L	M	S	Gab.
	1	T		X				-

Arme improvisée (Improvised weapon). Si une figurine n'a pas d'arme pour le corps à corps, elle se défendra de son mieux avec ses poings, ses pieds, sa crosse, des pierres ou ce qui lui tombe sous la main (ou le pied). Cela compte comme une arme improvisée imposant un malus de 1 pour toucher. De nombreuses créatures ont des attaques spéciales et n'ont pas besoin

	Courte	Longue	Pour t	Pour toucher			ce	Dom.
	portée	portée	Court.	Long.				
4	С		-	-		FU		1
	Jan (	<b>F</b>	Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Ma	(MILE)	svg.	С	L	M	S	Gab.
	1	T		X				-
4	1	/it						

Dom.

Gab.

Force

texte

Type

L Μ

sont harmonisées psychiquement et, même

maniés par des non psykers, elles détruiront

toutes les sauvegardes psychiques et toutes

les auras psychiques de protection au contact

(lors d'un corps à corps).

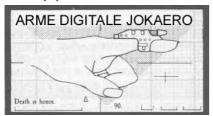
Long.

d'armes pour combattre, cela ne compte pas comme arme improvisée.

Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portee	portée	Court.	Lo	ng.			
С		-	-		FU		1
1	S 7	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Malate)		svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T		X				-
	//						

Armes digitales jokearo (Jokaero digital weapons). Les jokaero sont une race étrange qui fabrique des objets au moins aussi curieux. Les armes digitales sont parmi celles-là. Une arme digitale se fixe sur le doigt ou sur la phalange. Ces armes sont activées avec les doigts et peuvent être employées les unes après les autres ou toutes à la fois. Elles sont si petites qu'elles peuvent être utilisée en corps à corps en plus des armes de corps à corps normales – quoi que le personnage porte dans ses mains. Ajoutez une attaque par arme digitale utilisée.

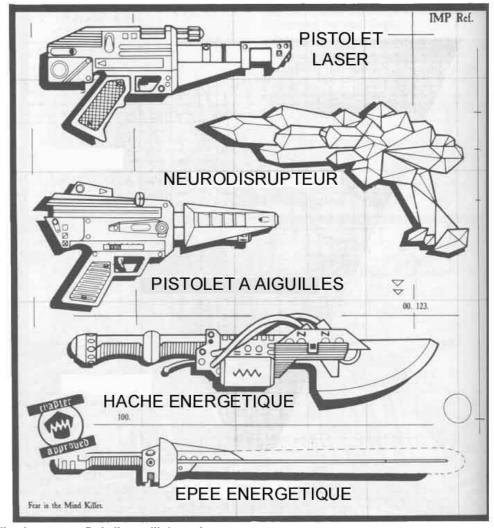
Les jokaero font des versions digitales du pistolet à aiguilles, du pistolet laser et du lance-flammes léger. Chacune a les mêmes effets que l'arme de taille normale. Les armes digitales jokaero sont très rares beaucoup de gens n'en ont jamais vues et il est impossible d'en acheter. En cas de vente, le vendeur n'a qu'à dire son prix. Ces armes ne sont jamais distribuées pour un usage général, mais des personnages peuvent être en être équipés -s'ils sont chanceux !



Pistolet laser (Laspistol). Les pistolets laser aussi appelés blasters et bloogers sont bon marché et facile à obtenir. Ils sont portés ouvertement sur de nombreuses planètes et beaucoup de citoyens savent comment s'en servir. Tous les aliens sophistiqués sont familiers de la technologie laser et produisent des armes comparables. Les exemplaires pris aux eldars des vaisseauxmondes sont généralement considérés comme les plus efficaces d'autant que ce sont de superbes œuvres d'art.

Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
0-8"	8-16"	+2	-1		3		1
1	34	Mod.		Ту	pe		Gab.
(M)	(MILE)	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T		X				-
	/						

**Pistolet à aiguilles (Needle pistol).** Le pistolet à aiguilles est une version petite et élégante du fusil à aiguilles. Comme il est



silencieux et sans flash, il est utilisé pour les opérations clandestines et secrètes - assassinat, dopage et kidnapping sont les missions pour lesquelles il est idéal. Les créatures portant ce genre d'armes sont toujours regardées avec suspicion.

Courte	Longue	Pour t	oucher		Force		Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-8"	8-16"	+2	-1		2		1
1	A /	Mod.		Ту	pe		Gab.
(34)	in	svg.	C L		M	S	Gab.
1	M		X				-
A	/						

Neurodisrupteur (Neuro-disruptor). Le neurodisrupteur est une autre arme qui est ou était fabriquée par des extraterrestres inconnus. Des exemplaires sont parfois mis en vente et sont très recherchés. Le disrupteur est fait d'une matière cristalline, un peu comme de la glace. Il n'a apparemment pas de source d'alimentation ou de mécanisme interne même si parfois des lueurs ou de vagues formes apparaissent dans le corps du cristal. Les victimes de cette arme deviennent instantanément confuses comme si elles avaient raté un test de confusion. Il n'y a pas de jet de dé à faire.

Courte	Longue	Pour t	Pour toucher				Dom.
		Court.	Long.				
0-6"	6-12"	+2	-		-		Cf. texte
Sear (	S 1	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Ma)	in.	svg.	C L		M	S	Gab.
M			X				-
	/a						

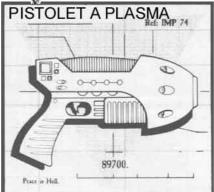


Pistolet à plasma (Plasma pistol). C'est la version pistolet du lance-plasma. Comme son homologue plus grand, cette arme utilise une grande quantité d'énergie et nécessite d'un tour entier de rechargement après usage.

	Pour toucher			rce	Dom.
Court.	Lo	ng.			
+2	-1		4		1
Mod.		Ту	pe		C-l-
svg.	С	L	M	S	Gab.
-1	X			X	-
	Court. +2 Mod.	Court. Lo	Court. Long. +2 -1 Mod. Ty	Court. Long. +2 -1 4  Mod. Type	Court. Long. Force +2 -1 4  Mod. Type

Hache énergétique (Power axe). Cette arme ressemble à une grosse hache ou même à une hallebarde mais alimentée par une batterie. Le tranchant vibre à haute fréquence, ce qui rend la hache capable de couper n'importe quelle surface, même l'acier. Ces armes sont particulièrement prisées par les pirates et sont extrêmement utiles lors des assauts ou des sièges contre des bâtiments ou des vaisseaux.

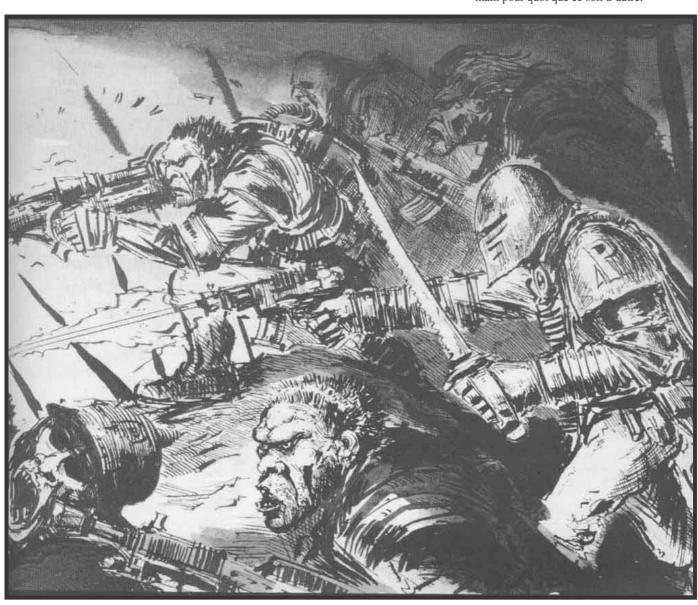
Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Lo	Long.			
С		-	-		6		1
3500	3 d	Mod.		Ту	pe		Gab.
(M)	in.	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T	-3	X				-
	<b>/</b> #						



Epée énergétique (Power sword). L'épée énergétique consiste en un puissant champ d'énergie entourant un mince fil tendu. Ces épées – et les plus petits couteaux énergétiques – sont activés dès qu'on les sort de leurs étuis protecteurs lesquels sont souvent maquillés pour ressembler à des fourreaux d'épées ordinaires.

Courte	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
С		-			5		1
200	7	Mod.		Ту	pe		Gab.
Shorten.		svg.	С	L	M	S	Gab.
		-1	X				-
V.	/						

Gantelet énergétique (Power glove). Les gantelets énergétiques sont des gants de métal entourés de puissants champs de force. Ils peuvent percer d'épaisses plaques de métal, des cloisons et même les blindages les plus résistants. Ils peuvent être allumés ou éteints à volonté n'importe quand dans un tour. Il n'est pas possible d'employer un gantelet énergétique activé et d'utiliser sa main pour quoi que ce soit d'autre.



Courte Longue		Pour t	Pour toucher			rce	Dom.
portee	portée portée		Long.				
С		-			8		1
1	A PROPERTY OF THE PARTY OF THE		Mod. Ty				Cab
(Ma)			С	L	M	S	Gab.
1			X				-
1	/						

Fusil à canon scié (Sawn-off shotgun). Le fusil à canon scié est une arme utile. Il est lent à charger, mais peut tirer différents types de munitions (voir fusil). Il est courant sur les mondes agricoles et primitifs.

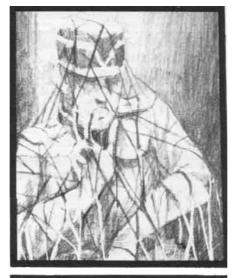
	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée portée		Court.	Long.				
0-4"	4-8"		-1		Var.		1
See 1	-00/		Ту		/pe		Gab.
(Malate)		svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T	Var.	X		X		1/2"
1	/						

Pistolet automatique (Stub gun). Cette arme, appelée aussi pistolet à balles ou arme de poing, est semblable à l'automatique du vingtième siècle. Ce pistolet est adaptable, facilement réparable et ces munitions sont relativement faciles à fabriquer. De fait, il est encore utilisé sur de nombreux mondes coloniaux ou agricoles où le ravitaillement extérieur est rare.

Courte Longue portée portée		Pour toucher			Force		Dom.
		Court.	Long.				
0-8"	8-16"		-1		3		1
1	Molines			Ту	pe		Gab.
(Me			С	L	M	S	Gab.
T	T		X				
1	/						

**Epée** (Sword). La bonne vielle lame en acier carboné ou en plastique! Vu comme une marque de noblesse sur certains mondes. Le port de l'épée est généralement accepté dans un univers hostile.

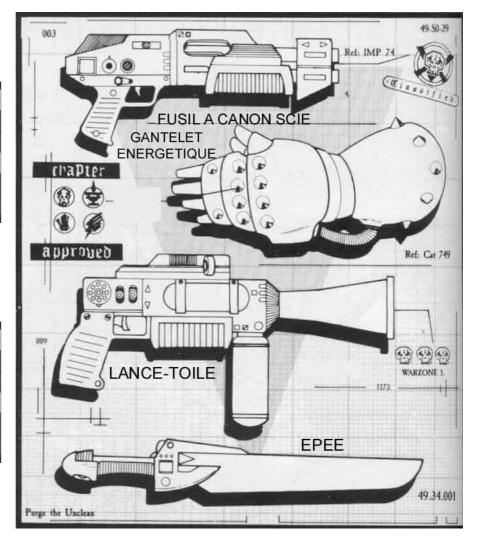
Courte Longue portée portée		Pour toucher			Force		Dom.
		Court.	Long.				
С		-	-		FU		1
1	1			Ту	pe		Cab
Show.		svg.	С	L	M	S	Gab.
			X				-
A.	/						





Lance-toile (Web gun). L'entoileur tire un produit chimique qui se dilate rapidement en filins gluants. Là où elle touche, la toile se tend et plus la victime force, plus la toile se resserre. Une fois touchée, la cible ne peut se libérer sans que la toile soit enduite d'un solvant spécial qui la détruit. Les victimes avec une intelligence de 4 ou moins n'ont pas le réflexe de s'arrêter de tirer sur la toile et meurent étouffer. Les autres victimes sont considérées comme vivantes mais incapables de faire le moindre mouvement. Il n'y a pas lieu de faire de jet pour blesser, ni de sauvegarde. La toile n'empêche pas les psykers d'utiliser leurs pouvoirs. Certains lance-toiles peuvent utiliser un filin anesthésiant qui rend la inconsciente. Ainsi les créatures à faible intelligence ne sont pas écrasées et c'est mieux pour la chasse. Le solvant spécial pour dissoudre la toile est porté par tous les servants de lance-toiles.

Courte	Longue	Pour t	ouch	er	Force		Dom.	
portée	portée portée		Long.					
0-4"	4-8"	+1						
Sear Co		Mod.		Ту	pe		Gab.	
(Malue)		svg.	С	L	M	S	Gab.	
1	T		X					
$\Lambda$	/							





Rogne Trader

#### • ARMES LOURDES

Les armes lourdes sont conçues pour fournir l'appui sur le champ de bataille, là où il y a en a besoin, en particulier contre les positions fortifiées et les véhicules. Beaucoup sont simplement des versions lourdes des armes de bases. Toutes sont grosses et nécessitent un positionnement attentif pour avoir un effet optimal.

Autocanon (Auto-cannon). Les autocanons sont similaires dans leur conception aux canons des tanks du vingtième siècle. Ce sont des armes à tir rapide utilisant des obus explosifs. Ils sont principalement montés sur les véhicules à cause de leur poids important.

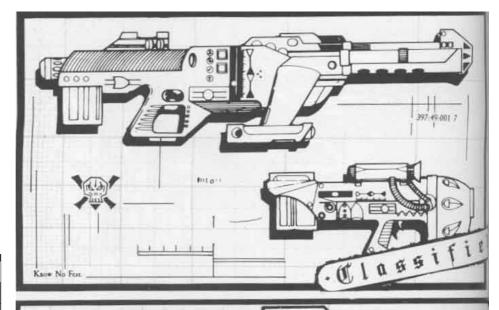
Courte Longue portée portée		Pour toucher			rce	Dom.
		Long.				
20-72"	-		- 8			D6
			Ту	pe		Gab.
(ME)	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	-3		2"	X		1"
	portée	portée Court. 20-72" -  Mod. svg.	portée Court. Lo 20-72" -  Mod. svg. C	Portée   Court.   Long.	Portée   Court.   Long.   Foi	Portée   Court.   Long.

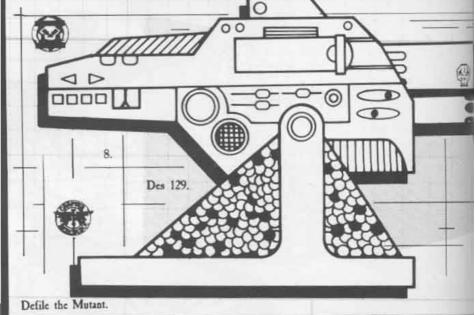
Transmuteur (Conversion beam projector). Aussi nommé beamer. Ces armes ne peuvent tirer que si l'opérateur est immobile et ne fonctionnent pas si celui-ci est à bord d'un véhicule en déplacement. Pour assurer la stabilité, les troupes employant des transmuteurs sont souvent équipées de bottes stabilisatrices et de fixations au terrain.

L'arme fonctionne en transformant la matière en énergie, créant un champ énergétique devant elle. Le champ énergétique croit en intensité alors qu'il s'étend. Au début, il se renforce très lentement -et les troupes sur son chemin peuvent l'éviter assez facilement. A son maximum, il convertit la matière en énergie et devient si puissant qu'il cause une violente explosion. Normalement, sa portée est de 80 mètres (40 pouces). Cependant, un objet solide sur le chemin du rayon nourrira le champ énergétique et causera son explosion prématurée -et pas mal de dégâts!

Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portee	portée portée		Long.				
0-20"	20-40"	-		-	var		D6
1				Ту	pe		Gab.
(Mil	(inter)	svg.	С	L	M	S	Gab.
7	T	Var		1½"	X		Var
- 3	/						

La force de l'arme varie selon, la masse de la cible. Pour représenter cela, la force de l'attaque est toujours égale à l'endurance de la cible plus 1. Cela signifie que les beamers causent des dommages sur un 3, 4. 5 ou 6.





La production des armes de l'armée et des flottes est assurée par nombreux mondes dans l'Imperium. Les fonderies de l'Adeptus Mechanicus sur Terra sont de loin les plus grands de ces arsenaux, subvenant aux besoins de la moitié de la flotte et d'un quart de l'armée. Les maîtres des forges de l'Adeptus Mechanicus sont des individus très compétents, largement versés non seulement en balistique, en mécanique et dans les savoirs de l'énergie mais aussi dans les auspices secrets, la divination runique et les rites mystiques associés à la manufacture des armes. Le design de chaque objet est approuvé par les Maîtres Artisans de l'Adeptus Mechanicus après la consultation des commandants de l'armée et des officiers financiers de l'Administratum. Bien que le design de base soit strictement encadré, les maîtres des forges sont libres d'introduire des modifications et des ornementations dans chaque lot d'armes. L'armement est souvent modifié lorsqu'il atteint les armées et les flottes.

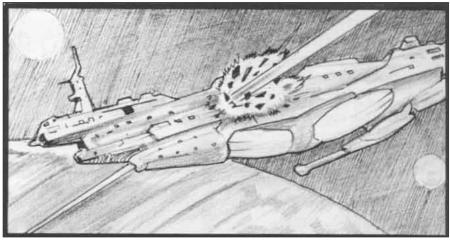
Chaque armée et chaque base de ravitaillement de la flotte a ses forges et ses arsenaux, bien qu'ils soient d'une échelle plus réduite que ceux de la Planète Impériale. Comme leurs frères sur Terra, les artisans de l'armée et de la flotte sont membres de l'Adeptus Mechanicus même s'ils sont inclus dans l'organisation militaire. Ces forges plus petites et mobiles produisent l'équipement bien qu'elles puissent entreprendre des modifications substantielles sur la distribution de l'équipement impérial.

Le modificateur de sauvegarde varie selon la portée. A cause de la lenteur de l'arme, les cibles agiles et rapides peuvent éviter ses effets. Le jet de sauvegarde dépend donc de la distance à laquelle la figurine peut bouger et non de son armure. La table résume les différentes sauvegardes. Par exemple, une figurine avec un M de 3" a une sauvegarde de 5 ou 6 à courte portée.

Sauvegarde basée sur le mouvement

Portée	Mouvement de la cible						
	0-2"	2-4"	4" +				
Courte	6	5, 6	4, 5 et 6				
Longue	-	6	5, 6				

L'aire d'effet varie aussi selon la portée. A courte portée, elle est de 1½" de rayon et à longue elle est de 3" de rayon.

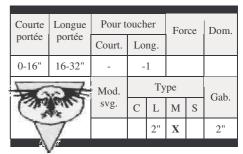


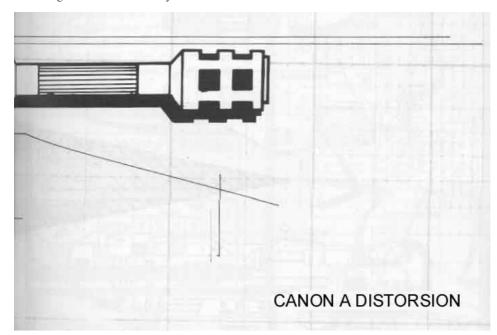
Le beamer ne peut pas rater sa cible et ne as exploser quelque part.

Si la cible est ratée, étendez la ligne de feu, jusqu'à ce qu'une autre cible se présente ou que la portée maximum soit atteinte. Rappelez-vous que le transmuteur ne détruit pas seulement les figurines et les véhicules mais aussi les bâtiments et les décors. Un beamer tirant sur le sol créera un cratère de D4" de diamètre à courte portée et d'un D8" à longue portée.

Canon à distorsion (Distortion cannon). Le canon à distorsion, aussi connu sous le nom de canon déplaceur, déplaceur, D-cannon, canon Warp ou warper, utilise le même principe qui permet aux vaisseaux spatiaux de se déplacer dans le Warp. La cible est envoyée brièvement dans l'hyperespace et elle en revient aussitôt. Cela arrive de façon incontrôlée, exposant la cible au froid mortel du vide interstellaire ou à l'enfer du cœur d'un soleil. Cela tue automatiquement la cible une fois qu'elle est touchée.

Le seul espoir de se soustraire à l'effet de l'arme est de s'éloigner de la zone affectée avant que le champ de distorsion atteigne son intensité maximale. Pour représenter cela, les cibles ont une sauvegarde basée sur leur agilité et rapidité. Les cibles qui ont un Mouvement de 0 à 2" ont une sauvegarde de 6 sur D6, un Mvt de 2 à 4" donne une sauvegarde de 5 ou 6 sur D6 tandis que les troupes plus rapides sont sauvées sur un 4, 5 ou 6. Les véhicules ne peuvent pas sauvegarder s'ils sont stationnaires et sont seulement sauvés sur un 6 dans les autres cas. Les troupes réussissant une sauvegarde sont encore affectées par le champ mais ne sont pas tuées. A la place, elles sont déplacées d'1D6" dans une direction aléatoire. Les véhicules réussissant une sauvegarde sont automatiquement hors de contrôle au tour suivant.





L'Adeptus Astrates est divisé en milles chapitres et chacun possède ses propres forges et ses propres frères artisans. Cependant, les commandeurs peuvent aussi acheter leurs équipements à l'Adeptus Mechanicus qui les modifient selon leurs besoins. La fréquence de cette pratique varie énormément. Certains chapitres Marines construisent leurs propres vaisseaux mais beaucoup sont assemblés dans les arsenaux impériaux situés autour de Mars. Les armuriers Marines font des équipages de vaisseaux très compétents et expérimentés. Le chef des armuriers est le Maître de la Forge; un titre honorifique et une position à responsabilité. Tous les armuriers marines travaillent suivant les antiques modèles traditionnels et les décorations uniques à leur chapitre L'arme de base des Marines est le bolter. Un grand nombre de variantes de cette arme sont produites, incorporant des genres distinctifs de crosse, de longueur du canon, d'appareils d'assistance et de capacité en munitions. Les décorations varient d'une chapitre à l'autre et incorporent invariablement les symboles du chapitre aussi bien que ceux des unités et des motifs personnels. Néanmoins, tous les bolters fonctionnent en gros de la même façon et emploie les munitions standards à détection de masse. Malgré leur petite taille, ces projectiles autopropulsés sont mortels. La pointe en diamantine offre une excellente pénétration initiale des surfaces blindées. Le corps de céramite contient une charge explosive qui pénètre dans la brèche grâce à la propulsion résiduelle. Une fois enfoncée dans la masse prévue lors de la conception, la charge est mise à feu ce qui augmente la pénétration et provoque la destruction des cibles blindées ou non. Les projectiles ne perçant pas la cible n'explosent pas ce qui réduit le risque d'incidents. Le fait que les holts explosent à l'intérieur de la cible les rend extrêmement dévastateurs

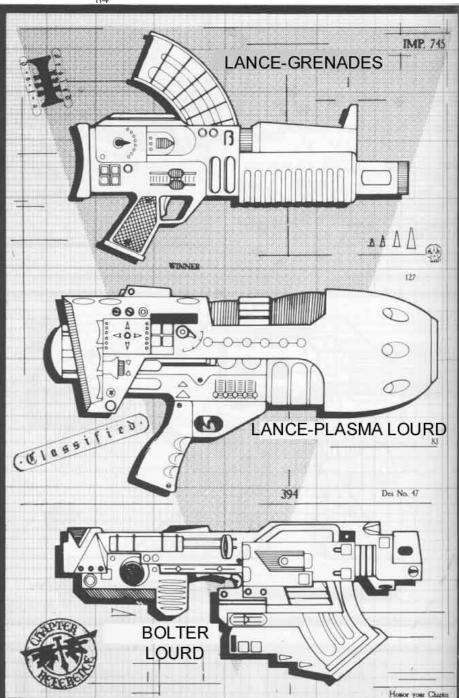
Lance-grenades (Grenade launcher). Il s'agit d'un lanceur tubulaire léger capable de projeter toutes sortes de grenades. Il y en a de nombreux types différents mais la forme de base est universelle. Beaucoup de ces lanceurs sont conçus pour tirer avec un chargement par la culasse automatique. Les lance-grenades ont un rôle similaire aux mortiers du vingtième siècle en cela qu'ils peuvent tirer en indirect et n'ont pas besoin de voir leur cible (voir les règles avancées).

Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.
portee	portée portée		Long.				
0-20"	20-60"	-	-		Var		Var
1	37	Mod.	Mod. Ty				G 1
(M)	(inter)	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	T	Var		1/2"	X		Var

Bolter lourd (Heavy bolter). Le bolter lourd ou blaster lourd est la version lourde du bolter de base et peut tirer des rafales de bolts explosifs. Bien qu'il soit lourd et plutôt lent à utiliser, l'arme est très efficace pour projeter un rideau de feu.

Courte Longue portée portée		Pour toucher			Force		Dom.
		Court.	Long.				
0-20"	20-40"	-	-		5		D4
1	34	Mod.		Ту	ype		Gab.
(Shallette)		svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T	-2		1"	X	X	
/	/						





Lance-plasma lourd (Heavy plasma gun). Comme les autres armes à plasma, celle-ci tire une rafale d'énergie plasma surchauffée. Elle est plus lourde et plus dangereuse que le lance-plasma standard. Une part importante de l'arme est en fait composée par ses générateurs d'alimentation. Ces derniers sont gros, de loin plus gros que les générateurs de base. Grâce à cela, le lance-plasma lourd possède deux modes de tirs différents : le tir soutenu et le tir puissance maximum. Le tir soutenu n'emploie qu'une petite quantité de l'énergie disponible et l'arme n'a pas besoin d'accumuler de l'énergie. Le tir puissance maximum relâche toute l'énergie stockée en un seul tir cataclysmique. Si utilisée ainsi, l'arme ne peut pas tirer pour les 3 prochains tours, durant lesquels les batteries génèrent davantage d'énergie. Le tir soutenu cause D4

points de blessure/dommages tandis que le tir puissance maximum, D10.

L'arme a deux séries de caractéristiques. La première est pour le tir soutenu, la seconde pour le tir puissance maximum.

Courte	Longue	Pour toucher			Force		Dom.	
portée	ée portée Court. Long.		1 0100					
0-20"	20-40"	-	-		7		D4	
0-20"	20-72"	-		-	10		D10	
				Ту	/pe		Gab.	
- Test (3	- L	svg.	С	L	M	S	Gab.	
(May	Parts.	-2		2"	X	X	1"	
T	T	-6		2"	X		1"	

Mitrailleuse lourde (Heavy stub). Les mitrailleuses lourdes sont aussi encombrantes que les mitrailleuses lourdes du vingtième siècle auxquelles elles ressemblent. Leur emploi est principalement réservé aux unités de miliciens maléquipées.

Courte Longue		Pour toucher			Force		Dom.	
portee	portée portée		Lo	ng.				
0-20"	20-40"	-		-	4		1	
1	S 1	Mod.		Ту	pe		Gab.	
	(Malate)		С	L	M	S	Gab.	
T	T	-1		1"	X	X		
/	/							

Lance-toile lourd (Heavy webber). Voici une version plus grosse que le lance-toile standard. Cette arme tire une quantité considérable de toile, couvrant une zone de plusieurs mètres de diamètre. Une fois touchée, une figurine ne peut pas aller librement sans l'utilisation d'un solvant spécial porté par les servants de ce genre d'arme. Les règles considérant l'intelligence, les sauvegardes, etc. s'appliquent comme pour les lance-toiles ordinaires.

Courte Longue portée portée		Pour toucher			Force		Dom.
		Court.	Long.				
0-12"	12-24"	-	-				
200	34	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Ma)	(MILE)	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T			2"	X		
1	/						

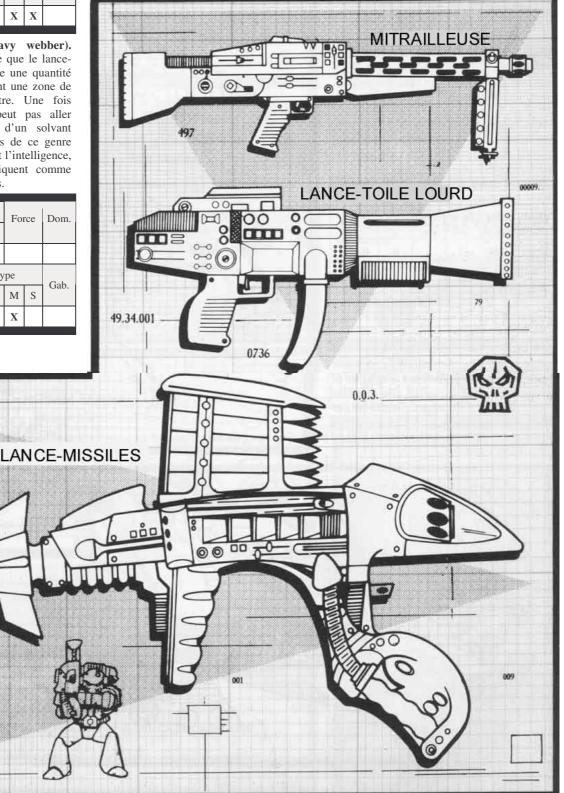
e platecia in

Lance-missiles (Missile launcher). Cette arme est similaire en apparence aux lance-grenades en plus grand. Elle est habituellement portée sur l'épaule et est seulement capable de tir direct. Elle peut tirer tous les missiles listés dans la section Grenades et Missiles.

La douleur est une illusion des sens, le desespoir une illusion de l'esprit.

Proverbe assassin

Courte	Longue	Pour t	Pour toucher			ce	Dom.
portée	portée Court. L		Lo	ng.			
0-20"	20-72"	-		-	V	ar	Var
- Land (	<b>F</b>	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Mg	ine.	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T	Var		1"	X		Var
	/						



Canon laser (Las-cannon). Le canon laser, lascanon ou blazooga, est une arme tubulaire pesante habituellement portée sur l'épaule ou sur des affûts de toutes sortes. Il est fréquemment monté sur des véhicules en armement principal.

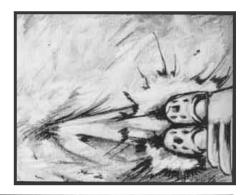
Courte Longue		Pour toucher			For	rce	Dom.
portée	portée Court. Long.		ng.				
0-20"	20-60"	-	-		9		2D6
La C	3 H	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Mil	ine)	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T	-6		2"	X		-
1	/						

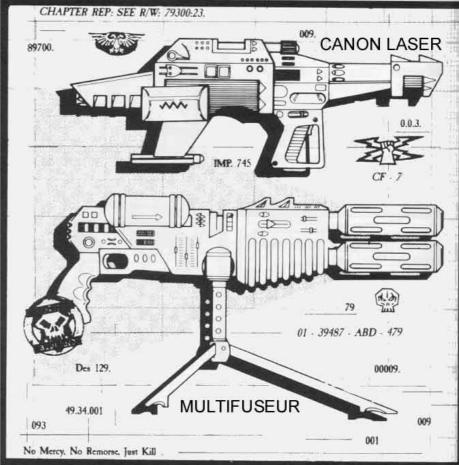
Multilaser (Multi-laser). Le multilaser est une arme à tir rapide composé d'une combinaison de chambres laser conçue pour se tailler un chemin dans de grands corps de troupes. En opération, l'arme est comparable aux mitrailleuses quadricanons Bofor du vingtième siècle – délivrant un rideau de feu sur sa cible. Cet équipement lourd est habituellement monté sur un véhicule.

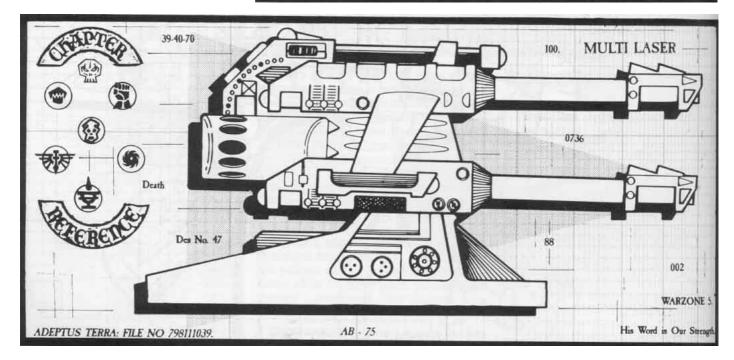
Courte Longue portée portée		Pour toucher			Force		Dom.
		Court.	Long.				
0-20"	20-60"	-	-		6		D4
1	3 /	Mod.		Ту	pe		Gab.
(M)	(alle)	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	T	-1		2"	X	X	-

Multifuseur (Multi-melta). Comme pour le multilaser, il s'agit là d'une combinaison d'armes dotées de canons à fusion. C'est une arme vicieuse et efficace malgré sa courte portée. Les cibles sont littéralement fondues – transformant les créatures en une soupe protoplasmique fumante et les véhicules en épaves distordues.

Courte	Longue	Pour t	ouch	ier	Force		Dom.
portée	ortée portée		Lo	ng.			
0-12"	12-24"	+1		-	8	3	4D6
1	7 d	Mod.		Ту	pe		Gab.
(34)	in.	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T	-4	2"		X		2"
	Įii.						







## • ARMES SUPER LOURDES

Défense laser (Defence laser). Les lasers de défense sont de très grandes armes, avec une chambre laser de quinze mètres de long, et un poids de plusieurs tonnes. Elles sont habituellement installées dans des silos fixes et permanents. L'énergie nécessaire à ces armes est énorme et des générateurs spéciaux sont intégrés dans leur design. Elles peuvent être construites sur un véhicule, si vous en trouver un assez gros, mais c'est rare. Leur fonction principale est de tirer vers la haute atmosphère contre les missiles et vaisseaux ennemis. Placées sur le sommet de hauts bâtiments, elles peuvent être utilisées sur des cibles au sol et sont idéales pour les sièges. Leur portée est seulement limitée par la courbure de la planète. Ce facteur limite leur utilisation contre les cibles au sol - donnant une portée utile d'un kilomètre à hauteur du sol.

Les armes super lourdes prennent habituellement 6 points d'armement sur un véhicule. Les défenses laser, cependant, en occupent 10. C'est trop pour la plupart des véhicules standards.

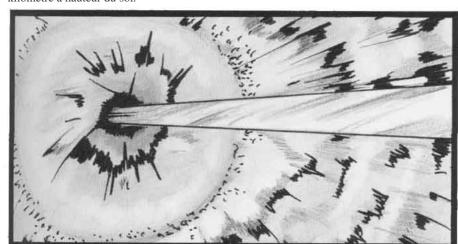
Courte			Pour toucher			rce	Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
0-20"	Voir texte	-	-		10		10+ D10
Jan C		Mod.		Ту	pe		Gab.
	inte.	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T	-6			X		4"
	/						

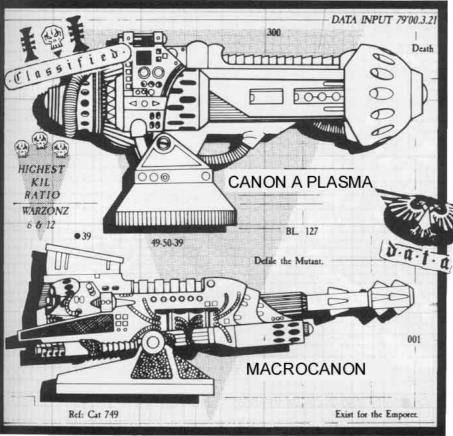
Macrocanon (Macro-cannon). Le macrocanon est la plus grande et la plus lourde version de l'autocanon. Il tire des obus explosifs de taille considérable. Un macrocanon peut être monté sur un gros véhicule (prenant 6 points d'armement) mais il est communément utilisé dans des emplacements de défense statique. Il peut être utilisé en tir indirect (voir les règles avancées). Sa portée maximum est autour de 40 kilomètres mais est considérée comme illimité en terme de jeu.

Courte	C			er	Force		Dom.
portée	portée	Court.	Lo	ng.			
0-20"	Voir texte	-	-		10		2D10
5	7	Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Mr.)	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T	-6			X		2"

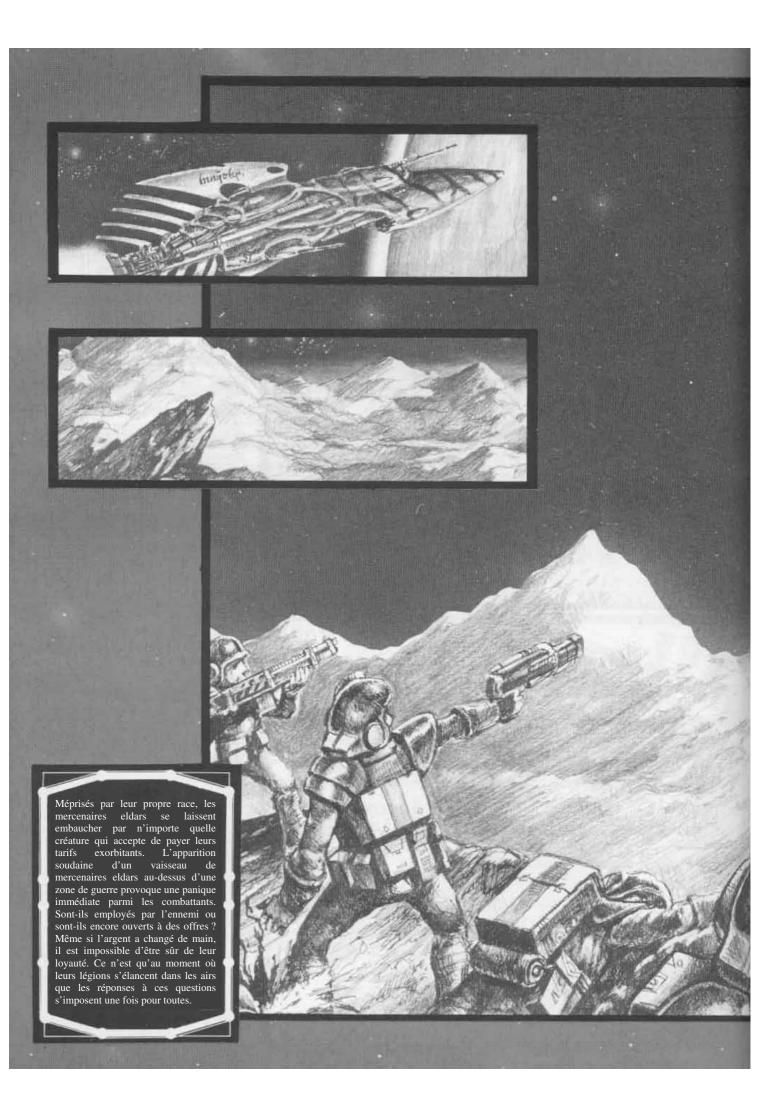
Canon à plasma (Plasma cannon). Cette arme utilise une charge qui est transformée en plasma bouillant durant le tir. Comme toutes les autres armes à plasma, une consommation massive d'énergie est impliquée. Les réserves d'énergies sont énormes, mais même le canon à plasma ne peut pas tirer deux tours de suite.

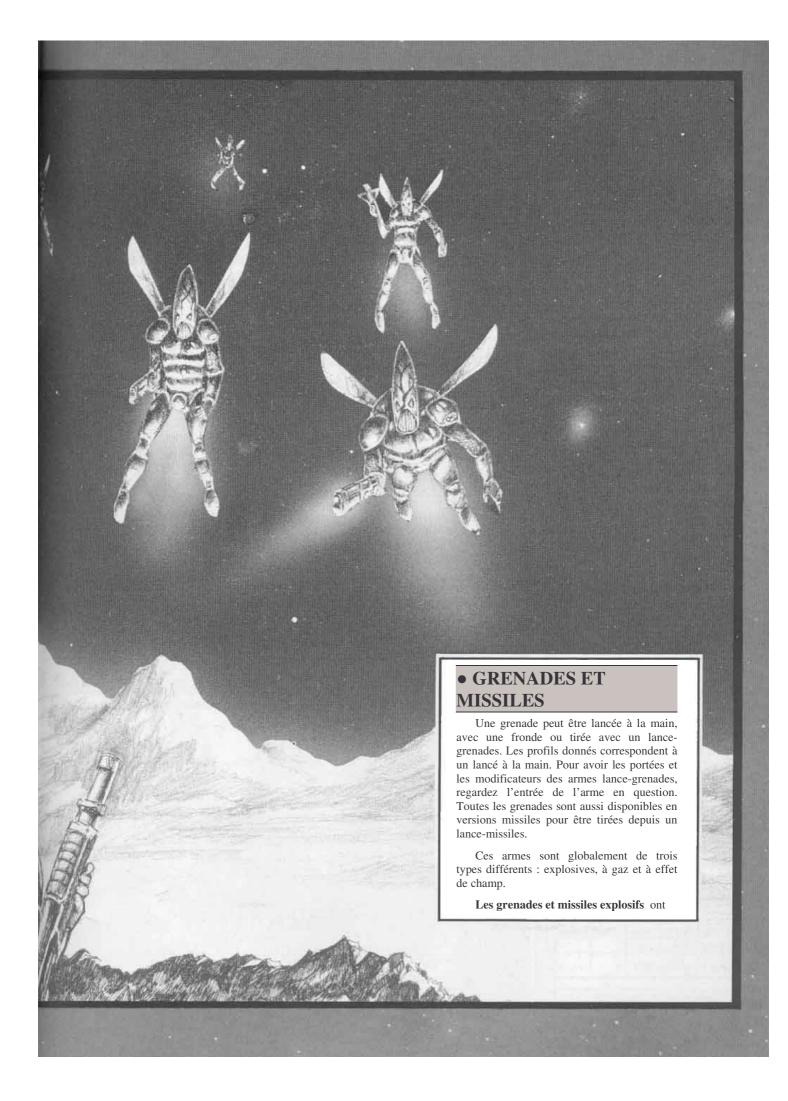
Courte	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-20"	20-72"	-	-		10		10+ D10
100	3 L	Mod.		Ту	pe		Gab.
	(MILE)	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	T	-6			X		2"
<u> </u>	Ji .						











un effet physique - ils explosent. Les figurines prises dans l'aire d'effet peuvent être touchées et subir les dommages de la manière normale.

Les armes à gaz affectent les tissus ou systèmes nerveux des cibles - les tuant ou les mettant hors de combat. Les gaz n'ont pas nécessairement besoin d'être inhalés pour agir, une exposition sur une peau non protégée suffit. Seules les troupes portant une combinaison ou une armure étanche ou encore à l'intérieur de bâtiments ou véhicules clos ne seront pas affectées. Un jet pour toucher sur toutes les cibles est nécessaire. Une touche sur une cible l'affecte automatiquement, les effets et les jets de sauvegarde dépendent du type de gaz utilisé.

Les armes à effet de champ produisent un bref champ d'énergie lors de leur détonation. Les effets sont variables suivant le type d'arme. Lancer un jet pour toucher de la manière normale. Une cible touchée est automatiquement affectée, les effets et sauvegardes dépendent du type d'arme.

Les armes à gaz et effet de champ sont considérées comme ayant une durée de vie courte (un seul tour). Les autres peuvent rester comme les nuages compacts en suspension, les champs d'énergies persistants ou les aires persistantes mortelles. Quand on a affaire à des aires d'effet à longue durée, enlevez le marqueur de sa position. Une boule de coton peut être fixée sur une carte circulaire pour produire un marqueur de gaz facile à utiliser. Au début de chaque tour de chaque joueur lancez un D6.

- 1 Dissipé enlevez le marqueur
- 2-5 Ne bouge pas.
- 6 Déplacé de 1D6 pouces dans une direction déterminée par le MJ.

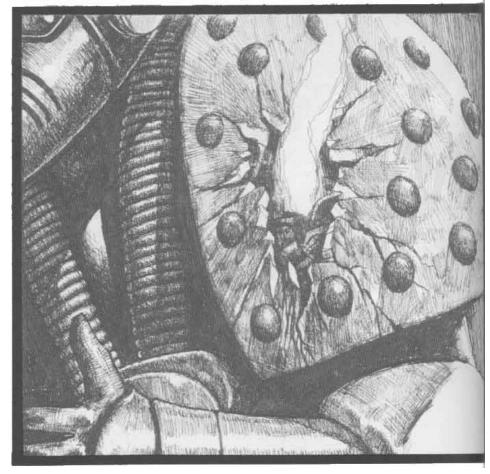
Une arme à gaz persistant libérée dans une pièce close ou un véhicule ne peut être dispersée. Si un gaz ou une bulle d'énergie dure plus d'un tour, les cibles seront le plus souvent à l'intérieur au début de leur propre tour. Calculer les dommages additionnels ou effets durant le tir ou le combat, ainsi une unité qui se déplace hors de l'aire d'effet d'un gaz durant son mouvement ne sera pas affectée une seconde fois. C'est une règle générale que le MJ est libre de changer s'il juge la situation appropriée. Par exemple, une unité ne pourra traverser un nuage de gaz durant sa phase de mouvement sans être affectée.

Défoliante (Anti-plant). Les armes défoliantes libèrent un gaz qui détruit instantanément toute végétation, privant les troupes dissimulées de couvert et détruisant les types de végétation les plus résistants. Le défoliant détruit même les bio-barbelés. Le MJ pourra retirer les éléments du décor affectés -il n'y a pas besoin de lancer de dés pour toucher ou pour les dommages. Les arbres et autres végétations résistantes seront réduits à l'état de souches noircies pouvant éventuellement servir de couvert individuel.









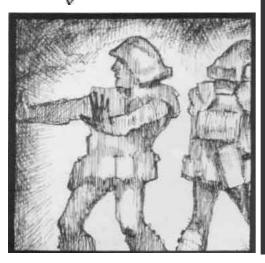
Courte Longue		Pour toucher			For	rce	Dom.
portée	portée portée		Lo	ng.			
0-4"	4-8"	touche auto					
1	34	Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Line)	svg.	С	L	M	S	Gab.
1	T				X		1½"
1	/						

Aveuglante (Blind). Les grenades aveuglantes sont des fumigènes sophistiqués qui libèrent un nuage de fumée, un brouillard infrarouge et un large spectre de radiations électromagnétiques. Il est impossible de voir ou de viser à travers le nuage et les psykers ne peuvent utiliser leurs pouvoirs au travers. Les troupes en corps à corps ne peuvent se toucher que sur un 6 sur 1D6. Les armes aveuglantes affectent toutes les troupes qui sont dans l'aire d'effet -pas besoin de jets pour toucher ou pour les dommages, etc.

Courte Longue		Pour toucher			For	rce	Dom.
portée	portée portée		Long.				
0-4"	4-8"	touche auto					
See C		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(in)	svg.	svg. C L		M	S	Gab.
1	T				X		1½"

Asphyxiante (Choke). Les armes asphyxiantes sont des gaz létaux qui doivent être inhalés pour avoir un effet. Les unités qui portent un respirateur ne seront pas affectées. Le gaz dense et vert cause des dommages de la même manière que les armes normales. Lancez les jets pour toucher et blesser/endommager. Il n'y a pas de sauvegarde possible.

Courte	Pour toucher			Force		Dom.	
portée portée		Court.	Long.				
0-4"	4-8"	-	-1		10		1
200	3 H	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Mg	(in)	svg.	C L		M	S	Gab.
T	T				X		1½"
	/						



Antichar (Crack). Ces missiles et grenades sont conçus pour «craquer» les blindages -il est donc nécessaire de les utiliser plus soigneusement que la plupart des grenades et leurs portées efficaces sont divisées par deux. A l'instar des munitions normales antichars, il y a aussi un missile antichar plus puissant -il est seulement disponible sous la forme de missile et doit être tiré par un lance-missiles.

Courte	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée portée		Long.				
0-2"	2-4"	-	-	-1		ó	D6
	Cf. lance-missiles					3	D10
		Mod. Ty			pe		Gab.
-	1 d	svg.	С	L	M	S	Gab.
(May	ine	-3			X		1/2"
M		-6					1/2"
2	/						

A fragmentation (Frag). Ce sont des grenades antipersonnelles – elles explosent en dispersant des fragments dans la zone d'effet.

Courte	Longue	Pour t	our toucher			rce	Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-4"	4-8"	-	-1		3		1
1	34	Mod.	Ту		/pe		Gab.
(Ma)	ine	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T				X		1½"
	/						1/2

Hallucinogène (Hallucinogen gas). Le gaz hallucinogène est utilisé comme une arme psychologique qui cause des illusions, des hallucinations et, parfois, la folie. Les effets sont difficiles à prédire, mais ils sont généralement de courte durée. Lancer un jet pour toucher normal. Le MJ lance un D10 pour établir l'effet pour chaque cible, l'effet est décrit ci-après :

- 1-4 Vos bras deviennent des tentacules gluants, vos doigts se transforment en vers grouillants! C'est une hallucination et vous tentez de vous y soustraire! Faites un test de *Confusion*.
- Vous êtes certain d'avoir la sensation que quelque chose a été lâchée sur votre tête! Qu'est ce qui vous chatouille le nez?... Il vous semble que c'est une araignée... Des araignées... Il y en a des centaines! Vous déchirez tous vos vêtements et abandonnez tout votre équipement en vous griffant. La figurine est totalement immobilisée et inactive jusqu'au prochain tour, et un nouveau jet devra être fait sur cette table s'il reste dans le gaz.
- Cet arbre/construction/autre bouge...
  Pourquoi les autres ne peuvent-ils pas le voir? Vous leur sauverez la mise... Et vous déchaînez l'enfer autour de vous!
  Les effets durent jusqu'au prochain tour, et un jet devra être fait si le sujet reste dans le gaz. La figurine tire avec son arme la plus puissante sur le couvert le plus proche.
- Maintenant, c'est votre chance! Vous attendiez ce moment depuis des mois...

Courrez derrière ces bâtiments et quittez ce trou à rats. Dans une semaine, vous serez à la maison et tout cela ne sera plus qu'un mauvais souvenir. La figurine quitte son escouade et se dirige vers les collines. L'effet peut être annulé par jet de *Ralliement* réussi.

Le ciel est si grand et vaste! Ce serait super de s'y jeter dedans et de voler comme un ptera-squirrel. La cible reste où elle est et saute en l'air aussi haut qu'elle peut. Pourquoi vos camarades vous regardent comme ça? Vous souriez et leur demandez s'ils veulent voler aussi.

La figurine est inactive jusqu'au prochain tour, alors refaites un jet s'il reste dans le nuage de gaz.

Les ennemis! Ils sont tout autour de vous.
Tirez, lancez des grenades, avertissez vos
amis. Vous tirez dans une direction
aléatoire avec arme déterminée
aléatoirement. Déterminez les éventuelles
les touches sur vos amis de la manière
appropriée. Les effets durent jusqu'au
prochain tour, alors refaites un jet s'il reste
dans le gaz.

Jones ne vous a jamais aimé... Regardezle marcher devant... Voler votre argent, mentir, tricher... Vous le haïssez. Ce sera bien fait pour lui si vous lui faites sauter la tête. Le sujet tire sur son plus proche ami, hurlant des insultes et tirant sur n'importe qui dans son champ de vision (ils sont du coté de Jones). Les effets durent jusqu'au prochain tour, alors refaites un jet si le sujet reste dans le gaz.

Les troupes ayant déjà subies les effets du gaz hallucinogène devront refaire un jet si l'exposition dure un deuxième tour ou plus. Les scores de 1-4 comptent comme le score original, lui donnant, de fait, 50% de chance de continuer une même folie.

Le MJ inventif créera lui-même des effets pour remplacer ceux décrits plus haut.

Longue	Pour t	ouch	ier	Force		Dom.
portée	Court.	Long.				Dom.
4-8"	-	-	1			
	Mod.	Ту		Type		Gab.
in.	svg.	CL		M	S	Gab.
T				X		1½"
	portée	portée Court. 4-8" - Mod.	portée Court. Lo 4-8" Mod.	portée   Court.   Long.   4-8"   - 1   Mod.   Ty	portée Court. Long.  4-8"1  Mod. Type svg. C L M	portée Court. Long.  4-8"1  Mod. Type svg. C L M S



**P.E.M.** (Haywire). Lorsque munitions P.E.M. explosent, elles libèrent d'énergie énorme décharge électromagnétique qui est suffisante pour causer des dommages aux tissus vivants, mais en réalité, elle est destinée aux machines électriques. Positionnez le gabarit comme d'habitude, faites un jet pour toucher et déterminez les blessures/dommages contre les créatures vivantes comme avec une arme normale. Il n'y a pas de jets de sauvegarde. De plus, lancez un D10 ; le score représente l'efficacité de la munition. Un petit nombre correspond à un effet important, un nombre élevé correspondant à un effet relativement faible. Tous les équipements techniques dans la zone d'effet (incluant les armes et équipements) avec un niveau technique plus grand que le nombre obtenu sont immédiatement rendus inopérants. Même les unités biologiques sont affectées, la vague d'énergie brouille leurs neurofibres, brûle les câbles électriques et fait fondre les petits composants.

Les équipements à l'intérieur de véhicules bénéficient d'un certain degré de protection venant du blindage et de la coque du véhicule ce qui donne à chaque équipement un jet de sauvegarde équivalent au blindage normal du véhicule. Les moteurs d'un véhicule, les générateurs d'énergie, etc. peuvent être affectés. Faites un jet de sauvegarde d'armure normal; s'il est raté, lancez un D10 non modifié sur le tableau des dommages spéciaux.

Il n'est pas toujours évident de savoir quel équipement a été affecté par les PEM, surtout parmi les équipements ayant un bas niveau technologique, lesquels peuvent ou ne peuvent pas avoir des composants conducteurs d'électricité. Évidemment, les masses, épées et armes équivalentes n'ayant

pas de parties mobiles ou de composants électriques ne peuvent être affectées. Les armes à feu antiques et les pistolets automatiques sont purement mécaniques et ne peuvent être concernés. De manière générale, on suppose que toutes les armes peuvent être affectées à moins que le contraire ne soit évident. En fin de compte, c'est au MJ de donner une règle pour les objets spéciaux.

Courte	Longue	Pour t	ouch	For	rce	Dom.	
		Court.	Lo	ng.			
0-4"	4-8"	-	-	1	2	2	1
5	37	. Mod.		Ту	pe		Gab.
(M)	ine	C L			M	S	
1	T	0			X		1½"
A	/it						

Assommante (Knock-out gas). Les armes assommantes sont des armes à gaz. Ce dernier doit être inhalé pour avoir un effet et les unités portant des respirateurs ou l'équivalent ne sont pas affectées. Les autres unités seront affectées si elles sont touchées. Les cibles sont simplement rendues inconscientes. Elles demeurent inconscientes tant qu'elles restent dans la zone d'effet, mais retrouvent leurs esprits au début de leur tour sur un 5+ sur 1D6.

Courte	Longue	Pour t	Pour toucher			rce	Dom.	
portée	portée	Court.	Long.					
0-4"	4-8"	-	-1					
1	~ J	Mod.	Ту		/pe		Gab.	
(M)	ine	svg.	C L		M	S	Gab.	
1	T				X		1½"	
1	/							

A fusion (Melta-bomb). Cette munition explose en créant une onde très chaude qui fait fondre la cible grâce à une intense énergie thermique. C'est un système véritablement efficace et est surtout utilisé pour attaquer les véhicules et les bâtiments.

Courte	Longue	Pour toucher			For	rce	Dom.
		Court.	Lo	ng.			
0-4"	4-8"	1	-	1	8		D6
James Co		. Mod.	d. Ty				Gab.
(May	ine.	CL		M	S		
1	T	-4			X		1"
	/						

Photonique (Photon). Ces grenades explosent dans un immense flash de lumière capable d'endommager sérieusement les organes visuels. Cela aveugle toutes les créatures dans l'aire d'effet et détruit l'équipement sensible à la lumière (notamment les équipements infrarouges et les viseurs). Pas besoin de jets pour toucher, toutes les troupes sous le gabarit sont automatiquement touchées et affectées. Les troupes portant des visières de protection peuvent ne pas être affectées (dépendant du jet de sauvegarde de la visière - voir la section équipement). Les créatures à l'intérieur de bâtiments, de véhicules ou derrière un couvert solide, ont une sauvegarde de 4+ sur 1D6. Les créatures aveuglées ont 50% de retrouver la vue dans les 1D6 jours. Dans tous les cas, les troupes seront aveuglées pour la durée du jeu, et peuvent être considérées comme étant inconscientes à cause du choc. Les figurines peuvent être retirées du jeu, à la discrétion du MJ -elles ne prendront plus part au combat.







	Longue	Pour toucher			For	rce	Dom.
portée	portée	Court. Long.					
0-4"	4-8"	touch	touche auto				
See (		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(MILE)	svg.	svg. C L		M	S	Gab.
1	T				X		1½"
1	/						

A plasma (Plasma). L'explosion d'un obus à plasma provoque un nuage de plasma brûlant sur la zone d'effet. Le nuage reste en place jusqu'à ce qu'il se disperse, mais il se contracte d'1/2" de rayon chaque tour après le premier. Donc, le nuage ne restera jamais plus de trois tours (incluant les tours ennemis). Le plasma peut être représenté par un marqueur de coton couvert de flammes – évidemment, trois tailles sont nécessaires.

	Courte Longue portée   portée		Pour toucher			rce	Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-4"	4-8"	-	-1		5		1
See ?	100			Ту	pe		Gab.
	(Line)	svg.	CL		M	S	Gab.
1	T	-2		X		1"	
1	/						

Psyk-out. Quand les psyk-out explosent, elles libèrent de fines particules qui sont très imprégnées d'énergie psychique négative. Cette forme d'énergie psychique extrêmement rare -dans tout l'espace connu humain, elle ne peut être obtenue qu'à partir d'un dérivé du métabolisme unique de

l'Empereur. Utiliser ce matériel pour faire des armes anti-psychiques est considéré par beaucoup comme un énorme gaspillage et leur fabrication aussi leur utilisation est strictement contrôlée. Tout psyker dans le gabarit de la munition perd immédiatement 1D6 psi-points et un niveau psy de façon permanente. De plus, tous les pouvoirs psy actifs depuis la zone, à travers ou dans sont celle-ci instantanément annulés -toutes protections psychiques ou auras incluses. L'énergie est dispersée à la fin du tour.

Courte	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court.	Court. Long.				
0-4"	4-8"	touch	e au	to			
1	~ J	Mod.		Ту	pe		Gab.
(Ma)	ine	svg.	svg. C L			S	Gab.
1	T				X		1½"
//	/it						

A radiations (Rad). Les munitions à radiations libèrent une dangereuse radioactivité depuis leur point d'atterrissage. Désignez votre cible et faites un jet de déviation supposant un rayon de 2 pouces (déviant donc sur un 3+). Après avoir établi le point d'atterrissage, lancez un D6+D4. C'est le niveau de radiation de la zone. Le rayon du gabarit est équivalent à la moitié du niveau de radiation, arrondi au plus proche ½ pouce. Représentez la zone de radiation par un marqueur coloré - il restera indéfiniment (la plupart de ces charges perdent un niveau par 24 heures).

Les créatures passant à travers la zone de

radiation reçoivent une touche automatique, avec une force égale au niveau de radiation.

Le MJ peut décider de garder secrète la position et la force de la zone. Les joueurs sont ainsi libres de l'ignorer sans réaliser le danger – c'est un gros inconvénient pour les joueurs, mais c'est extrêmement amusant pour le MJ.

	Courte	Longue	Pour t	ouch	Force		Dom.	
	portée	portée	Court.	Long.				
	0-4"	4-8"	-		-	va	ır.	1
	1	- H	Mod.	Ту		Type		Gab.
	(Mr.	(Alle)	svg.	С	L	M	S	Gab.
	1	T				X		var.
ľ	1	/						

Cauchemar (Scare gas). Elles causent un état de panique par absorption par la peau ou par inhalation. Les unités dans le nuage ou qui passent à travers celui-ci durant le tour, sont automatiquement touchées et doivent faire un test de *peur*. Les troupes portant des respirateurs ou équivalant ne sont pas affectées.

Courte	Longue	Pour t	ouch	er	Force		Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
0-4"	4-8"	-	-	1			
1		Mod.		Ту	pe		Gab.
	(Alle)	svg.	C L		M	S	Gab.
1	T				X		1½"







Tout homme est une étincelle dans les ténèbres. Aussitôt aperçue, aussitôt disparue. Une impression rétinienne qui s'enfuit, effacée par de nouvelles lumières plus brillantes.

Fumigène (Smoke). La zone est couverte par une fumée dense jusqu'à sa disparition. Les unités ne peuvent pas voir ou viser à travers la fumée (sauf si elles disposent de l'infravision). Les unités en corps à corps peuvent seulement frapper un unique coup sur un 6 sur 1D6.

	Longue	Pour toucher			Force		Dom.
portée	portée	Court. Long.					
0-4"	4-8"	touch	to				
No.		Mod.		Ту	pe		Gab.
(Mr.)	(Line)	svg.	svg. C L		M	S	Gab.
1	T				X		1½"

Stase (Stasis). L'explosion d'une munition à stase crée un champ de stase dans lequel le temps est déformé et cesse virtuellement d'exister. Un champ ne peut être affecté par aucun événement autour de lui, on ne peut tirer dedans ou à travers. Les figurines dans le champ sont instantanément immobilisées et ne peuvent rien faire. Elles ne peuvent pas être détruites et pourront reprendre leur activité qu'une fois le champ dissipé. Les objets volants sont immobilisés en plein ciel. Les effets durent jusqu'à ce que le champ soit dissipé.

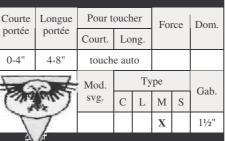
	Pour t	Pour toucher			rce	Dom.	
portée	Court.	Long.					
4-8"	-	-1					
3 L	Mod.		Ту	pe		Gab.	
(inter)	svg.	C L		M	S	Gab.	
T				X		1"	
	Longue portée 4-8"	portée Court. 4-8" - Mod.	portée Court. Lo 4-8" Mod.	portée Court. Long. 4-8"1  Mod. Ty	portée Court. Long.  4-8"1  Mod. Type svg. C L M	Portée   Court.   Long.   Force	

Lacrymogène (Stumm gas). Largement utilisées par la police, elles explosent en dispersant un gaz débilitant dans l'aire d'effet. Les unités dans le gabarit, ou passant à travers celui-ci durant le tour sont automatiquement touchées et doivent faire un test de *confusion*. Le nuage de gaz demeure jusqu'à ce qu'il se disperse.



Être Sale C'est la marque du Mutant Être Impur C'est la marque du Mutant Être Abhorré C'est la marque du Mutant Être Malfaisant C'est la marque du Mutant Être Pourchassé C'est la marque du Mutant Être Purgé C'est le destin du Mutant Être Détruit C'est le destin de tous les Mutants Extrait d'un Chant d'Entraînement du

Premier Livre d'Endoctrinement



Les **Paralysante** (Tanglefoot). munitions paralysantes explosent produisant une distorsion mineure dans la structure de l'espace. Ceci cause une modification de la gravité et une certaine distorsion de l'espace-temps. Les figurines prises dans le champ ont leur mouvement diminué de moitié. Celles tirant dans ou depuis le champ ont -1 au jet pour toucher. Les effets durent jusqu'à ce que le champ se disperse. Les troupes dans le champ sont automatiquement touchées, inutile de lancer les dés.

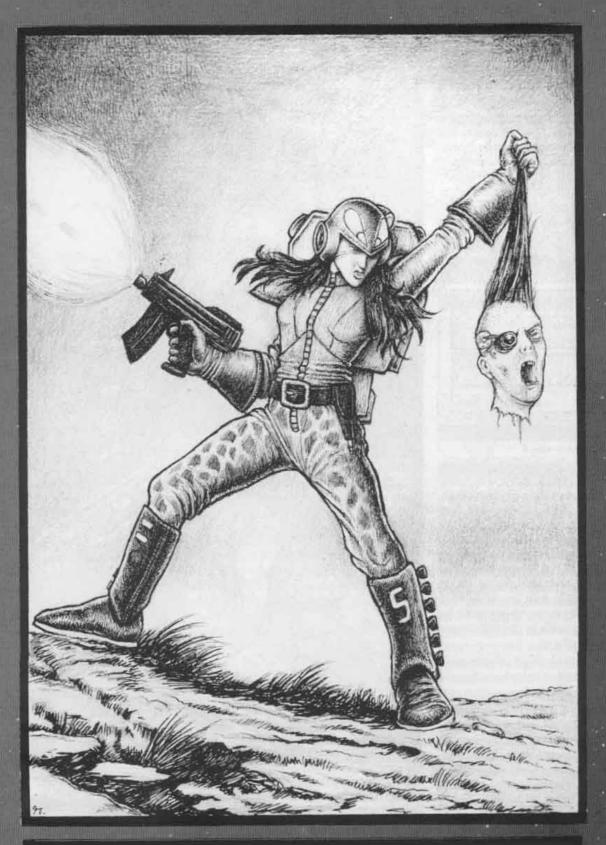
Longue	Pour t	ouch	er	For	rce	Dom.
portée	Court.	Lo	ng.			
4-8"	touch					
- 00 /			Ту	pe		Cab
(Mr.)	svg.	С	L	M	S	Gab.
T				X		2"
	portée	portée Court.  4-8" touch  Mod.	portée Court. Lo 4-8" touche aut Mod.	portée Court. Long.  4-8" touche auto  Mod. Ty	portée Court. Long.  4-8" touche auto  Mod. Type svg. C L M	portée Court. Long.  4-8" touche auto  Mod. Type svg. C L M S



Chimique (Toxin gas). Les munitions chimiques contiennent un gaz qui peut être absorbé par la peau ou respiré. Seules les troupes portant des combinaisons étanches seront sauves. Les autres cibles sont instantanément tuées si elles sont touchées; les tissus de leur corps éclatent en libérant une masse verte putride de corruption bouillonnante. Faites un jet pour toucher comme d'habitude, il n'y a pas de jet de sauvegarde. Le gaz reste jusqu'à ce qu'il soit dispersé.

Courte	Longue	Pour t	ouch	ier	For	rce	Dom.
portée portée		Court.	Long.				
0-4"	4-8"	1					
Jan (	The lines			Ту	pe		Gab.
(Mg			С	L	M	S	Gab.
1	T				X		1½"

Bactériologique (Virus). Les munitions virales sont des armes de guerre bactériologique, mises au point pour avoir une sécurité raisonnable et permettant d'avoir un degré d'efficacité contrôlé. Il existe un vaste choix de types de virus, et il est théoriquement possible de fabriquer un modèle de virus spécifique. Cependant, le nombre de mutations est tel qu'il est impossible de garantir son fonctionnement. De fait, ces armes sont rarement utilisées pour l'extermination stratégique.



Bien que les guerriers des l'Imperium aient accès à l'équipement militaire le plus avancé, ils sont issus de l'humanité entière, y compris des mondes barbares. La discipline impériale est rigoureuse, mais les vieilles coutumes meurent difficilement et certains traits sociaux primitifs déteignent sur l'attitude des soldats euxmêmes. Dans le cas de soldats originaires de sociétés guerrières, la chasse de tête rituelle et la torture ne sont pas découragées par leurs officiers. Au contraire, la présence d'un groupe de sauvages dans une armée peut encourager par dessus tout la discipline et la loyauté.

Placez le marqueur comme d'habitude et faites un jet pour toucher pour toutes les cibles. Seules les troupes ayant des vêtements de protection ou dans des bâtiments/véhicules étanches protégées ; les respirateurs ne constituent pas une protection. Les cibles qui sont touchées sont tuées (sans jet de sauvegarde). Quand une unité est tuée, le virus mute et peut se propager à des troupes non affectées. Lancez un D6, c'est le nouveau rayon de propagation du virus, centré sur le corps mort. Faites immédiatement un jet pour toucher sur les nouvelles cibles dans l'aire d'effet, cela peut inclure les troupes qui ont eu assez de chances pour ne pas être touchées par l'explosion initiale. Continuez les jets pour les nouveaux effets et les nouvelles pertes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de touches à effectuer où qu'il ne reste plus de cibles potentielles.

Le virus est génétiquement programmé pour muter en une forme inoffensive une fois le massacre terminé.

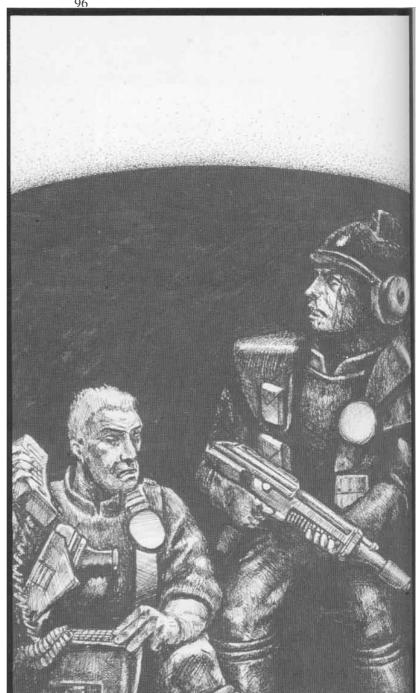
Longue	Pour t	ouch	er	For	rce	Dom.
portée	Court.	Long.				
4-8"	1					
	Mod.		Ту	pe		Gab.
(in)	svg.	С	L	M	S	Gab.
T				X		1½"
	portée	portée Court. 4-8" - Mod.	portée Court. Lo 4-8" Mod.	portée Court. Long. 4-8"1 Mod. Ty	portée Court. Long.  4-8"1  Mod. Type  svg. C L M	Portée   Court.   Long.   Force

Note: quoique étant considéré comme instantané, un virus se propage normalement au maximum de plus 800m depuis le point de détonation durant le simple tour d'un jeu. Aussi, quoique les effets du virus soient gérés pour un seul tour, dans les faits, il y a 1% de risque qu'il se réactive n'importe quand au cours des dix années suivantes.

Vortex (Vortex). Une munition vortex crée une grosse distorsion spatio-temporelle, un tourbillon de destruction comme un petit trou noir. La distorsion est appelée un champ vortex. Vous ne pouvez voir ou tirer à travers celui-ci. Toutes les constructions, décors et unités prises dans le gabarit sont automatiquement détruites ; un vortex détruit toute matière et énergie. Pas besoin de jet pour toucher, et il n'y a normalement aucun jet de sauvegarde. Une sauvegarde peut cependant être permise afin de représenter ses chances de bondir de coté à la dernière minute (habituellement un 6 sur un D6).

Les champs vortex sont sphériques et laissent un cratère à l'endroit qu'ils occupaient, tandis que leur déplacement crée une tranchée. Le problème avec ces armes est qu'elles sont imprévisibles (en plus d'être très rares et extrêmement chères).

Quand elle est jetée/tirée, une munition vortex dévie sur un 2+ sur un D6. Les champs vortex restent en jeu, disparaissent ou se déplacent comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Au début du chaque tour de chaque joueur, lancez un D10 et consultez le tableau ci-dessous.



juggernaut [super-lourd, NdT]. Il n'y a pas de jet de sauvegarde.

- Le vortex disparaît.
- Le champ reste en place.
- Le champ vortex se déplace de 1D6 pouces dans une direction aléatoire.
- Le vortex éclate en deux champs de taille égale, chacun d'eux étant autonome.
- Le rayon du vortex augmente instantanément de 3 pouces et disparaît, laissant un grand cratère.

Un vortex attaquant une construction ou un véhicule causera 1D4 dommages pour chaque ½ pouce entièrement pénétré par le vortex. Pour un vortex de 1,5 pouces de rayon (3 pouces de diamètre) traversant un bâtiment lui causera 6D4 dommages. Si plus de 50 % de la surface au sol est détruite, celui-ci s'effondrera de toute façon. Si plus d'un pouce d'un véhicule est affecté, il est considéré comme détruit sauf si c'est un

Sur les tables de jeu, un champ vortex est symbolisé par un gabarit noir pour représenter cette menace non négligeable. Une sphère noire serait visuellement plus représentative (la moitié d'une balle), mais une balle de la bonne dimension est assez difficile à trouver.

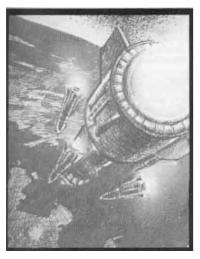
Courte	Longue	Pour t	ouch	er	For	rce	Dom.	
portée	portée	Court.	Lo	ng.				
0-4"	4-8"	touche auto						
1	+ 60 /		Mod. Type				Gab.	
(M)	in.	svg.	С	L	M	S	Gab.	
1	T				X		1½"	
N.								

#### • MINES

Les mines sont comparables dans leurs effets aux grenades. En fait, tous les types de grenades peuvent être adaptés en mines. Elles se déclenchent par simple pression, par la température, des mèches ou autres détonateurs. Il n'est pas très pratique d'utiliser des mines dans le jeu. Si le MJ veut inclure des zones minées sur la table, il lui faut dessiner une carte montrant leur étendue et leur type. Beaucoup de mines sont de la taille d'une pièce de monnaie, des "micromines" sont installés en groupes ou sur des zones plus dispersées. Les trouver est impossible -excepté par accident bien sûr. En conséquence, les zones minées restent dangereuses même lorsque quelques mines ont sauté. Si le MJ le désire, il peut décider qu'il n'y avait une seule mine installée et une fois qu'elle a explosé, elle est enlevée de la carte. Les mines antichars, à fusion et autres du même type sont plus fréquemment installées seules ou en petits groupes, toujours le long des routes pour détruire les véhicules.

Toutes les figurines traversant une zone minée, sont des cibles potentielles. Les ioueurs peuvent choisir d'installer des mines activées seulement par le poids -dans ce cas tout ce qu'il a le poids d'un petit véhicule ou plus peut les déclencher. Lancer une fois pour toucher, utilisant une CT de 3, touchant donc habituellement sur un 4, 5 ou 6 sur un D6. Appliquer les dommages à toutes les figurines touchées comme si une grenade leur avait explosé dessus. On suppose que les mines sont légèrement moins puissantes que des grenades, aussi il n'y a pas d'aires d'effet. Pour la même raison, leurs effets ne durent pas plus d'un tour, les gaz et les effets de champ se dispersent immédiatement.

Les mines peuvent être détectées par un scanner d'énergie (voir la section équipement). Toutes les figurines utilisant un tel scanner réduisent leur chance d'être touchées à un 6 sur 1D6. Autrement, une zone peut être nettoyée par un gabarit d'explosion (grenade, arme). Mais il n'y a aucune garantie que toutes les mines aient été détruites, cela réduit les chances d'être touché à un 6 sur 1D6 dans la zone nettoyée.





#### ARMES D'APPUI

Le choix d'armes d'appui hors table est large. Elles peuvent être tirées depuis des silos à plusieurs kilomètres de distance, depuis des vaisseaux spatiaux ou des avions. Certains des plus gros missiles peuvent être lancés d'un coin du système solaire jusqu'à des planètes à plusieurs millions de kilomètres. La disponibilité de tels appuis doit être décidée avant la partie par MJ et peut dépendre du contexte d'une campagne ou d'un scénario. Il n'est pas recommandé que de si puissantes armes apparaissent trop fréquemment elles mais particulièrement indiquées pour les scénarii de raid, de capture ou de destruction. Elles sont incluses dans les règles par soucis d'exhaustivité. Toutes les touches potentielles des armes d'appuis sont faites avec une CT de 3.

Missile de barrage (Barrage bomb). Cette arme est un missile tactique longue portée utilisée en priorité contre les villes ou les fortifications. Sa portée est pratiquement illimitée. Un tel missile peut être équipé de pilotes, le rendant capables d'effectuer de très longues distances notamment interplanétaires. Avant de frapper, le missile se divise en 6 fragments.

Lorsque vous utilisez cette arme, déterminez le point cible et le point de chute du premier fragment. Placez un gabarit de 2" de rayon et lancez pour effectuer la déviation : dévie sur un 2+ sur 1D6 d'un D20" dans une direction aléatoire. Tous les autres fragments dévient de la même façon à partir du premier point d'impact. Une fois tous les gabarits en place, effectuez les dommages. Si les marqueurs se recouvrent, il est convenu de n'appliquer les dommages d'une seule fois – mais le MJ peut en décider autrement s'il juge la situation appropriée. Notez que l'arme n'a pas de portée.

Courte	Longue	Pour t	ouch	ier	For	ce	Dom.
portée portée		Court. Long.					
Cf.	texte				5	i	D10
Ser.		Mod.		Ту	pe		Cala
(Ma)	in	svg.	С	L	M	S	Gab.
T	T	-5			X		2"
1	/						

Bio-barbelés (bio-wire bomb). Ces missiles sont utilisés pour disperser une arme étrange. Chaque bombe contient des graines spéciales, un sol favorable et des nutriments : la plante qui en est issue est appelée biobarbelé. Les bio-barbelés grandissent presque instantanément, sont très résistants et autorégénérants. Ces piquants acérés peuvent pénétrer les armures ou lacérer la chair exposée. Une croissance extrêmement rapide donne à cette sorte de ronces une précision quasiment animale, empêtrant et étranglant les créatures vivantes. Une fois attrapée, des sécrétions acides réduisant une créature de taille humaine en os en moins d'une minute.

Déterminez le point d'atterrissage du missile. Il dévie sur un 2+ sur 1D6 d'un D20" dans une direction aléatoire. Une fois que la position de chute est connue, placez un gabarit de 2" de rayon avec du lichen ou un autre décor approprié. Cette zone compte comme un terrain très difficile, divisant le mouvement par quatre. En plus, toutes les figurines se déplaçant dans la zone reçoivent une touche automatique de force 5 causant 1D6 dommages. Même les véhicules sont affectés.

Les bio-barbelés sont extrêmement dangereux car ils peuvent grandir. Le MJ lance un D6 au début du tour de chaque joueur. Sur un 6, le rayon augmente de ½" supplémentaire.

Les bio-barbelés ne sont pas affectés par la plupart des armes. Les épées tronçonneuses, les haches ou les épées énergétiques peuvent permettre de se tailler un chemin réduisant le mouvement de moitié seulement mais cela n'empêche pas les biobarbelés d'attaquer. Les armes basées sur le feu ou le plasma peuvent nettoyer une zone équivalente à l'aire d'effet tout comme les missiles ou les grenades défoliants.

Balise disruptive (Disruptor beacon). C'est un objet porté par un missile qui a un rôle tactique sur le champ de bataille. En fait, il rend les communications difficiles. Une telle balise émet un signal constant qui étouffe tous les autres signaux radios venant des 100" autour de la balise. Toutes les communications deviennent impossibles tant que la balise est intacte.

Choisissez un point de largage, la balise dévie sur un 5+ sur 1D6 d'un D20" dans une direction aléatoire. Une balise a une endurance de 8 et 1PV. Sa destruction la rend inactive.

Holographes (holographs). Les lasers holographiques projettent des mots ou des images sur les nuages et peuvent être vus de partout sur la table. Il n'y a besoin de rien pour les représenter. Une image projetée dure D6 tours. Durant ce temps, tous les tests psychologiques de l'ennemi se font avec un malus de 1. Ces hologrammes sont conçus pour l'effet psychologique, rappelant à l'ennemi ses défaites passées, injuriant des soldats en particulier ou promettant confort et vie sauve comme prisonnier de guerre.

Balise autodirectrice (Homing beacon). Une balise autodirectrice émet un signal constant qui peut être capté par un communicateur ou un autre récepteur. D'autres armes d'appui hors table peuvent être dirigées sur la balise et n'ont aucune chance de dévier. La balise peut être larguée, elle dévie du point cible sur 5+ sur 1D6, d'un D20" dans une direction aléatoire. Une balise auto-directrice peut être détruite. Elle a une endurance de 8 et 1PV.

Missile à mines (Mine missile). Ce missile explose au-dessus de la cible dispersant sur une zone de 12" (30cm) de rayon des centaines de micro-mines. Désignez le point cible et lancez pour la déviation. Le missile dévie sur un 2+ sur 1D6 d'un D20" dans une direction aléatoire. Les cibles potentielles sont touchées avec l'équivalent d'une CT de 3, ce qui correspond habituellement à un score de 4, 5 ou 6. Les mines restent actives jusqu'à ce qu'elles soient nettoyées par un explosif à aire d'effet.

Missiles. En théorie, il n'y a pas de raison que les grenades ou les missiles ne soient pas disponibles en versions beaucoup grandes. Il peut être possible de construire des missiles de n'importe quelle taille : d'une version à peine plus grande que l'original à d'autres capables de raser une ville ou un continent. Tous ces missiles dévient sur un





Frappez la première rune sur l'habillage de la machine avec la clé choisie. Son bout pourrait être enduit d'huile mécanique en prononçant l'incantation correcte lorsque les auspices sont favorables.

Frappez la seconde rune sur l'habillage de la machine en utilisant la manette d'alimentation.

Si la seconde rune n'est pas correcte, une troisième rune peut être frappée de la même manière que la première. Cela est accompli en observation du véritable rituel édicte par Scotti le Technaugure.

Une libation pourrait être offerte.

Si la séquence est correctement observée, la machine peut être amenée à une activation complète par la pression d'un large bouton marqué : "ON".

\*\*Le Vol Spainel Romque — Une mandacana, Manuel de Vol de la blone W 1101.

2+ sur 1D6 d'un D20" dans une direction aléatoire. Les zones d'effet sont multipliées en fonction du type de grenade (x2, x3, x4, etc.). Il est pratique de parler d'un missile "Cauchemar x5" ou "A fragmentation x3". les effets sont les mêmes que ceux des grenades.

Missile éclairant (Nightlight). Ce sont des missiles relativement petits, habituellement autour de 2 à 3 mètres de long. Ils sont tirés dans le ciel pour illuminer la table de jeu pour 2D3 tours. Le jour, ils sont inutiles sauf en tant que signaux.

Bombe à plasma (Plasma bomb). Une bombe à plasma est un gros missile utilisé typiquement par ou contre les vaisseaux spatiaux. Ils sont aussi utilisés pour les sièges planétaires. A son lancement, le missile est converti en une masse de plasma bouillonnante - chaque missile devient ainsi une boule d'énergie suffisante pour détruire un pâté de maison. Lorsqu'il se change en plasma le missile se divise en 6 fragments. La cible d'une telle attaque devient un brasier infernal. Il faut être très chanceux pour y survivre.

Sa portée est pratiquement illimitée. Une bombe à plasma est capable de voyager d'un coin d'un système solaire à une planète éloignée. On les connaît aussi sous le nom de torpilles à plasma ou lance plasma.

Lorsque vous utilisez cette arme, déterminer la position du premier fragment. Il dévie sur un 2+ sur 1D6 d'un D20" dans une direction aléatoire. Les 5 autres fragments dévient de la même façon du point où est tombé le premier. Une fois tous les gabarits en place, effectuez les dommages. Si les marqueurs se recouvrent, il est convenu de n'appliquer les dommages d'une seule fois – mais le MJ peut en décider autrement s'il juge la situation appropriée. Chacun a un gabarit de 2" de rayon. Notez que l'arme n'a pas de portée et qu'il y a un bonus de +2 pour toucher les figurines sous le gabarit.

Courte	Longue	Pour t	ouch	er	For	rce	Dom.
portée	portée	Court.	Long.				
Cf	Cf. texte					0	10
CI.							+D10
-50	SPAN			Ту	pe		Gab.
			С	L	M	S	Gab.
1	T	-10			X		2"
A.	/ii						

Missile dispersif (Scatter missile). Ce missile se fragmente avant l'impact en 6 grenades standards. Désignez la cible du missile. Il dévie sur 5+ d'un D6" dans une direction aléatoire. Toutes les grenades (dont la première) dévie d'un D6" dans une direction aléatoire à partir de ce point. Un tel missile peut contenir n'importe quel type de grenade.

#### **RESUME DES ARMES**

• ARMES DE BASE			_	_	_	_	_					_	
	Courte	Longue	Pour to	oucher			Mod.		Ty	ne		Gaba-	
	portée	portée	CP	LP	Force	Dom.	svg	C	L	M	S	rit	Tech.
Fusil mitrailleur	0-12"	12-32"	+1	121	3	1	-1			171		110	6
Bolter	0-12"	12-32	+1		4	1	-1						6
Arc	0-12"	12-24"		-1	3	1							5
Arbalète	0-16"	16-32"	. 2	-1	4	1	2			X		11/8	5
Lance-flammes Graviton	0-6" 0-8"	6-12" 8-16"	+2	-1	4 spécial	1	-2					1½" 1½"	6
Arbalète de poing	0-8"	8-16"	11	-1	4	1				X		1/2	5
Fusil laser	0-12"	12-24"	+1		3	1	-1						6
Fuseur	0-6"	6-12" 6-24"	+1	1	8	D6	-4 -1			X		1"	5
Mousquet Fusil à aiguilles	0-16"	16-32"	+1	-1	3	1	+1			X			7
Lance-plasma	0-8"	8-24"	+1		7	1	-2			- 1	X		6
Fusil à pompe	0-4"	4-18"		-1	var.	1	var.			X		1/2"	5
Catapulte shuriken Fronde	0-12" 0-12"	12-24" 12-18"	+1	-1	3	1	-2			X	X		7 5
		12-10		-1	3	1				Λ			3
<ul> <li>ARMES LOURDES</li> </ul>	5												
	Courte	Longue	Pour to	oucher	10	D	Mod.		Ty	pe		Gaba-	Tr1.
	portée	portée	CP	LP	Force	Dom.	svg	С	L	M	S	rit	Tech.
Autocanon	0-20"	20-72"			8	D6	-3		2"	X		1"	6
Transmuteur	0-20"	20-40"	-1		var.	D6	var.		11/2"	Х		var.	7
Canon à distorsion	0-16"	16-32"		-1	cf.texte	alan ·····			2"	X		2"	8
Lance-grenades Lance-plasma lourd:	0-20" 0-20"	20-60" 20-40"			7	belon munition D4	n -2		1½" 2"	X	X	1"	6
puissance max.	0-20"	20-40			10	D10	-6		2"	X	Λ	1"	6
Bolter lourd	0-20"	20-40"			5	D4	-2		1"	X	X		6
Mitrailleuse	0-20"	20-40"			4	1	-1		1"	X	X	2"	6
Lance-toile lourd Canon laser	0-12" 0-20"	12-24" 20-60"			9	2D6	-6		2"	X		2"	7 6
Lance-missiles	0-20"	20-72"				selon munition			1"	X			6
Multilaser	0-20"	20-60"	+1		6	D4	-1		2"	X	Х		6
Multifuseur	0-12"	12-24"	+1		8	4D4	-4		2"	X		2"	6
• ARMES DE CORPS	S A CORI	DC	_	_	_	_	_					_	
ARMES DE CORT	1		Pour to	oughon	1	1	Mad	Π	Ту	no		Caha	
	Courte	Longue			Force	Dom.	Mod.			_	C	Gaba-	Tech.
	portée	portée	CP	LP			svg	C	L	M	S	rit	_
Pistolet antique Pistolet mitrailleur	0-6" 0-8"	6-12" 8-16"	-1 +2	-2	3	1	-1 -1	X					5
Pistolet hiltrameur Pistolet bolter	0-8"	8-16"	+2		4	1	-1	X					6
Epée tronçonneuse	0.0	0.10		k	4	1	-1	X					6
Accessoire de combat			*		FU	1		X					4
Sceptre de force			4		cf.texte	1		X					4
Epée de force Arme à deux mains					FU FU	1	-1	X					4
Arme à une main			3		FU	1	-1	X					4
Lance-flammes léger	0-4"	4-8"	+2		4	1	-2	Х					6
Arme improvisée	0.011	0.168	,		FU	1		X					1
Pistolet laser Pistolet à aiguilles	0-8"	8-16" 8-16"	+2	-1 -1	3 2	1	+1	X					6
Neurodisrupteur	0-6"	6-12"	+2	-1	cf.texte	1	T1	X					4
Pistolet à plasma	0-6"	6-18"	+2	-1	6	1	-1	X					6
Hache énergétique	1		3	k									5
					6	1	-3	X					
Gantelet énergétique			*		8	1	-5	X					6
Epée énergétique	0-4"	4-8"			8 5		-5 -1	X X		X		1/2"	
	0-4" 0-8"	4-8" 8-16"		k	8 5 var. 3	1	-5	X		Х		1/2"	6 5 5 6
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée	0-8"	8-16"	3	-1 -1	8 5 var. 3 FU	1 1 1	-5 -1	X X X X		X		1/2"	6 5 5 6 4
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique			k	-1 -1	8 5 var. 3	1 1 1 1	-5 -1	X X X		X		1/2"	6 5 5 6
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée	0-8"	8-16"	3	-1 -1	8 5 var. 3 FU	1 1 1 1	-5 -1	X X X X		X		1/2"	6 5 5 6 4
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile	0-8"	8-16"	* +1	-1 -1 *	8 5 var. 3 FU cf.texte	1 1 1 1 1	-5 -1	X X X X	Tv			½" Gaba-	6 5 5 6 4 7
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile	0-8" 0-4" ISSILES Courte	8-16" 4-8"	+1 Pour to	-1 -1 *	8 5 var. 3 FU	1 1 1 1	-5 -1 var.	X X X X X	Ty L	pe	S		6 5 5 6 4
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile	0-8" 0-4"	8-16"	* +1	-1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte	1 1 1 1 1	-5 -1 var.	X X X X	Ty L		S	Gaba-	6 5 5 6 4 7
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant	0-8"  0-4"  SSILES  Courte portée  0-4" 0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"	+1 Pour to	-1 -1 ** oucher LP	8 5 var. 3 FU cf.texte	1 1 1 1 1 1 1 Dom.	-5 -1 var.	X X X X X		pe M x x	S	Gaba- rit 1½" 1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b>
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante	0-8" 0-4" ISSILES Courte portée 0-4" 0-4" 0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"  4-8"	+1 Pour to	oucher LP	8 5 var. 3 FU cf.texte	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var.	X X X X X		pe M x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b>
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade	0-8"  0-4"  SSILES  Courte portée  0-4" 0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"	+1 Pour to	-1 -1 ** oucher LP	8 5 var. 3 FU cf.texte	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½" ½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  • GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar: grenade missile	0-8" 0-4" ISSILES Courte portée 0-4" 0-4" 0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"  4-8"	+1 Pour to	oucher LP	8 5 var. 3 FU cf.texte	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var.	X X X X X		pe M x x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½" ½" ½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b>
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade missile A fragmentation Hallucinogène	0-8"  0-4"  ISSILES  Courte portée  0-4"  0-4"  0-2"  0-4"  0-4"  0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"  2-4"  4-8"  4-8"	+1 Pour to	-1 -1 **  Oucher LP -1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte  Force  3 6 8 3 3	Dom.  1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5 5 5
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  • GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade missile A fragmentation Hallucinogène PEM	0-8"  0-4"  SSILES  Courte portée  0-4"  0-4"  0-2"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"	+1 Pour to	-1 -1 **  Oucher LP  -1 -1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte  Force	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5 5 5 6 4 7
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade missile A fragmentation Hallucinogène PEM Assommante	0-8"  0-4"  ISSILES  Courte portée  0-4" 0-4" 0-2"  0-4" 0-4" 0-4" 0-4" 0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"	+1 Pour to	-1 -1 EDUCHER LP -1 -1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte  Force  3 6 8 3 2	Dom.  1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x x x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5 5 6 8 8
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade missile A fragmentation Hallucinogène PEM Assommante A fusion	0-8"  0-4"  SSILES  Courte portée  0-4"  0-4"  0-2"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"	+1 Pour to	-1 -1 **  Oucher LP  -1 -1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte  Force  3 6 8 3 3	Dom.  1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x x x x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5 5 5 6 8 8 5
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade missile A fragmentation Hallucinogène PEM Assommante	0-8"  0-4"  ISSILES  Courte portée  0-4" 0-4" 0-2"  0-4" 0-4" 0-4" 0-4" 0-4" 0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8	+1 Pour to	-1 -1 EDUCHER LP -1 -1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte  Force  3 6 8 3 2	Dom.  1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x x x x	S	Gaba- rit 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½" 1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5 5 5
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade missile A fragmentation Hallucinogène PEM Assommante A fusion A photon Plasma Psyk-out	0-8"  0-4"  ISSILES  Courte portée  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"  0-4"	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"  4-8"	+1 Pour to	-1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte	Dom.  1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x x x x x x x x x x x x x x x x x	S	Gaba- rit  1½"  1½"  ½"  ½"  1½"  1½"  1½"  1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5 5 5 4 6 8 5 5 4 4
Epée énergétique Fusil à canon scié Pistolet automatique Epée Lance-toile  • GRENADES ET M  Défoliant Aveuglant Asphyxiante Antichar : grenade missile A fragmentation Hallucinogène PEM Assommante A fusion A photon Plasma	0-8"  0-4"  ISSILES  Courte portée  0-4" 0-4" 0-4" 0-4" 0-4" 0-4" 0-4" 0-4	8-16"  4-8"  Longue portée  4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8" 4-8	+1 Pour to	-1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1	8 5 var. 3 FU cf.texte	Dom.  1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	-5 -1 var. Mod. svg	X X X X X		pe M x x x x x x x x x x	S	Gaba- rit  1½"  1½"  1½"  ½"  ½"  1½"  1½"  1½"	6 5 5 6 4 7 <b>Tech.</b> 4 4 4 5 5 5 4 6 8 8 5 5

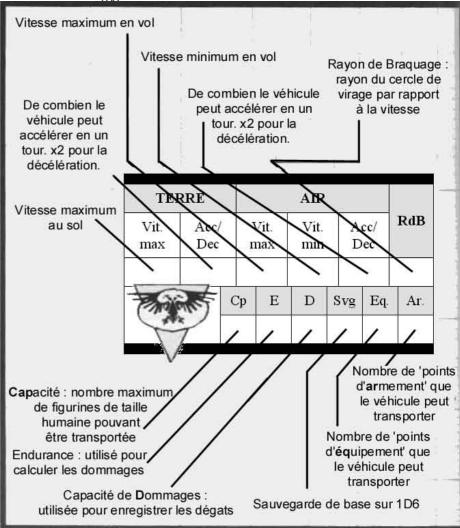
Toutes ces portées et ces modificateurs pour toucher ne s'appliquent qu'aux grenades. Pour les missiles, se reporter au lance-missiles. FU : Force utilisateur \* co

 $\ast$  corps à corps seulement

## • PROFILS DES VEHICULES

La galaxie est grande - le nombre de mondes qu'elle contient est difficilement imaginable. Transporter des matériaux entre tant de systèmes solaires éloignés n'est pas chose aisée, si bien que la plupart des véhicules sont construits et employés sur la même planète. Certains modèles ont acquis une certaine popularité et sont employés à travers tout l'espace humain, le plus souvent avec des variantes locales, des améliorations ou des adaptations. Le plus souvent, la demande locale crée un marché pour des véhicules faits-maison, s'accommodant non seulement aux conditions locales mais aussi aux goûts locaux. On pourrait penser que le design des véhicules militaires est standardisé mais ce n'est que partiellement le cas. Posséder une réserve de véhicules est souvent l'apanage des commandants, tandis que la plupart des unités préfèrent modifier leurs véhicules - en les reconstruisant parfois entièrement pour répondre à leurs besoins. Créer une réserve de véhicules est souvent si difficile que les commandants sont tous trop heureux de prendre tout ce qu'ils peuvent obtenir.

Les véhicules posent un problème au joueur - ou plutôt un challenge! Il est impossible pour Citadel Miniatures de commercialiser des véhicules, en raison de problèmes d'ordre technique (sans parler du prix). Il n'est que très peu probable que l'on voie un jour une gamme complète de véhicules plastiques Citadel Warhammer 40,000. Nous sommes donc obligés de créer nos propres véhicules ou d'adapter les véhicules disponibles sous forme de kits plastiques auprès d'autres éditeurs. A l'heure où nous écrivons ceci, il existe beaucoup d'excellents kits - mais qui peut dire pendant combien de temps ces utiles produits seront commercialisés ? Parce que nous ne pouvons savoir exactement quelles figurines seront disponibles dans le futur, cette section a été créée autour du concept de "types génériques". Chaque type générique correspond à une forme générale ou à un mode de propulsion et chacun est subdivisé en trois sous-sections : "petit", "moyen" et "grand". Vous devriez pouvoir



classer n'importe quel kit disponible ou n'importe quelle conversion de votre cru dans l'une de ces catégories. Des détails spécifiques sur l'armement et l'équipement additionnel sont inclus dans les descriptions, et peuvent être générés aléatoirement si vous le souhaitez.

## • GENERER L'ARMEMENT DES VEHICULES

Avant la partie, l'armement d'un véhicule peut être choisi soit par le MJ, soit par le joueur, soit généré aléatoirement en utilisant les tableaux de génération. Il est conseillé que ce soit le MJ qui décide de tous les détails des véhicules, armement inclus, s'il a créé un scénario. De cette manière le MJ

pourra être sûr que son scénario fonctionnera et qu'aucun élément déséquilibrant ne sera introduit par un joueur ou par un jet de dé aléatoire. Néanmoins, pour ceux qui préfèrent générer les détails aléatoirement, les tableaux ci-dessous indiquent en détails comment les points d'armement d'un véhicule sont divisés entre les armes superlourdes, les armes lourdes et les armes de base. Les armes de base coûtent 1 point, les armes lourdes 2 points et les armes superlourdes 6 points (sauf les défenses lasers qui coûtent 10 points). Lancez aléatoirement sur les tableaux d'armement pour déterminer l'arme/les armes portées. Lorsque vous lancez pour les véhicules capables de porter un laser de défense, il est préférable de



commencer par déterminer les armes superlourdes, puisque l'installation d'une telle arme réduira le nombre des autres armes qui peuvent être portées. Si un jet indique la présence d'une défense laser sur n'importe quel autre véhicule, ignorez ce résultat et relancez le dé.

#### • ARCS DE TIR SUR LES **VEHICULES**

De manière générale, les arcs de tir devraient être en accord avec la figurine ellemême - ainsi, un véhicule équipé d'une arme à l'avant pourra tirer vers l'avant, un véhicule muni d'une tourelle pourra tirer de tous les côtés, et ainsi de suite. L'arc de tir d'une arme fixe devrait être de 90°, calculé depuis le centre exact du véhicule, et être dirigé vers l'avant, l'arrière ou l'un des côtés.

#### • GENERER L'EQUIPEMENT **DES VEHICULES**

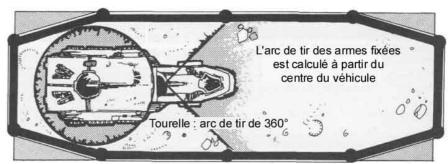
Comme pour l'armement, l'équipement additionnel peut être choisi par le MJ ou généré aléatoirement grâce aux tableaux d'équipement. La plupart des équipements n'ont que peu ou pas de sens lorsqu'ils sont appliqués à des véhicules. Dans ce cas, le véhicule n'a pas d'équipement additionnel ou l'équipement indiqué est rangé dans un casier de transport et peut être utilisé par l'équipage si désiré.

Alternativement, ce tableau abrégé peut être utilisé pour déterminer l'équipement d'un véhicule. La liste n'inclut que les équipements qui sont les plus susceptibles d'être transportés par un véhicule, ainsi qu'une catégorie générale pour l'équipement plus exotique. Un jet indiquant autre *équipement* peut être relancé sur les tableaux d'équipement aléatoire. Si le même équipement est tiré deux fois, il peut être conservé ou relancé, selon la préférence du joueur.

01-10	Tir automatique
11-30	Pilote automatique
31-40	Autofac
41-45	Bio-scanner
46-65	Communicateur
66-70	Sièges éjectables
71-75	Lascutter (3 pts)
76-80	Gén. de champ de phase (2 pts)

					Points	d'arm	ement					
D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1b	2b	3b	4b	5b	6b	7b	8b	9b	10b	11b	12b
2	1b	2b	1b 11	2b 11	3b 11	4b 11	3b 21	4b 21	3b 31	4b 31	3b 4l	4b 4l
3	1b	2b	1b 11	2b 11	1b 2l	2b 21	1b 31	2b 31	1b 4l	2b 4l	1b 51	2b 5l
4	1b	2b	1b 11	21	1b 2l	31	1b 31	41	1b 4l	51	1b 51	61
5	1b	11	1b 11	21	1b 21	1s	1b 1s	2b 1s	1b 1s	21 1s	1b 2l	31 1s
									1s	*	1s*	*
6	1b	11	1b11	21	1b2l	1s	1b 1s	11 1s	1b 11	21 1s	1b2s	2s
									1s	*	1s*	*

b=base, l=lourde, s=super-lourde, \*= seuls les véhicule de ce type sont autorisés à porter une défense laser à 10pts d'armement - dans ce cas, le reste des points est dépensé en armes de base.



81-85 Bulle énergétique (2 pts)

Viseur

96-00 Autre équipement (aléatoire)

#### • INDEX DES TYPES DE **VEHICULES ET GENERATION ALEATOIRE**

1 01-10 Moto

2 11-20 Tunnelier

3 21-25 Volant

4 26-40 Antigrav

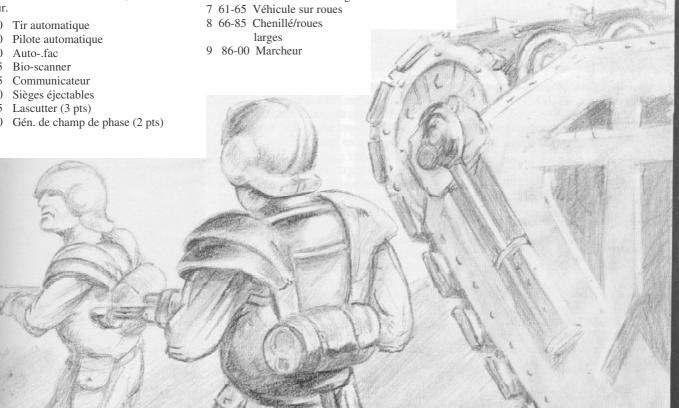
5 41-45 Juggernaut

6 46-60 Module d'atterrissage

61-65 Véhicule sur roues

#### • MOTOS

Les motos sont de petits véhicules conçus pour transporter un unique passager ainsi qu'une petite quantité d'équipement. Elles peuvent être équipées de roues, être antigrav ou appartenir à l'un des autres principaux types de véhicules et peuvent être capables de voler. Néanmoins, la plupart des motos sont soit à roues, soit antigrav. Les règles spéciales de leur type principal



s'appliquent, ainsi que les règles spéciales cidessous.

- 1. Les motos sont des cibles découvertes, de la même manière que les véhicules découverts. A courte portée, moto et pilote peuvent être ciblés séparément, tandis qu'à longue portée les touches sont réparties aléatoirement entre le pilote et sa machine.
- 2. Bien que les motos ne soient pas conçues pour embarquer de passagers, il est possible de prendre un unique passager en croupe. Un tel passager ne peut rien faire tant qu'il est sur la moto, mais peut en descendre de la même manière qu'un personnage individuel quittant un véhicule. Une moto transportant un passager voit son rayon de braquage augmenté de 1.
- Une moto stationnaire peut tourner sur place pour faire face à n'importe quelle direction.

#### MOTO TYPE

TEI	RRE				AIR				ļ	D 10
Vit. max	Acc/ Dec	,	Vit. max		Vit. min		Ao D	ec/	RdB	
32	16									1/2
En co	ALC:	C C		Е	D	5	Svg	Eq.		Ar.
100	1		1	4	1			1		1
\ /										

#### MOTO ALEATOIRE

TEI	TERRE Vit Agg/				AIR						
Vit. max	Acc/ Dec			/it. nax	Vit. min	- 1	cc/ ec	K	RdB		
2D6 +20	2D6 +4		25	6% de	chance	e de v	oler		1/2		
E Gir	ALL THE	C	`p	Е	D	Svg	Eq.		Ar.		
			1 D3 +2		1	D6 +4	D3 -1		D3 -1		

Une sauvegarde de 7 ou plus indique qu'il n'y a pas de sauvegarde

## • LA VINCENT BLACK SHADOW

Cette fameuse bête de fer est la monture préférée de nombreux mercenaires qui infestent les zones oubliées et sauvages de la galaxie. Ses énormes roues sont blindées, son armement considérable et son pilote est sans doute l'une des ordures les plus vicieuses de l'univers.

TEI	RRE			AIR				n ID
Vit. max	Acc/ Dec		Vit. max	Vit. min	Acc/ Dec		RdB	
32	16							1/2
E PARTIE	C C		Е	D	Svg	Eq.		Ar.
200	***		5	1	5,6	2		2

L'armement varie beaucoup mais il comprend généralement deux bolters ou un unique bolter lourd. Le pilote automatique et un communicateur sont l'équipement standard.

#### • TUNNELIERS

Les tunneliers sont conçus pour opérer à la surface ou sous terre en creusant des tunnels. A la surface, ils sont lents et peu maniables. Néanmoins, ils peuvent se mouvoir sous terre à travers la plupart des types de terrains et la pierre tendre, ou avancer sur le fond de la mer ou le lit d'une rivière.

- 1. En surface, les tunneliers ne peuvent traverser les bois et les terrains équivalents. Les autres types de *terrains difficiles* sont ignorés.
- 2. Les tunneliers peuvent passer au travers des obstacles linéaires, les démolissant ou les aplatissant dans l'opération. Ils peuvent passer sur, sous ou au travers d'un bâtiment en ne subissant que la moitié des dégâts de collision habituels.
- 3. Les tunneliers peuvent se déplacer sous terre à pleine vitesse à travers les terrains tendres, le sable, les graviers, les marais et autres matériaux comparables. Ils peuvent se déplacer dans les terrains compacts ou terreux à demi-vitesse. Les rochers solides, le béton et autres matériaux similaires sont infranchissables.

Les tunneliers commencent d'ordinaire la partie sous terre, creusent jusqu'à la position voulue et émergent durant la partie. Le meilleur moyen pour le MJ de représenter ceci est de demander au joueur où et quand chaque tunnelier doit percer la surface. Ainsi, le joueur pourra par exemple déclarer que l'un de ses tunneliers va émerger "directement en face de l'aire de décollage au tour 4" ou "à 12" au nord du complexe au troisième tour". Pendant leur trajet souterrain, il est peu probable que les tunneliers puissent communiquer ou manœuvrer parfaitement. Le MJ devrait donc introduire la possibilité que l'arrivée soit retardée, ou qu'elle ne se fasse pas à l'endroit prévu. Tous les tunneliers ont une chance sur 6 d'être retardés d'un tour et ainsi de suite. Ce risque pourrait être plus grand : à chaque tunnelier ne pourrait avoir qu'une chance sur six de ne pas être retardé. La déviation de trajectoire est traitée de la même manière que les déviations des gabarits, le véhicule est placé à 1D6" de la position prévue dans une direction aléatoire.

Une fois placé sur la table, un tunnelier peut retourner sous terre, ses mouvements peuvent alors être suivis sur une carte. Lancez pour le retard et la déviation lorsque le tunnelier tente à nouveau d'émerger. La déviation ne peut jamais excéder la moitié de la distance totale parcourue. Un tunnelier peut tirer avec toutes ses armes au tour où il émerge. Il peut également débarquer la moitié des troupes qu'il transporte.

#### **TUNNELIERS TYPES**

TERRE			AIR					D ID	
Vit. max	Acc/ Dec		Vit. max	Vit. min		Acc/ Dec		RdB	
16	4							2	
12	4							2	
8	4							2	
		Ср	Е	D		Svg E		Ar.	
		2	9	20		5,6	2	2	
		6	9	40		4,6	3	4	
		12	9	60		3,6	6	8	



Bataille de la station Erpes - Orks vs Marines

### TUNNELIER ALEATOIRE

TEI	RRE				AIR			n in
Vit. max	Acc/ Dec			/it. nax	Vit. min		ec/	RdB
2D6	D4+2	2	1	% de (	chance	de vo	ler	2
E GO	1	C	'p	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
	21		D6	D4 +6	10x D6	D4 +2	D6	D10

### • LE SAND CRAWLER

Il s'agit d'un véhicule petit mais puissant, conçu pour transporter deux personnes sur ou sous terre. Comme tous les tunneliers, il possède un blindage externe résistant ; cela aide à protéger l'équipage et l'équipement sensible de l'intense chaleur qui s'accumule lors du voyage souterrain. La plupart de la chaleur due à la friction est évacuée par l'arrière du véhicule -qui fournit également l'essentiel de la poussée. Le bouclier thermique principal est placé à l'avant, juste au-dessus des broyeurs. La terre est attendrie par des ondes sonores à haute fréquence. La terre meuble est alors poussée sous les broyeurs avant et passe par les broyeurs principaux avant d'être repoussée vers l'arrière du véhicule par des lames rotatives.

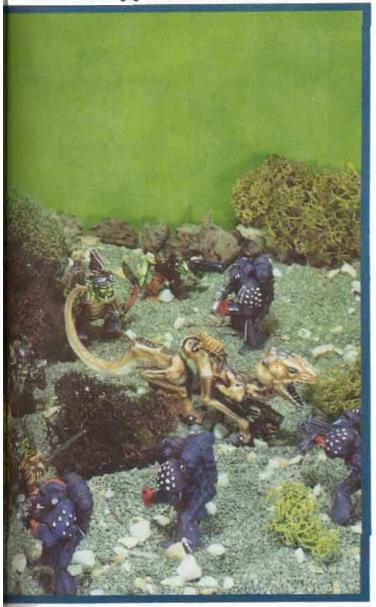
Les broyeurs principaux servent également à pousser le véhicule vers l'avant, et fournissent un certain degré de contrôle directionnel.

ТЕН	RRE				AIR					
Vit. max	Acc/ Dec	,	Vit. max		Vit. min		Acc/ Dec		RdB	
16	4									2
Pholis	AL STATE OF THE PARTY OF THE PA	C	Ср	Е	D	5	Svg	Eq.		Ar.
120	T	,	2	9	20		5,6	2		2
\/										

L'armement standard comprend deux fusils mitrailleurs. Un communicateur et un système de tir automatique pour l'un des fusils sont également inclus.

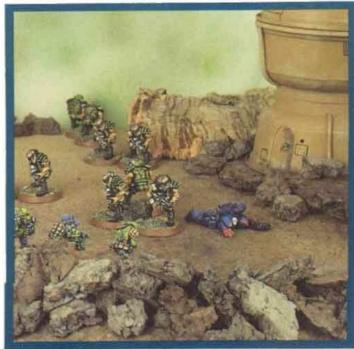


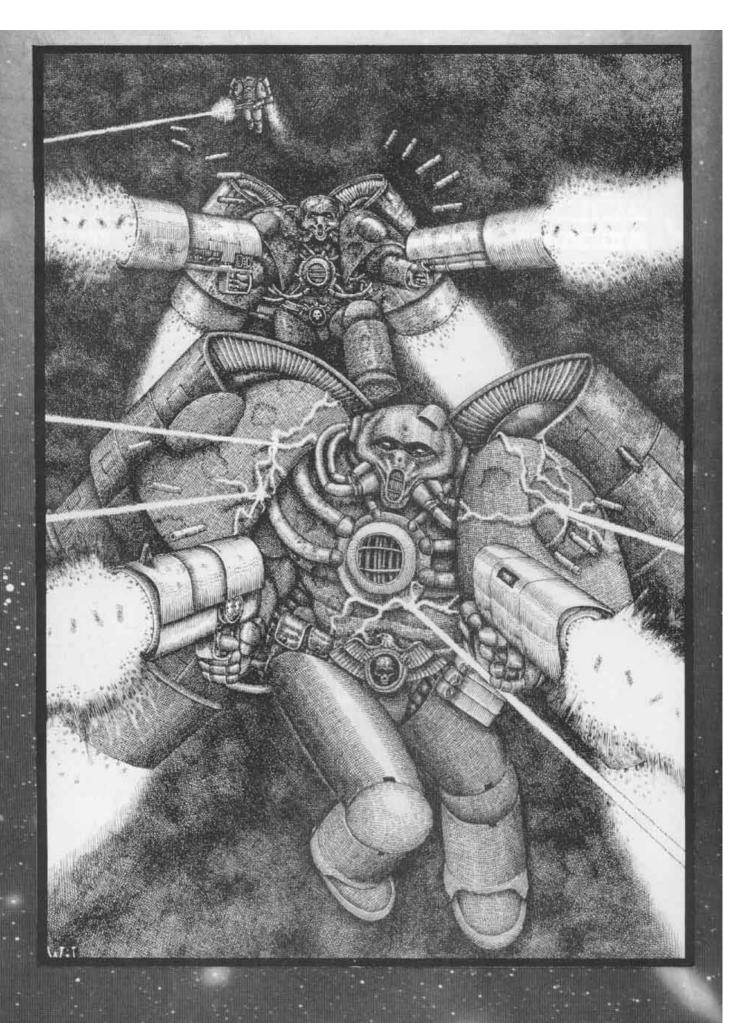
Orks et marines engagés dans un combat sans merci





Les murs sont des couverts vitaux dans cette embuscade





### • VOLANTS

Les volants sont des véhicules ayant une véritable capacité de vol, à la manière des aéroplanes et des hélicoptères. Il peut également s'agir de marcheurs, d'antigravs ou de véhicules chenillés ou équipés de roues. Même certains tunneliers peuvent voler (bien que ce soit rare). Le véhicule vole à l'aide de moteurs de poussée verticale, parfois couplés à des répulseurs antigravitiques ou à des moteurs à réaction gravitique. Les véhicules volants sont habituellement capables de faire du surplace, bien que certains ne puissent se déplacer qu'en vol complet (c'est le cas des aéroplanes).

### **VOLANTS TYPES**

TEI	RRE				AIR			
Vit. max	Acc/ Dec	,	l	/it. nax	Vit. min		ec/	RdB
			(7)	300	0	1	2	2
			3	00	12	2	4	3
			3	800	36	3	6	4
E Sign	The state of the s	(	Ср	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
1			2	6	15		3	3
$\vee$	1		2	6	20		5	5
		2	20	6	30		6	6

### VOLANT ALEATOIRE

TEI	RRE				AIR				,	n 10
Vit. max	Acc/ Dec	,	l	/it. nax	Vit. min		Acc/ Dec		RdB	
				.0x D6	*		6I	06		D4+ 1
PARIL	ALL S	(	Ср	Е	D	5	Svg	Eq.		Ar.
	7	*	*	D4 +3	4D6 +20			D4 +2		D4 +2

- \* 10% de chance pour 0, sinon 6D6
- \*\* 50% chance pour 2 sinon 2D10

En vol, le terrain est survolé et ses effets sont donc ignorés. Les exemples ci-dessous montrent des véhicules purement volants, n'ayant aucune capacité de mouvement au sol. Les vitesses maximales et minimales, les taux d'accélération et de décélération et les rayons de braquage peuvent être transférés à n'importe quel véhicule, quelle que soit leur taille ou leur type pour en faire un véhicule doté de la capacité de se mouvoir aussi bien sur terre que dans les airs. Les caractéristiques restantes sont alors fonction du type de mouvement au sol (capacité, endurance, dégâts, etc.).

Grâce à sa vitesse, un véhicule volant peut littéralement entrer et sortir de la table en un seul tour – effectuant ainsi un survol du terrain. Durant un tel tour, il peut tirer et larguer des projectiles depuis n'importe quel point de sa trajectoire de vol. De la même manière, les troupes au sol peuvent tirer sur n'importe laquelle des positions que le véhicules a occupées dans le tour.

### • LE PLANEUR ORGUS

Cette figurine est une conversion réalisée avec des chutes de plastique. Il s'agit d'un véhicule de frappe léger, représentant typique des véhicules utilisés comme éclaireurs à l'avant d'une armée en marche, ou pour servir de support aux troupes au sol.

TEI	RRE				AII	2			,	D ID
Vit. max		Acc/ Dec		/it. nax	Vit mir			ec/	1	RdB
				240	24		2	4		2
Paris	AL STATE OF THE PARTY OF THE PA	C	`p	Е	D	9	Svg	Eq.		Ar.
100			2	4	30	1	5,6	4		4
\ /										

L'armement standard est un canon laser et un lance missiles. L'équipement standard est un pilote automatique, un viseur pour le canon laser, un communicateur et des sièges éjectables pour l'équipage.

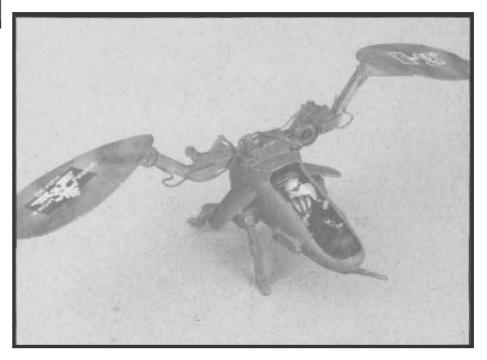
### ANTIGRAVS

Les antigravs sont des véhicules flottant juste au dessus du niveau du sol. Ils peuvent être propulsés par des moteurs de poussée verticale ou par une combinaison de jets et de champs anti-gravité. Les effets sont les mêmes dans ces deux cas, la garde au sol de tels véhicules est toujours d'un mètre maximum.

- Les antigravs peuvent traverser les obstacles linéaires comme les haies ou les murets sans risque jusqu'à mi-vitesse. A des vitesses plus grandes, le véhicule deviendra hors de contrôle au tour suivant.
- 2. Les antigravs ne peuvent se déplacer dans les bois, ni dans les zones de grandes formations rocheuses irrégulières (comme les forêts de cristaux ou les champs de stalactites très denses).
- **3.** Les marais, l'eau ou les sols boueux n'entraînent aucune pénalité.

### **ANTIGRAV TYPES**

TEI	RRE				AIR				- T	
Vit. max	Acc/ Dec			/it. nax	Vit. min			ec/	Rd	B
24	8								1	
20	6								1	
16	4								1	
Province	1	C	Cp	Е	D	5	Svg	Eq.	A	r.
1	7		2	7	15			2	2	
V		(	6	7	20		6	4	4	
		12		7	30	4	5-6 5		5	



### ANTIGRAV ALEATOIRE

TEI	RRE				AIR				
Vit. max	Acc/ Dec			/it. nax	ec/	RdB			
2D6 +12	D6+2	2	20	)% de	chance	e de co	oler		1
PARIL	THE STATE OF	C	`p	Е	D	Svg	Eq.		Ar.
	7	21		D4 +4	4D6 +10	D3 +4	D6		D6

La sauvegarde est générée en lançant un D3 (un D6 divisé par 2 et arrondi au supérieur) plus 4.

Un score de 7 équivaut à aucune sauvegarde.

### • LE LAND SPEEDER

Le land speeder est un véhicule de patrouille, d'exploration et de combat léger. Il est rapide, manœuvrable et embarque deux membres d'équipage. Les land speeders sont utilisés sur de nombreuses planètes, et sont particulièrement communs sur les mondes déserts, marécageux et autres grandes surfaces planes.

L'équipement standard transporté est un communicateur, un viseur pour l'arme principale, un pilote automatique et un système de tir automatique pour l'arme principale. Ces armes sont généralement un fuseur et un multifuseur pivotant tous deux à 360°

TEI	RRE				AII	R			
Vit. max	Acc/ Dec		Vit. max		Vit. min		1	ec/	RdB
24	8								1
<b>Main</b>	香	C	p	Е	D	3	Svg	Eq.	Ar.
200	7	2	!	7	15		6	4	3
$\sim$									

### • JUGGERNAUTS

Il est possible de construire des véhicules bien plus grands que tout ceux qui ont été décrits jusqu'ici. Des véhicules-usines, des véhicules miniers et des véhicules conçus comme d'énormes machines de combat sont construits par toutes les races majeures. De tels véhicules sont si grands qu'ils ne sont pas vraiment viables en usage militaire – un tel engin ne trouverait d'ailleurs que difficilement sa

place sur une table de jeu! Une partie peut être jouée à l'intérieur d'un juggernaut de la même manière qu'à l'intérieur de bâtiments ou de vaisseaux. Les véhicules de cette taille sont ordinairement montés sur roues, chenillés ou de type tunnelier — mais les profils pour tous ces véhicules peuvent être créés à partir des tableaux ci-dessous.

Même un petit juggernaut serait assez grand sur une table de jeu. Une figurine d'environ 24" de long serait nécessaire. Bien que jouer une partie impliquant un juggernaut soit possible, une telle partie serait très étrange. Une partie impliquant les plus grands juggernauts serait tout bonnement impossible, puisqu'ils seraient plus grands que la table. Néanmoins, les profils sont tout de même fournis pour ceux qui désirent essayer.

- 1. Tous les terrains difficiles peuvent être traversés normalement, y compris les lits de rivières, les rochers, les marais, etc.
- 2. Les juggernauts peuvent traverser les bois, les autres éléments de décor et les obstacles linéaires, les détruisant ou les aplatissant dans le processus. Ils peuvent tenter de traverser les bâtiments, en subissant seulement la moitié des dégâts normaux.



- 3. Les juggernauts sont si grands qu'ils peuvent servir de garage pour les autres véhicules. Ceci vient en plus de l'espace alloué à l'équipement et les hangars d'équipement de routine. Un petit juggernaut peut abriter jusqu'à 3 petits/ 2 moyens/ 1 grand véhicule. Un juggernaut de taille moyenne peut en abriter le double, et un grand juggernaut trois fois plus.
- 4. Les juggernauts sont si grands qu'ils peuvent encaisser à peu près n'importe quelle quantité de dégâts sans subir de dégâts spéciaux. N'effectuez pas de jets de dés de dégâts spéciaux. A la place, considérez chaque tourelle, chenille, etc. comme une cible indépendante pouvant subir des dégâts équivalents à 10% du total des points de dommages du véhicule. Les tirs dirigés vers des parties spécifiques du véhicule ne peuvent endommager que ces parties - mais pas le véhicule lui-même. Les portes, les sas, etc. peuvent être éventrés s'ils sont touchés avec suffisamment de puissance. Le blindage du véhicule peut être percé de la même manière que les murs d'un bâtiment.



5. On représentera plutôt les plus grands juggernauts avec la table elle-même, en l'agrémentant d'équipements, de tourelles, etc. L'intérieur du véhicule peut être représenté par un plan, l'ensemble de la partie se déroulant alors de la même manière que l'attaque d'un grand bâtiment.

### **JUGGERNAUTS TYPES**

TEI	RRE							
Vit. max	Acc/ Dec		Vit. max	Vit. min			ec/	RdB
12	4							3
12	4							4
12	4							5
E Gi	The same of	Ср	Е	D	5	Svg	Eq.	Ar.
13.00		100	10	100	[	3-6	30	20
		200	10	200		3-6	40	30
		300	10	300		3-6	50	40

### JUGGERNAUT ALEATOIRE

ТЕ	RRE				AIR			n in
Vit. max	Acc/ Dec		l	/it. nax	Vit. min		ec/	RdB
12	4		1	% de	chance	de vo	ler	D4 +2
E Gi	No.	(	Ср	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
	7		хD 00	10	3xD 100	3-6	10 D6 +10	10 D4 +10

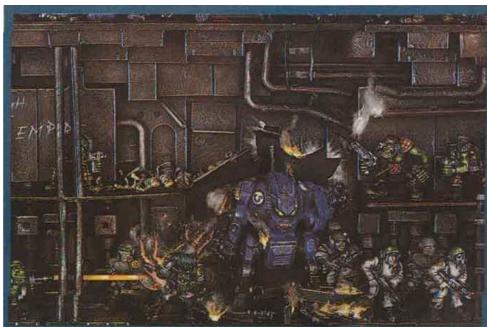
### • UN JUGGERNAUT

Un juggernaut typique est le grand juggernaut de siège écraseur de cité de l'Imperium. Il est extrêmement grand, bardé d'armement et assez grand pour contenir trois autres véhicules de grande taille. Ce véhicule est bien trop grand pour être représenté sur la table, mais sa face supérieure peut très bien faire un bon champ de bataille, les membres d'équipage émergeant d'écoutilles tandis que des équipes d'assaut tentent de se frayer un passage vers l'intérieur.

ТЕ	RRE				AIR					
Vit. max	Acc/ Dec		Vit. max		Vit. min		Acc/ Dec		RdB	
12	4									7
PARTIE .	*	C	Cp	Е	D	5	Svg	Eq.		Ar.
100	7	10	00	10	140	1	3-6	46		32
$\vee$										

### • MODULES D'ATTERRISSAGE

Les modules d'atterrissage sont des vaisseaux d'atterrissage futuristes utilisés pour transporter des hommes et du matériel à la surface d'une planète. Une fois qu'ils ont atterri, ils ne se déplacent plus. Les modules d'atterrissage les plus grands sont souvent armés et conçus pour servir d'avant-postes à leurs équipages. Néanmoins, la plupart ne sont que des véhicules de livraison qui, une fois qu'ils ont atterri, ne peuvent qu'attendre d'être récupérés après la bataille. Ces véhicules sont utilisés par toutes les races, y compris les humains, et plus particulièrement par les Marines. La téléportation est plus commune, mais n'est pas toujours pratique, particulièrement si les vaisseaux ne peuvent s'approcher suffisamment de la planète cible – ce qui est souvent le cas en face de défenseurs hostiles et de puissantes défenses planétaires. Les modules d'atterrissage peuvent être lancés vers leur cible depuis pratiquement n'importe quelle distance, même depuis l'extrême limite d'un système solaire. Ils ont suffisamment de carburant pour manœuvrer, mais sont pauvrement armés et blindés. Un assaut de modules d'atterrissage repose sur le nombre pour espérer traverser les défenses ennemies, leur petite taille en faisant des cibles difficiles pour les tirs venant du sol.



Un assaut de modules d'atterrissage se passe comme suit. Lancez 1D6 pour chaque module au début de votre tour. Un résultat de 5 ou 6 indique qu'il a atterri quelque part sur la table. Un 1 indique qu'il a atterri hors de la table. Les résultats de 2 à 4 indiquent qu'il n'a pas encore atterri, et que le jet pourra être retenté au prochain tour. Les modules qui atterrissent sur la table touchent le sol en un point déterminé aléatoirement (de la manière que vous souhaitez - par exemple en divisant la table selon des axes x et y). Les modules labourent le sol sur 1D6" dans une direction déterminée aléatoirement avant de s'arrêter complètement. Résolvez les dégâts dus à la collision immédiatement (les modules ne peuvent être hors de contrôle - une fois arrêtés, ils restent stationnaires). Les modules ayant survécu s'ouvrent immédiatement et l'équipage peut débarquer n'importe où autour du module jusqu'à la moitié de leur mouvement normal. Les modules ayant atterri hors de la table sont considérés comme ayant résisté à l'impact et les troupes qu'ils transportent entreront par un point d'un bord de table déterminé aléatoirement lors du prochain tour du joueur.

Les plus petits modules ne transportent qu'un unique passager, mais la plupart des modules sont suffisamment grands pour accueillir 5 soldats dont un porteur d'arme lourde. Les modules de moyenne ou de grande taille déploient des rampes de protection lorsqu'ils s'ouvrent, ce qui compte comme un couvert solide. Ils peuvent également incorporer un petit bunker, d'une *endurance* égale à celle du module, et avec 5 points de *dommages*. Les grands modules peuvent transporter un unique véhicule (ou une quantité équivalente d'équipement), équipage inclus.

### MODULES TYPES

- CARROS	Ср	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
1	1	8	5	5-6		
V	5	8	10	4-6		2
	10	8	15	3-6		4

### MODULE ALEATOIRE

CAR PROT	Ср	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
T T	D10	D4 +5	2D6 +3	D4 +2		D4

### • VEHICULES SUR ROUES

Ces véhicules sont montés sur des roues, et sont conçus pour une utilisation sur des routes ou sur des terrains solides praticables. La plupart des véhicules civils sont de ce type. Sur de nombreux mondes frontières, les véhicules civils sont fréquemment modifiés pour incorporer des armes et de l'équipement militaire. Le nombre et la position des roues peuvent varier, mais cela n'a que peu d'effet sur les performances.

- Les véhicules sur roues ne peuvent traverser aucun obstacle linéaire, de quelque type que ce soit. Tenter de le faire compte comme une collision et stoppe le véhicule.
- 2. Les véhicules ne peuvent entrer dans les bois et les types de terrain similaires. Ceux qui le font sont considérés comme ayant heurté une barrière solide, sont stoppés et subissent les mêmes dégâts que lors d'une collision.
- 3. Tous les terrains difficiles et très difficiles sont infranchissables à une vitesse supérieure à 4. De plus, lancez 1D6 à chaque tour: un 6 indique que le véhicule s'est coincé et ne peut plus se déplacer de lui-même.

### **VEHICULES A ROUES TYPES**

TEI	RRE		AIR							
Vit. max	Acc/ Dec	- 1		<sup>7</sup> it. nax	Vi mi		Acc/ Dec		Ro	IR
32	12								1	
28	8								1	
24	6								1	
Project	1	CĮ	)	Е	D	,	Svg	Eq.	A	۸r.
100	7	2		7	15			1		
				7	20		6	1		
				7	30		5-6	3		

### VEHICULE A ROUES ALEATOIRE

ĺ	TEI	RRE					D 1D		
	Vit. max	Acc/ Dec			/it. nax	Vit. min		cc/ ec	RdB
	2D6 +20	2D4+	4	10	)% de	chance	e de voler		1
	- Box	ALC:	C	Ср	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
				2x 06	D4 +4	4D6 +10	D3 +4	D4	D6 -3
Ì	V	:							

La sauvegarde est générée en lançant un D3 (un D6 divisé par 2 et arrondi au supérieur) plus 4. Un score de 7 équivaut à aucune sauvegarde

### • LA VOITURE DE VILLE

Il s'agit d'une forme de transport routier populaire dans les grandes villes, et est typique des véhicules que l'on voit dans les rues. Elle ne porte par d'armes qui pourraient attirer l'attention sur la plupart des mondes et n'est que très peu adaptable à l'équipement militaire. En fait, c'est une voiture plutôt ordinaire! Suffisamment discrète pour une attaque de banque – suffisamment rapide pour une fuite vers le spatioport – suffisamment commune pour être revendue sans qu'on vous pose de questions.

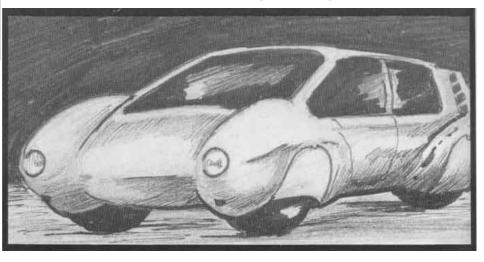
ТЕН	RRE				AIR	1			D ID	
Vit. max	Acc/ Dec	- 1	Vit. max		Vit. min		Acc/ Dec			RdB
25	11									1
- Mois	E SPACE		p	Е	D	5	Svg	Eq.		Ar.
100		1	0	5	25			3		
$\setminus$										

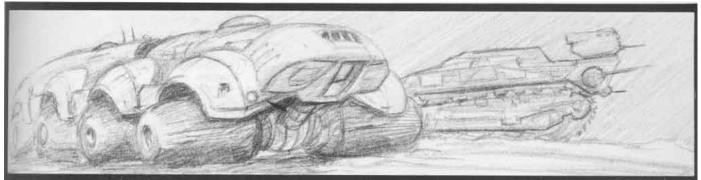
La voiture de ville n'a pas d'armes et transporte un équipement standard composé d'un communicateur, d'un pilote automatique et d'autofac.

## • VEHICULES CHENILLES ET VEHICULES A ROUES LARGES

Les véhicules chenillés sont conçus pour être capables de faire face à des *terrains difficiles*. Ils sont généralement mobiles mais plutôt lents comparés aux antigravs et aux véhicules sur roues. Les véhicules à roues larges sont des véhicules munies de roues mais conçus pour se déplacer sur des *terrains difficiles*, et ont des performances comparables à celles des véhicules chenillés. Leurs roues sont habituellement très larges ou très nombreuses, leur fournissant une traction extraordinaire. Parfois, roues et chenilles sont combinées sur le même véhicule.

1. Les véhicules chenillés peuvent traverser la plupart des *terrains difficiles* sans pénalité ni risque.





- 2. Les bois et équivalents sont infranchissables. Un véhicule traversant un marais ou un terrain très meuble sera immobilisé sur un 6 sur 1D6, et ne pourra alors plus se mouvoir sans aide.
- 3. Les obstacles linéaires peuvent être traversés sans pénalité, sauf les murs de pierres et équivalents. Ces derniers peuvent être traversés sans risque jusqu'à mi-vitesse. A plus grande vitesse, le véhicule devient hors de contrôle pour la durée du tour suivant.
- **4.** Les ruisseaux et les rivières peuvent être traversés sans pénalité.

### **CHENILLES TYPES**

TEI	RRE			AIR				
Vit. max	Acc/ Dec		Vit. max	Vit. min			ec/	RdB
24	6							1/2
20	4							1
16	3							1
- Colin			Е	D	5	Svg	Eq.	Ar.
1			8	15		6	2	2
$\vee$	1	6	8	25	4	5-6	3	6
		12	8	40	4	4-6	6	10

### CHENILLE ALEATOIRE

TEI	RRE							
Vit. max	Acc/ Dec			/it. nax	Vit. min	- 1	cc/ ec	RdB
2D6 +12	D4+4	4	10	)% de	chance	e de vo	oler	1*
E Gi			Cp	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
			D6	D4 +5	6D6 +10	D3 +3	D6	D12

\* Il y a une chance sur 6 que ce soit ½.

La sauvegarde est générée en lançant un D3 (un D6 divisé par 2 et arrondi au supérieur) plus 3.

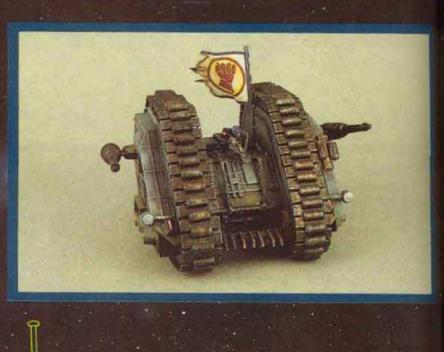


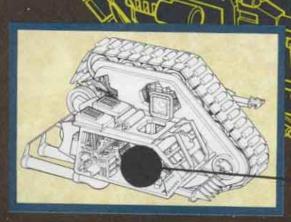
### • LE LAND RAIDER

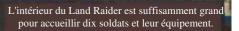
Le Land Raider est un véhicule de combat multi-usage conçu pour se sortir de la plupart des situations dans lesquelles la galaxie pourrait le jeter. Ses larges chenilles lui permettent de traverser aisément des terrains meubles ou dangereux, tandis que son châssis renforcé de plastacier peut accueillir dix personnes dans un confort relatif.

TERRE			AIR					
Vit. max	Acc. Dec		Vit. max	Vit. min	A	cc/ lec	RdB	
20	7						1	
Phone	No.	Ср	E	D	Sxg	Eq.	Ar.	
1		10	8	30	5-6	3	5	

Deux canons laser et un bolter composent son armement standard. Les canons laser sont montés sur les tourelles latérales du véhicule. Chaque canon laser peut tirer avec un arc de 180° mesuré à partir de son centre. Le bolter tire vers l'avant. L'équipement standard comporte des viseurs pour les canons laser et un pilote automatique.











Ces photos représentent des Land Raiders appartement au chapitre Space Marines des Crimson Fists. La position du drapeau de bataille indique qu'il s'agit d'un véhicule de commandement.

Les Land Raiders sont aisément modifiables et peuvent recevoir des armes variées. Cette adaptabilité du design, cette capacité à accepter différents types de sources d'énergie et cette large gamme d'utilisations sont très appréciées par les unités combattantes. L'exemple montré ici est typique de ceux construits par les humains et particulièrement par les Space Marines, des Land Raiders au design quelque peu différent sont cependant construits par les gouverneurs planétaires et par certains aliens.





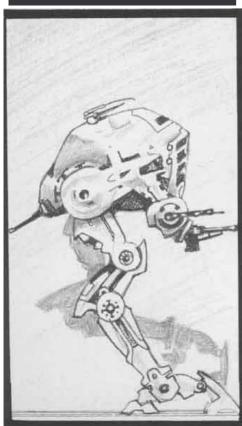
### • MARCHEURS

Les marcheurs sont des véhicules munis de jambes. Ils peuvent être représentés sur la table de jeu par de nombreux kits plastiques de robots. Vous devrez faire preuve de discernement en choisissant vos kits — beaucoup sont bien trop humanoïdes pour être crédibles. Les marcheurs ont deux jambes ou plus. Ils sont mobiles et peuvent traverser la plupart des types de terrain.

- Les marcheurs ignorent tous les types de terrain, excepté l'eau profonde et les bois.
- 2. Les marcheurs ne peuvent avancer sur l'eau, mais peuvent progresser au fond de l'eau à mi-vitesse. Les ruisseaux et les petites rivières n'infligent aucune pénalité.
- **3.** Les bois et terrains équivalents sont franchissables à mi-vitesse ou moins.

### **MARCHEURS TYPES**

TEI	RRE				A	IR					D ID .
Vit. max	Acc/ Dec	- 1	Vit. max		Vit. min		Acc/ Dec		RdB		
20	10										1/2
16	8									1/2	
12	6										1/2
E Sico	ACE TO	С	'p	Е	Ι	)	2	Svg	Eq.		Ar.
1		2	2	7	1	5		6	2		2
$\vee$			5	8	2	5	4	5-6	3		3
		1	2	8	4	0	4	4-6	6		6



### MARCHEUR ALEATOIRE

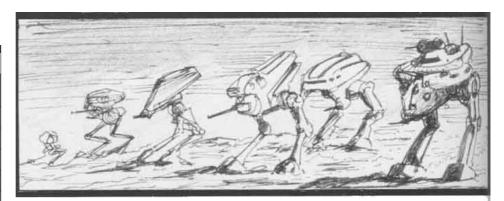
TEI	TERRE Vit Agg/				AIR			
Vit. max	Acc/ Dec			/it. nax	Vit. min		cc/ ec	RdB
2D6 +8	2D4+	4	10	)% de	chance	e de v	oler	1/2
- ESG	E SP S		Ср	Е	D	Svg	Eq.	Ar.
		21	D6	D4 +5	6D6 +10	D3 +3	D6	D6
W	٠.							

### • LE STEGATANK

Ce véhicule peut être basé sur n'importe quel kit plastique sur pattes mécaniques. Si vous êtes un modéliste accompli, vous pouvez même créer le votre!

L'armement standard est composé de deux canons laser -tirant ensemble grâce à un même système de visée automatique. L'équipement standard est un communicateur, un système de visée automatique et un viseur pour les canons laser. Les canons laser doivent tirer ensemble sur la même cible.

TEI	RRE				AI	R				n.in	
Vit. max	Acc/ Dec	- 1	Vit. max		Vit. min		1	Acc/ Dec		RdB	
17	7									1/2	
E Silver	E GREET		'p	Е	D		Svg	Eq.		Ar.	
		(	5	7	32 5		5-6	4		6	
$\sim$											







Ne gaspillez pas vos larmes. Je ne suis pas né pour voir le monde régresser. La vie ne se mesure pas en années, mais en actes d'hommes.

### • PROFILS DES ARMURES

Les armures corporelles ont pour but de protéger le porteur des blessures. La plupart prennent la forme de barrières physiques qui absorbent ou dissipent l'énergie des coups ou des tirs des armes. Autres types d'armures, plus avancées, fonctionnent selon des principes différents. Les champs énergétiques sont de ceux-la.

Les champs énergétiques peuvent être combinés avec des armures physiques mais deux champs ou plus ne peuvent être utilisés en même temps. A la différence des armures, les champs énergétiques ne peuvent être combinés avec d'autres sortes d'équipement générant eux-mêmes des champs de protection ; les figurines tentant d'utiliser les deux en même temps provoqueront la destruction des deux objets.

Lorsque différents types d'armures sont combinés, il est préférable de faire les jets de sauvegardes séparément. Lorsque c'est approprié, le MJ peut combiner les sauvegardes en une seule équivalente.

### • INDEX DES ARMURES ET GENERATION ALEATOIRE

1	01-15	Carapace
2	16-20	Cotte de mailles
3	21-25	Champ de conversion
4	26-30	Champ téléporteur
5	31-50	Flak
6	51-70	Composite
7	71-75	Plaques
8	76-85	Énergétique
9	86-90	Champ réfracteur
10	91-95	Champ de stase
11	96-00	Bouclier

# CHAMPS 01-25 Conversion 2 26-50 Téléporteur 3 51-75 Réfracteur 4 76-00 Stase

•	PRIMITIVES		
1	01-33	Mailles	
2	34-66	Plaques	
3	67-00	Rouclier	

• M	ODERNES	
1	01-20	Carapace
2	21-45	Flak
3	46-70	Composite
4	71-90	Énergétique
(5)	91-00	Bouclier plus pistolet
		(optionnel)

Armure carapace (Carapace body armour). Cette armure comprend des plaques épaisses de plastique flexible renforcées par des fibres synthétiques ou de la céramique. Chaque plaque est façonnée pour épouser une partie du corps. Cela offre

une bonne protection mais c'est encombrant. Elle donne une sauvegarde de 4, 5 et 6 sur un D6

L'armure carapace compte comme un équipement lourd et pénalise le mouvement de 1". Il n'est pas pratique de cumuler une armure carapace et une autre armure physique à cause de son poids. Le principal avantage de cette forme de protection est qu'elle est hermétique si elle est associée à un respirateur. Niveau technique 5.

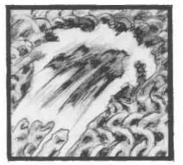
Cotte de mailles. La cotte de mailles est un type d'armure primitive consistant en des anneaux de métal liés entre eux pour créer une combinaison portée par dessus un justaucorps rembourré. Contre les armes de l'univers de Warhammer 40,000, elle offre seulement une protection minimale et inflige une pénalité de mouvement de ½". Elle donne une sauvegarde de 6 contre les armes du 41e millénaire. Niveau technique 5.

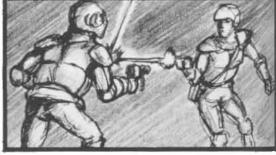
Champ de conversion. C'est un champ énergétique invisible sauf lorsqu'il est touché. Le champ convertit toute énergie en lumière y compris les dommages subis au combat ou en tir. Une sauvegarde réussie provoque un flash qui illumine une zone circulaire d'un rayon égal à la force du coup en pouces. Les troupes dans la zone seront aveuglées sur un 4, 5 ou 6 à moins qu'ils ne portent une protection oculaire quelconque. Un champ convecteur protégera les yeux de son porteur et il se subira aucun inconvénient de son propre flash. Il compte comme une visière photochromatique contre les autres lumières aveuglantes. Ce type de champ est fiable, donnant un sauvegarde de 4, 5 ou 6

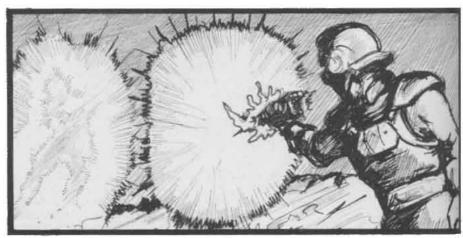
Les figurines aveuglées le restent jusqu'au début de leur prochain tour. Elles ne peuvent ni tirer ni prendre part à un corps à corps, etc. et comptent comme ayant une CC de 1 pour leur propre défense durant cette période. Niveau technique 6.

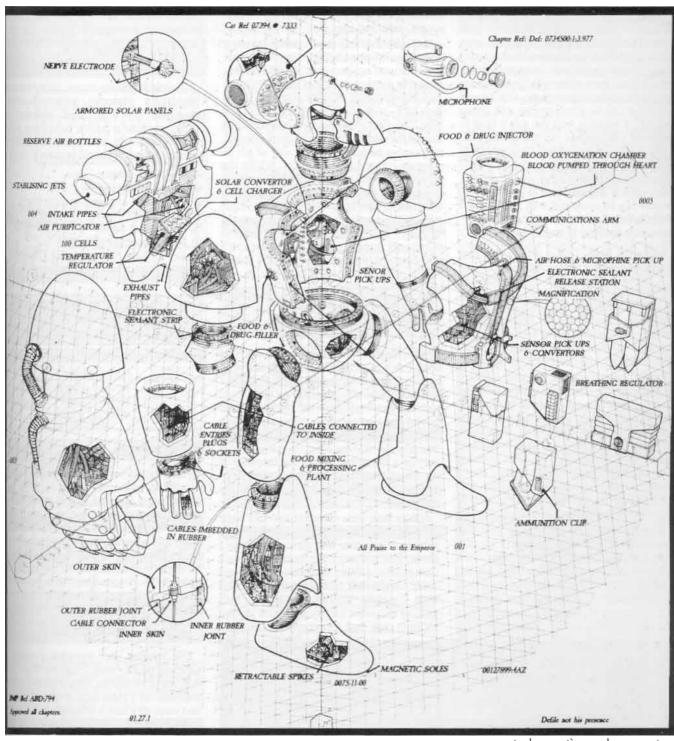
Champ téléporteur. C'est un champ énergétique intégral qui reste invisible jusqu'à ce qu'il prenne effet. Le champ réagit à tous les coups ou les tirs par l'activation d'un moteur Warp miniaturisé contenu dans une poche de ceinturon. Si la sauvegarde est réussie, la figurine est instantanément déplacée d'un D6" dans une direction aléatoire. Un système de sécurité empêche la figurine de se matérialiser dans un objet solide comme un mur ou autres objets solides. Le phénomène accompagné d'un flash de lumière qui, bien qu'il ne soit pas dangereux, dévoilera toutes troupes cachées de la même manière qu'un tir. Le champ n'est pas totalement efficace sauvegarde de 4, 5 ou 6. La sauvegarde de champ est indépendante d'une sauvegarde normale et devrait être faite en premier. Niveau technique 6.

Flak. C'est un type de protection courant, souvent portée par des civils aux travaux manuels dangereux. La flak est composée d'une couche extérieure d'un matériau ablatif. S'il est touché par des armes à énergie, il brûlera en dissipant la majorité de la chaleur dangereuse. La couche interne comprend un réseau de bulle d'air interconnectées en nid d'abeille chargé d'absorber l'énergie d'un coup physique. La troisième couche est un épais plastique spécial. En condition normale, il est facilement pliable un peu comme un treillis, mais il répond aux pressions physiques en durcissant. Il est très efficace pour stopper les tirs déjà affaiblis par les couches précédentes. La flak portée seule donne une sauvegarde de 6 sur un D6. Son principal avantage est de ne pas restreindre le mouvement du tout. Niveau technique 5









Composite (Mesh). Les composites sont faites du même matériau plastique que la doublure des armures flak. Ce matériau est formé de petits motifs généralement hexagonaux ou des octogonaux de 2mm de coté. Ces derniers sont accrochés les uns aux autres ou maillés sur un autre matériau qui produit une fabrique flexible. Cet assemblage ressemble aux écailles des reptiles ou à une armure de maille à l'ancienne. Le composite est très solide et suffisamment lourd pour compter comme un équipement lourd imposant une pénalité de mouvement de 1/2". Les figurines portant une telle protection ont une sauvegarde de 5 et 6 sur un D6. On peut cumuler une armure composite et un gilet flak portant la sauvegarde à 4, 5 ou 6 mais le poids augmente la pénalité de mouvement à 1". Niveau technique 5.

"Même si l'argent dans votre main est bien léger, Comparé à une mort par balle ou par la lame, Ne craignez pas le combat sans espoir, Car l'effort est sa propre récompense."

Armure de plaques. L'armure de plaques est une autre sorte de défense primitive comparable à une armure médiévale. De telles combinaisons sont habituellement portées sur un épais vêtement rembourré et parfois sur de la maille. La sauvegarde prend cela en compte. L'armure est extrêmement lourde et impose une pénalité de 1". Elle offre une assez bonne protection contre les armes légères avec une sauvegarde de 5 ou 6 sur 1D6. Niveau technique 5.

Armure énergétique (Powered armour). L'armure énergétique consiste en une combinaison protectrice complète

comprenant des systèmes de support et d'autres technologiquement avancés. Le poids et l'encombrement normal de l'armure sont contrebalancés par un système de muscles-fibres électriques qui réplique tous les mouvements du porteur. Ainsi, malgré son poids, le porteur est libre de bouger sans pénalité. Des auto-senseurs et un communicateur sont inclus de même que les respirateurs qui rendent capable d'affronter n'importe quelle atmosphère et le vide poussé. Les contrôles sont réduits car la plupart des fonctions sont automatiques. L'armure donne des messages de contrôles audio ou visuels et des avertissements de dangers et l'ordinateur intégré répond aux commandes vocales.

L'armure offre une sauvegarde de 4, 5 ou 6 sur 1D6. Elle ne compte pas comme un équipement lourd et n'impose pas de pénalité de mouvement. Comme l'armure carapace, elle est hermétique. Les armures énergétiques peuvent être combinées avec de la flak (mais pas avec de la composite) donnant une sauvegarde de 3, 4, 5 ou 6 et une pénalité de mouvement de ½". Niveau technique 6.

Champ réfracteur. Il s'agit d'un champ d'énergie complet alimenté par une petite batterie. Lorsqu'il est allumé, le porteur est entouré par un halo de lumière diffus qui dévoile les troupes cachées de la même façon qu'un tir. Les tirs ou les coups en corps à corps sont partiellement déviés par le champ, atténuant leurs effets. Le champ donne une sauvegarde de base de 5 ou 6 sur 1D6. Niveau technique 5.

**Bouclier.** Un simple bouclier offre un certain degré de protection contre les attaques venant de l'avant de la figurine mais il est inutile contre les armes à gabarit et contre les attaques venant d'une autre direction. Un tel bouclier donne une sauvegarde de base de 6 ou, si une armure est également portée, un +1 à la sauvegarde d'armure contre les armes primitives. Notez qu'une figurine qui porte un bouclier sur le bras ne peut pas l'utiliser pour porter quoique ce soit d'autre.

Cependant tous les boucliers ne sont pas issus de cultures primitives. Les formes avancées incluent un pistolet dans leur construction (qui ne peut être utilisé qu'au corps à corps). Un bouclier peut être fixé dans le dos laissant libre les deux mains mais donnant ½" de pénalité de mouvement. Le bouclier doit rester le tour entier au bras ou dans le dos. Il ne peut pas être changé de place dans un même tour. Niveau technique 4.

Champ de stase. C'est un champ de force complet qui fonctionne sur le même principe que les réacteurs Warp d'un vaisseau spatial. Ce champ peut être activé au début d'un des tours du joueur et reste actif jusqu'au début de son prochain tour soit environ 10 secondes de temps réel. Le

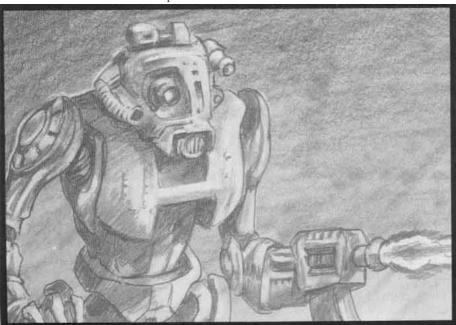
champ génère un champ de stase autour du porteur qui semble devenir éthéré. Il ne peut être affecté par quoique ce soit pendant cette période : il semble transparent et diffus. Cependant, il ne peut absolument rien faire non plus. Il cesse simplement d'exister pendant une période de 10 secondes. Le champ de stase ne peut pas être utilisé deux tours de suite - s'il le tentait, il serait immédiatement transporté dans l'espace intersidéral et détruit (beaucoup de systèmes sont conçus pour prévenir cela). Niveau technique 6.

### • PROFILS DES ROBOTS

Le design des robots varie exactement de la même manière que celui des véhicules, c'est pourquoi un système similaire a été utilisé pour en décrire les différents types. Hommes et robots ont une longue histoire commune, mais l'évolution actuelle des mentalités vers la superstition et le rejet de la science ont amené l'humanité à se méfier des robots et à négliger leur potentiel. Une vie humaine ne vaut pas grand-chose, tandis que sciences anciennes ne sont plus que une pratiquées par minorité. principalement par les membres de l'Adeptus Mechanicus -ces soi-disant technoprêtres. dont les talents sont les plus souvent utilisés à d'autres fins.

Les robots ont été classés en quatre types de base en fonction de leur mode de locomotion et chaque type subdivisé en trois tailles: petit, moyen et grand. Les petits robots ont une taille humaine ou inférieure, les moyens font 2 à 4 mètres de haut, et les grands robots font plus de 4 mètres. Les descriptions comprennent des tableaux de génération aléatoire pour chaque type, des profils typiques pour chaque type ainsi qu'un exemple de robot de cette classe.

Les MJ ne devraient pas avoir de difficultés à créer des règles pour toutes les maquettes en plastique existantes.



### • EQUIPEMENT POUR LES ROBOTS

Tous les robots ont des senseurs, l'infravision et des protections photochromatiques pleinement efficaces. Il s'agit d'équipements standards et ils n'occupent donc pas de point d'équipement. Les points d'équipements peuvent être remplis par d'autres équipements appropriés, générés grâce au tableau suivant.

01-10 Bio-scanner

11-40 Communicateur

41-50 Champ de protection (type aléatoire)

51-55 Module de vol

56-65 Module de saut

66-70 Las-cutter (3 pts)

71-75 Générateur de champ de phase (2pts)

76-80 Compteur Geiger

81-00 Viseur

### • INDEX DES ROBOTS ET GENERATION ALEATOIRE

1	01-25	Robots antigrav	
2	26-50	Robots chenillés	
3	51-75	Robots marcheurs	
4	76-00	Robots sur roues	

### • ROBOTS ANTIGRAV

Ces robots flottent juste au-dessus du niveau du sol, propulsés par des turbines de poussée verticale ou par une combinaison de turbines et de champs anti-gravité. La garde au sol maximale est d'environ 1 mètre. Comme les véhicules antigrav, ces robots peuvent traverser les bourbiers, les plans d'eau et autres terrains marécageux ou meubles sans pénalité. Mais à la différence des véhicules, les règles normales s'appliquent pour les mouvements dans les bois ou par dessus des obstacles linéaires.

### • ARMEMENT ALEATOIRE POUR ROBOTS

Comme les véhicules, les robots ont un certain nombre de point d'armement, qui peuvent être occupés par des armes appropriées. Les armes de base et de combat rapproché coûtent chacune 1 point, les armes lourdes 2 points, et la plupart des armes super-lourdes 6 points. Au corps à corps, les robots ne font jamais usage d'armes improvisées, on considère qu'ils possèdent gratuitement une sorte d'arme de corps à corps intégrée en plus de toute autre arme. Générez l'armement des robots en utilisant le tableau de points d'armement de la section véhicules, ainsi que les tableaux de génération aléatoire d'armes de la section armement. Vous trouverez le résumé de tous ces utiles tableaux à la fin du livre. Les grands robots (ceux qui 6 points de vie ou plus) peuvent avoir leurs armes montées sur tourelles, leur accordant un arc de tir plus

Il n'y a pas de vrai ou de faux dans notre profession.

Le présent change le passé à chaque instant. Priez seulement pour que le futur justifie votre action.

#### ROBOTS ANTIGRAV TYPES

M	СТ	CC	F	Е	D	I	A	Cd	Int
4	5	5	5	5	1	5	1	10	10
6	5	5	5	5	5	5	2	10	8
8	5	5	5	5	10	5	3	10	5
			Cl	FM	Svg		Ar.	Е	Eq.
_	Control of the second			10	5-6		2		1
1				10	4-6		4		2
				10	3-6		6		3

### ROBOT ANTIGRAV ALEATOIRE

M	СТ	CC	F	Е	D	Ι	A	Cd	Int
2D4	2 D4	2 D4	2 D4	2 D4	D10	2 D4	D4	-	2 D6 -D*
P	Se	1 m	Cl	FM	Svg		Ar.	Е	Eq.
(		7	-	-	D4 +2		D6	Ι	03

\*(10 maximum)

### • ROBOTS A ROUES

Les robots à roues sont majoritairement réservés à des usages civils, mais leurs règles ont été incluses pour ceux que cela intéresse. Les robots munis de roues multiples ou de roues particulièrement grandes sont considérés comme étant de la même catégorie que les robots chenillés.

Les robots sur roues ne peuvent pas franchir les obstacles linéaires et ne peuvent gravir des escaliers. Tenter l'une de ces actions compte comme une collision, résolue de la même manière qu'une collision de véhicule.

Ces robots ne peuvent pas non plus entrer dans un bois ou un terrain comparable. Ceux qui le font tout de même sont considérés comme ayant heurté une barrière solide et sont stoppés. Les dégâts sont résolus comme lors d'une collision de véhicule.

Tous les *terrains difficiles* et *très difficiles* ne peuvent être traversés à une vitesse de plus de 4". De plus, lancez un D6 à chaque tour, un 6 indiquant que le robot a été immobilisé et ne peut plus se mouvoir de lui-même.

### **ROBOTS SUR ROUES TYPIQUES**

M	СТ	CC	F	Е	D	I	A	Cd	Int
6	5	5	5	5	1	5	1	10	10
8	5	5	5	5	5	5	2	10	8
12	5	5	5	5	10	5	3	10	5
	- 1			FM	Svg	Svg. Ar		Е	Eq.
-				10	6		2		1
P	THE MES		10	10	5-6		4		2
-	1			10	4-6		6		3
	$\vee$								

Il leur est impossible de se déplacer à travers un bois ou un terrain équivalent, sauf en utilisant une route ou une piste. Un robot se déplaçant dans une tourbière ou un terrain très boueux sera immobilisé sur un 6 sur un D6, et ne pourra plus se déplacer sans aide.

La plupart des autres types de végétation, y compris les hautes herbes et les haies, peuvent être traversés sans pénalité. De la même manière, les rivières et ruisseaux peuvent être traversés (de n'importe quelle manière) sans réduction de mouvement. Les obstacles linéaires autres que les murs de pierre ou de béton peuvent être traversés sans pénalité. Les murs peuvent être traversés sans dommage à demi-vitesse ou moins. Une vitesse plus grande entraîne des dégâts, comme lors d'une collision de véhicule.

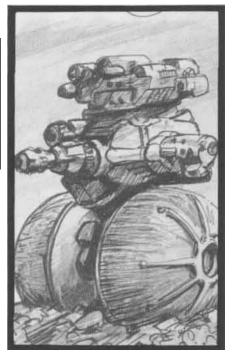
### ROBOT SUR ROUES ALEATOIRE

M	СТ	CC	F	Е	D	I	A	Cd	Int
2D6	2 D4	2 D4	2 D4	2 D4	D10	2 D4	D4	-	3 D6 -D*
1	Sign	1	Cl	FM	Svg		Ar.	E	Eq.
1		)	-	-	D4 +2		D6	I	)3

\*(10 maximum)

### • ROBOTS CHENILLES

Cette catégorie inclut également les robots munis de roues spéciales tousterrains, de roues multiples ou de roues très larges ; ceux-ci sont en effet conçus pour avoir une efficacité similaire aux robots chenillés. Des roues et des chenilles peuvent être combinées sur le même robot.









La bête de métal est plus endurante que la chair de l'homme. Ceux qui sont chargés des bêtes de métal doivent peiner longtemps pour apprendre leurs secrets, car une bête doit supporter la domination de nombreux hommes avant d'être prête à déployer ses anneaux vorpales. Ceux qui recherchent l'apprentissage doivent prêter une attention particulière aux runes de mobilisation, aux rites de maintenance et aux mots-de-pouvoir qui décrivent les composants d'une bête. Ils ne doivent pas non plus négliger le tutorat des Adeptus Praefects, ni les invocations des roboscopes appropriés.

### ROBOTS CHENILLES TYPIQUES

M	СТ	CC	F	Е	D	I	A	Cd	Int
6	5	5	5	5	1	5	1	10	10
8	5	5	5	5	5	5	2	10	8
12	5	5	5	5	10	5	3	10	5
			Cl	FM	Svg		Ar.	Е	Eq.
				10	5-6		2	1	
1	Charles Mary		10	10	4-6		4		2
-	1		10	10	3-6		6		3
	$\vee$								

### ROBOT CHENILLE ALEATOIRE

M CT CC F E D I A Cd Int  2D6 2 2 2 D4 D4 +1 D10 2 D4 D4 - 3D6  Cl FM Svg. Ar. Eq.										
Cl FM Svg. Ar. Eq.	M	СТ	CC	F	Е	D	I	A	Cd	Int
(Application)	2D6	2 D4	2 D4	2 D4		D10	2 D4	D4	-	
D4 D6 D3	T	S	1	Cl	FM	Svg		Ar.	Е	Eq.
+2   B0   B3	(		)	-	-	D4 +2		D6		03

\*(10 maximum)



### • ROBOTS MARCHEURS

Les robots marcheurs ont des jambes — les androïdes et autres robots humanoïdes sont donc de ce type. Les marcheurs sont très mobiles, et peuvent se déplacer rapidement sur la plupart des types de terrains. Les robots marcheurs ignorent toutes les pénalités de mouvement dues au terrain, sauf dans les bois ou l'eau profonde. Ils ne peuvent pas marcher *sur* l'eau, mais peuvent traverser le lit d'une rivière ou marcher au fond de l'eau à mi-vitesse. Les torrents et les rivières peu profondes n'entraînent aucune pénalité. Les bois et les terrains équivalents peuvent être traversés à mi-vitesse ou moins.

### ROBOTS MARCHEURS TYPIQUES

	M	СТ	CC	F	Е	D		Ι	A	Cd	Int
	4	5	5	5	5	1		5	1	10	10
١	6	5	5	5	5	5		5	2	10	8
	8	5	5	5	5	10		5	3	10	5
١				Cl	FM	Svg			Ar.	Е	Eq.
1	-	1.00		10	10	5-6			2		1
	1	THE PROPERTY		10	10	4-6	4-6		4		2
=	-	1		10	10	3-6			6		3
		$\sim$									

### ROBOT MARCHEUR ALEATOIRE

M	СТ	CC	F	Е	D	I	A	Cd	Int
2D4	2 D4	2 D4	2 D4	2 D4	D10	2 D4	D4	-	3D6 -D*
1	Gir.	<b>*</b>	Cl	FM	Svg		Ar.	E	eq.
(			-	-	D4 +2		D6	Ι	)3

\*(10 maximum)

### • DREADNOUGHTS

Les combinaisons dreadnoughts sont employées par de nombreuses races, cependant leur taille et leur apparence générale diffèrent peu selon leur origine. La plupart des créatures intelligentes sont de taille humaine, donc plupart des dreadnoughts font entre 3 et 4 mètres de haut. Ces combinaisons sont complexes et rarement sûres. De constantes réparations sur le tas et l'improvisation à partir des pièces disponibles font que peu de combinaisons se ressemblent. Bien que dans l'Imperium, le nom de dreadnought soit commun, elles sont combinaisons appelées combat/armures de combat, combinaisons mechs/armures mechs ou encore mechs. Les autres règles spéciales qui leur sont relatives sont à rechercher dans la section combat.

- Les combinaisons dreadnoughts ont automatiquement des senseurs complets sans qu'il en coûte de points d'équipement.
- **2.** Elles sont complètement hermétiques, autonomes, et imperméables aux

- attaques au gaz et autres effets atmosphériques.
- Les pilotes ont très peu de place à l'intérieur et ne peuvent pas porter plus qu'un seul pistolet.
- 4. Les dreadnoughts ne souffrent d'aucune pénalité de mouvement pour le port d'armes ou d'équipements lourds
- 5. Un dreadnought peut bouger et tirer avec toutes ses armes durant un tourmême avec les armes mouvement ou tir (M).

### DREADNOUGHT TYPE

L'armure de combat impériale est assez commune dans les rangs des forces impériales - les chapitres Marines en ont parfois plusieurs et les armées en possèdent une demi-douzaine à différents stades de réparation.

M	CC	CT	F	Е	D	Ι	Α	Cd	Cl	Int	FM
6	6	6	6	6	6	6	3	Comme pilote			

Jet de sauvegarde : 3-6 Niveau technique : 8 Armes : 4 points Equipements : 4 points

Le nombre d'armes portées et les types d'équipements sont alloués de la même façon que pour les véhicules. Un dreadnought impérial peut donc porter 4 armes de base, 2 armes lourdes ou 1 lourdes et 2 de base.

Déterminez le blindage et l'équipement comme pour un véhicule.

### DREADNOUGHT ALEATOIRE

M	CC	СТ	F	Е	D	I	Α	Cd	Cl	Int	FM
2 D6	2 D6	2 D6	2 D6	2 D6	D4 +1	2 D6	D4	C	omm	e pile	ote

Jet de sauvegarde : D4+2 Niveau technique : 6+D4 Armes : D4+2 points Equipements : D4+2 points

Vol 10%

Les dreadnoughts capables de voler ont des caractéristiques comme les véhicules volants - utilisez la table de génération des véhicules volants pour les déterminer.



### • LES BIONIQUES

Bien qu'apparemment similaires à la robotique, les bioniques sont en fait assez différents. Il est vrai qu'ils utilisent une technologie similaire, mais les robots sont autonomes, des machines pensantes tandis que les implants bioniques sont vraiment des substituts mécaniques pour des organes ou des membres biologiques. Un humain peut donc avoir des mains, des bras, des yeux bioniques mais il est encore essentiellement humain, sans considération pour ce à quoi il peut ressembler! Beaucoup de races technologiquement avancées sont capables de produire des bioniques qui peuvent ressembler plus ou moins à l'organe original ou pas du tout. Les prothèses bioniques ont généralement l'avantage de donner à leur receveur un membre ou un organe plus fort, plus résistant et souvent plus efficace que l'original. Il est facilement concevable que les personnages puissent avoir des bioniques. Plus le rang et l'expérience sont grandes plus ils ont de chance d'avoir une prothèse bionique. Cela peut être laissé à la discrétion du MJ, lorsque cela s'impose pour un scénario ou, autrement, les tables suivantes peuvent être utilisées.

Nombre de bioniques									
	0	1	2	3	4	4+ D4			
Champion	01- 90	91- 95	96- 98	99	00	-			
Héros mineur	01- 80	81- 90	91- 95	96- 98	99	00			
Héros majeur	01- 70	71- 85	86- 90	91- 95	96- 99	00			

### • INDEX ET GENERATION ALEATOIRE DE BIONIQUES

1	01-10	Un bras
2	11-25	Deux bras
3	26-35	Oreille/s
4	36-60	Oeil/yeux
5	61-85	Jambes
6	86-00	Poumons

**Bras.** Chaque bras bionique permet au personnage de faire une unique attaque au corps à corps avec une Force de +1 (et ne comptant pas comme une arme improvisée). Une telle attaque cause D6 blessures/dommages avec une sauvegarde de -1. Ce type d'attaque ne peut pas être utilisé en plus d'armes normales, armes digitales exceptées. Il y a 10% de chance que le bras bionique inclus une arme de corps à corps plus 1% de chance d'avoir également D4 armes digitales jokearo.

**Oreilles.** Les oreilles bioniques sont utiles uniquement lorsqu'on ne porte pas de casque complet. Elles permettent d'entendre respirer les créatures vivantes, les cœurs battre, etc. Cela fonctionne comme un bioscanner. Un fond sonore trop bruyant peut

bloquer cette capacité -cela reste à la discrétion du MJ.

yeux Œil/veux. Les bioniques immunisent contre les effets des flashs aveuglants et ont automatiquement l'infravision. Il y a 50% de chance qu'un œil bionique inclus aussi un viseur -donnant +1 avec toutes les armes. Il y a 10% de chance que des yeux bioniques soient capables d'agir comme un bio-scanner. De même, il y a encore 10% de chance d'inclure un scanner d'énergie permettant la détection appareil en fonctionnement, des mines, etc.

Jambes. Des jambes bioniques permettent une vitesse exceptionnelle, doublant le mouvement normal. Les personnages avec une jambe bionique peuvent aussi délivrer un coup de Force +3 au corps à corps en plus de leurs attaques normales. Ce coup de pied cause 1D6 blessures/dommages avec un modificateur de sauvegarde de -2. Elles permettent également de sauter à 1D4+2" en longueur et l'équivalent d'un étage en hauteur. Sauter prend toute la phase mouvement.

**Poumons.** Des poumons bioniques rendent capables d'éviter les effets de tous les gaz toxiques ou nuisibles et peuvent agir comme un respirateur pour 12 heures permettant de survivre sous l'eau ou dans des atmosphères sévèrement non-oxygénées.

### • EQUIPEMENTS DIVERS

Cette section donne des détails et des règles pour l'équipement non couvert par les autres sections. Elle inclut autant d'objets utiles que possible -beaucoup plus qu'il est nécessaire pour une simple partie. Même ainsi, il n'y a rien qui puisse empêcher un MJ d'en inventer d'autres. Et c'est souvent une bonne idée, particulièrement si votre intrigue a une connotation technologique avec certains objets particulièrement importants. Par exemple, imaginez une partie où le combat se déroule dans une base secrète de missiles entre des pillards d'un coté et avec des scientifiques, des travailleurs civils et d'autres défenseurs de l'autre. Les pillards ne pourraient-ils pas avoir des gadgets spéciaux pour forcer les codes des portes fermées. pour détruire ou pirater le contrôle des missiles, passer à travers les cloisons, etc ? Si le MJ en ressent la nécessité, n'importe quel équipement peut être inventé avant le jeu avec les règles spéciales qui vont avec.

### • INDEX ET GENERATION ALEATOIRE DE L'EQUIPEMENT

Cette table liste tous les objets avec un numéro d'index. La colonne de génération aléatoire peut permettre aux MJ ou aux joueurs de sélectionner leur équipement.

1 01-03 Senseurs

2 04-06 Auto-systèmes

01-33 Tir automatique

34-66 Pilote automatique



67-00 Auto-fac

07-09 Bio-scanner

4 10-11 Bombot

5 12-14 Equipments respiratoires

01-20 Branchies artificielles

21-40 Filtres

41-60 Branchies

61-80 Masque

81-00 Respirateur

6 15-16 Caméléoline 7 17-26 Communicateur

27-28 Sièges éjectables

9 29-30 Scanner d'énergie

10 31-32 Protections oculaires 01-25 Visière

photochromatique

26-50 Lentilles

photochromatiques

51-75 Sérum

photochromatique

76-00 Injections

70-00 Injections

photochromatique

11 33-34 Réacteur de vol

12 35 Frenzon

13 36 Harnais antigrav

14 37-38 Immunité

15 39-41 Infravision

01-33 Infravision chirurgicale

34-66 Visière d'infravision

67-00 Lentilles d'infravision

16 42-44 Réacteur de saut

17 45-46 Lascutter

18 47-48 Médipac

19 49 Aiguilles chimiques

20 50-52 Parawing

21 53 Générateur de champ de phase

22 54 Polymorphine

23 55-56 Portarack

24 57-59 Powerboard

25 60-62 Bulle énergétique

26 63 Générateur de chp énergétique

27 54-66 Compteur Geiger

28 67-69 Combinaison antiradiation

29 70-72 Combinaison hermétique

30 73-75 Stimulant

31	76-78	Antidote	Stumm

32 79 Peau synthétique

33 80-84 Suspenseur

34 85-89 Viseur

35 90 Téléporteur

36 91-93 Balise de téléportation

37 94-95 Senseurs-vrilles

38 96-97 Toile anesthésiante 39 98-00 Solvants de toiles

(Auto-sense). C'est combinaison de différents organes artificiels relaient l'information senseurs qui directement jusqu'au cerveau bipassant les organes senseurs naturels de la créature. Les dreadnoughts reçoivent pilotes de l'information de cette façon. Les senseurs automatiques peuvent être fixés sur des casques des véhicules ou d'autres pièces d'équipement pour prévenir les stimulations extrêmes des sens. Cela signifie par exemple que les senseurs protègent entièrement de l'aveuglement des grenades à photon. Les senseurs ne sont normalement capables d'infravision mais peuvent le devenir par l'ajout de la pièce d'équipement adhoc (voir Infravison). Les senseurs ont un niveau technique de 7.

(Autosystems). Autosystèmes autosystèmes sont simplement des systèmes robotiques utilisés pour rendre inutile un opérateur humain. Ils peuvent être attribués aux véhicules comme le pilote automatique (autodrive) (replaçant un pilote), le tir automatique (auto-aim) (prenant la place d'un artilleur) et l'auto-fac (qui rend automatique d'autres systèmes : radios, portes,...). Les autosytèmes peut être installés sur n'importe quel équipement, grand ou petit. Des armes robots de défenses comprenant un tir automatique sont communément utilisées pour défendre toutes sortes d'installations, aussi bien les bâtiments publics, que les prisons, etc. Les autosystèmes n'ont pas de niveau technique car ils fonctionnent comme des machines indépendantes et n'ont pas besoin d'opérateurs.

**Bio-scanner.** Un bio-scanner détecte la matière vivante dans les 4" d'un point donné jusqu'à 10" du porteur. L'appareil indique une concentration anormale de tissus comme des grosses créatures ou des groupes d'individus. Le scanner est capable de différencier les animaux et la végétation et peut lire à travers 5 mètres de roche ou de métal. Niveau technique 7.

**Bombot.** Un bombot est un simple robot. Il est conçu pour atteindre une cible et exploser. Les bombots ont habituellement un mouvement de 4", sujet aux modificateurs normaux et sont déplacés exactement comme les troupes ordinaires. Le joueur peut choisir de les faire exploser n'importe quand dans son tour. Les bombots explosent exactement comme la grenade qui leur est associée. Niveau technique 7.

[Un opérateur seul peut habituellement contrôler 10 bombots, NdT.]

M	CC	СТ	F	Е	D	Ι	A	Cd	Cl	Int	FM
4	0	0	3	3	1	3	0	10	10	10	10

Equipements respiratoires (Breathing apparatus). Il y a plusieurs types d'équipements respiratoires disponibles pour respirer des atmosphères extraterrestres ou se protéger des gaz dangereux. Cependant, beaucoup d'armes à gaz nécessitent seulement un contact avec la peau, un tel équipement est inefficace contre elles. Les exceptions sont les gaz asphyxiants, assommants et cauchemar. Se reporter à leur description pour plus de détails.

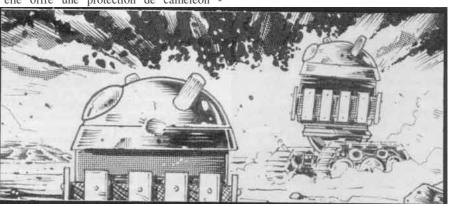
- 1 Branchies artificielles (Artificial gill). Un tel équipement extrait l'oxygène dissous dans l'eau ou dans un gaz, rendant le porteur capable de respirer sous l'eau et dans un environnement pollué ou sous-oxygéné -comme lors d'un incendie. Il est porté comme un sac à dos et compte comme une pièce d'équipement lourde donnant un malus de 2" au mouvement. Niveau technique 6
- 2 Filtres (filters). Les filtres sont insérés dans les narines. Ils filtrent les gaz dangereux mais ne rendent pas capables de respirer sous l'eau ou dans le vide. Niveau technique 5.
- 3 Branchies (gills). Les branchies sont un implant biologique interne qui rend capable de respirer l'oxygène dissous dans l'eau. Cet implant nécessite de la chirurgie pour être installé. Niveau technique (implantation) 10.
- 4 Masques. Les masques enserrent tout le visage et sont très voyants. Ils fonctionnent comme des filtres. Niveau technique 5.
- 5 Respirateurs (respirator). Les respirateurs ont un approvisionnement en oxygène contenu dans une bouteille. Un individu peut respirer normalement à partir d'une bonbonne pour une période de 12 heures. Une bouteille supplémentaire inflige ½" de pénalité de mouvement. Niveau technique 6.

Caméléoline. La caméléoline est une substance artificielle rare qui peut être injectée dans la structure de la plupart des tissus. Elle est inhabituelle dans le sens où elle offre une protection de caméléon semblant se fondre dans son environnement. Cette substance est introduite dans des manteaux, des couvertures, des ponchos et autre. Une figurine immobile vêtue de caméléoline est une cible difficile infligeant un malus de -1 pour toucher au tireur. De plus, la distance de détection est de réduite d'un pas (1").

Communicateur (Communicator). Les communicateurs sont des émetteurs/ récepteurs multi-usages audio audiovisuels. Beaucoup des communications effectuées sur des canaux présélectionnés et la transmission est instantanée. Un canal peut être "verrouillé" de manière à ce qu'il ne puisse être seulement reçu par un autre communicateur programmé pour comprendre le cryptage. Autrement la communication peut être établie entre deux communicateurs sur un 6 sur un D6 chaque tour. La portée maximum est de 80 kilomètres. Il existe des versions à plus grande portée mais elles sont plus lourdes et portées comme des sacs à dos elles comptent alors comme des équipements lourds avec ½" de pénalité de mouvement pour chaque 80 kilomètres supplémentaires. Les unités montés sur des véhicules compte comme 1 point d'encombrement et ont une portée totale d'environ 16 millions de kilomètres. Les conditions locales modèrent en général ce maximum. Niveau technique 5.

Sièges éjectables (Ejector seats). Ils peuvent être fixés dans n'importe quel véhicule, prenant 1 point d'encombrement pour le système en entier (il permet ainsi l'éjection de tous les passagers). Un siège éjectable peut être utilisé comme une sauvegarde pour les passagers à l'intérieur des véhicules détruits. Lancez un D6 pour chacun d'eux : un 4, 5 ou 6 indique que l'éjection a réussi. La figurine est positionnée à 1D6" du véhicule dans une direction aléatoire.

Scanner d'énergie (Energy-scanner). Un scanner d'énergie détecte les émissions d'énergie dans les 4" d'un point donné jusqu'à 10" du porteur. L'appareil indique la position d'appareils en marche, de véhicules, de robots, d'armes, etc. Il ne détecte pas les fonctions vitales ordinaires mais l'activité psychique est extrêmement bien lisible. Il est, par contre, incapable de bien apercevoir distinctement les radiations. Niveau technique 7.



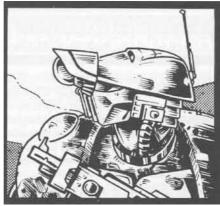
**Protections oculaires (Eye-protectors).** Ce sont différents types de visières, produits chimiques ou objets pour protéger les yeux notamment contre les armes à photon.

- 1 Visière photochromatique (photochromatic visors). Ils se portent sous la forme d'une visière ou de lunettes. Ils se noircissent immédiatement en cas de sollicitation lumineuse trop vive donnant une sauvegarde de 4, 5 ou 6 contre les éblouissements. Niveau technique 5.
- 2 Lentilles photochromatiques (photochromatic contacts). Ce sont de simples lentilles de contact qui fonctionnent de la même façon que les visières mais la sauvegarde est de 3, 4, 5 ou 6. Elles sont invisibles dans des conditions normales. Niveau technique 5 (pour mettre les lentilles).
- 3 Sérum photochromatiques (photochromatic drops). C'est un produit chimique dont quelques gouttes sont mises dans les yeux. Une application protège pour 24 heures. Le produit, normalement transparent, s'assombrit sous une trop vive lumière donnant une sauvegarde de 5 ou 6 contre les éblouissements. Niveau technique 5 (pour s'appliquer le produit).
- 4 Injections photochromatiques (photochromatic injections). Des injections de produit sont faites directement dans l'œil. Le produit ne peut pas être détecté et reste effectif pour 28 jours. Il donne une sauvegarde de 3, 4, 5 ou 6. Niveau technique 7 (pour faire l'injection).

Si plusieurs types de protection sont combinés, faites les sauvegardes les unes après les autres.

Réacteur de vol (Flight pack). Un réacteur de vol est porté dans le dos. Il peut être contrôlé manuellement (nécessitant une main libre) ou dirigé par impulsion mentale. Cet équipement rend le porteur capable de voler en combinant un petit réacteur et des suspenseurs. La vitesse minimum est de 0 -le porteur peut se maintenir en vol stationnaire s'il le désire. La vitesse maximum varie typiquement autour de 30" avec un taux d'accélération autour de 6". Vous pouvez le générer en lançant 8D6 pour l'un et 2D4 pour l'autre. Le rayon de braquage est toujours de 1. Un tel réacteur peut porter un homme et un équipement raisonnable incluant une arme lourde. S'il est trop chargé, le MJ pourra imposer des modificateurs à sa performance et des risques de crash (pour 2 fois le poids autorisé, les caractéristiques sont divisées par deux et il s'écrase sur 6, pour 3 fois, division par 3, crash sur un 5+, etc.). Niveau technique 5.

**Frenzon.** Frenzon est le terme général regroupant les nombreuses drogues de contrôle physiologique disponibles pour les officiers de haut rang de l'Imperium. Des narcotiques comparables sont disponibles chez les autres races avancées. Une dose de



d'elles peut être utilisée pour déclencher la frénésie, la confusion, la peur ou la haine. Ses effets sont automatiques et aucun test n'est nécessaire. Une seule dose d'antidote annule l'état psychologique. Ces drogues sont appréciées dans certaines unités combattantes de l'Adeptus Terra. Elles sont administrées par le moven d'un appareil ressemblant à un bracelet de montre mais qui contient une réserve de drogue frenzon directement injectable sous la peau. Le porteur peut contrôler son propre état mental par l'emploi de ces drogues. Leur usage répété a cependant un inconvénient - chaque fois que l'appareil est utilisé après la première fois, un test est fait. Sur un résultat de 6 sur1D6, le métabolisme du personnage s'épuise sous la pression des doses répétées et l'individu s'écroule prenant D4-1 blessures. Les personnages encore en vie restent inconscient 1D4 tours.

Les frenzons sont abondamment utilisés dans les légions pénales, les unités de l'armée composées de criminels convaincus, de débiteurs, de libéraux et autres repris de justice. Dans ce cas, l'injecteur est fixé de façon permanente au sujet et contrôlé à distance par un officier via un canal verrouillé de communicateur. Niveau technique 5.

Harnais antigrav (Gravity chute). Un harnais antigravitique est suspenseur de la taille d'un sac qui permet s'atterrir sans dommages après un saut important. Il est utilisé pour larguer des troupes d'un avion volant à basse altitude ou même depuis la haute atmosphère. Les figurines sautant de cette façon atterrissent de façon aléatoire sur la table. S'ils sautent depuis un point stationnaire, ils atterrissent dans un rayon de D6" de la projection de ce point sur la table. Niveau technique 4.

Immunité (Immune). L'immunité comprend un large spectre d'immunisation qui offre une certaine protection contre les attaques de virus aussi bien que contre les autres maladies. Une seule dose est efficace pour 100 jours, offrant une sauvegarde de 4+ sur 1D6 contre les maladies notamment contre les grenades/missiles bactériologiques. Niveau technique 4.

**Infravison.** Cette forme avancée de vision qui rend capable de voir la chaleur et à travers les couverts légers comme s'ils





n'existaient pas. Cela signifie qu'un ennemi peut être pris pour cible même s'il est caché. L'infravision permet de voir dans le noir comme en plein jour. Les pots d'échappement, les feux et les autres sources de chaleur sont toutes extrêmement visibles, et le MJ peut interpréter cette compétence de la manière qu'il désire. L'infravision peut être acquise d'une des trois manières suivantes (note - il n'y a pas d'équivalent en infravison aux sérums et injections photochromatiques).

- 1 Par la chirurgie, on peut greffer dans le globe oculaire des cellules sensibles à l'infrarouge. La capacité devient une partie physique de la créature et il n'y a pas de niveau technique, par contre, l'opération requiert un niveau de 10.
- 2 Les visières d'infravision (infra-visors) peuvent être fixées à toutes les sortes de casques (dont ceux déjà équipés de senseurs) ou portées comme des lunettes donnant une infravision complète aux porteurs. Niveau technique 5
- 3 Les lentilles d'infravision (infra-vision contact lenses) sont incolores et normalement invisibles. Elles ne sont cependant pas totalement effectives, donnant une infravision limitée à 20". Niveau technique 5 (pour les mettre).

**Réacteur de saut (Jump pack).** Un réacteur de saut permet à son porteur de faire

des bonds à la place de son déplacement normal. Il peut être utilisé pour engager un corps à corps. Son porteur est alors considéré comme ayant chargé et n'est pas considéré comme un combattant aérien. Une figurine peut tirer à partir de n'importe quel point de son saut ou une grenade peut être lâchée sur la trajectoire. Même les armes mouvement ou tir (M) peuvent tirer de cette façon. Par contre, les mouvements de réserves sont interdits.

Un saut peut être fait sur une distance de 18" et peut franchir des obstacles de taille humaine (véhicule, troupes, décors). Les bois et les bâtiments d'un étage peuvent être franchis mais la distance horizontale et réduite à 12". Les bâtiments plus hauts peuvent aussi être franchis à la discrétion du MJ, réduisant typiquement la distance du saut à 6".

Avant le saut le joueur doit indiquer son point d'atterrissage et doit lancer 1D6 pour déterminer une éventuelle déviation. Sur un 4+, le sauteur dévie dans une direction aléatoire de 1D6". Il n'est pas possible de dévier de plus de la moitié de la distance totale du saut. Niveau technique 5.

Lascutter. Un lascutter est un outil industriel utilisé pour découper des métaux, de la roche, etc. Il a une portée de 3", mais à cette distance, il est capable de percer la coque d'un vaisseau spatial ou un mur épais (et bien sûr des choses plus petites!) suffisamment pour permettre le passage d'un créature de taille humaine par tour. Le toucher est automatique. Cet outil, bien qu'il ne soit pas conçu exprès, pourrait facilement être utilisé contre les véhicules et les créatures. Lorsqu'il est utilisé de cette façon, la cible subit automatiquement 1D10 dommages avec un malus de -6 à la sauvegarde et l'aire d'effet est de ½" de rayon. Un lascutter est une grosse pièce d'équipement considérée comme lourde et infligeant un malus de 3" au mouvement du porteur ou occupant 3 points d'équipement de véhicule. Niveau technique 6.

**Médipac (Medi-pack).** Le médipac est un robot médical automatisé capable de prendre en charge un blessé ou un mutilé. Il est contenu dans une valise de la taille d'une machine à écrire portable.

équipé de senseurs et de sondes, utilisant drogues et médicaments. Avec son aide, presque tout le monde peut donner des premiers soins et effectuer des opérations simples. L'utilisateur doit rester un tour complet immobile pour pouvoir utiliser le médipac sur lui-même ou une autre figurine. Il peut alors effectuer une des opérations suivantes:

- 1 Annuler ou provoquer tous les états psychologiques (comme la *confusion*)
- 2 Régénérer un point de vie d'un personnage encore en vie (il ne peut donc pas aider les figurines à un seul PV!).

3 Annuler instantanément des désagréments temporaires (notamment l'aveuglement, les effets de certains gaz comme hallucinogènes ou des poisons paralysants des fusils à aiguilles).

Les états permanents ne peuvent pas être supprimés. Une figurine blessée ne peut pas récupérer plus de 1 point de vie par bataille de cette façon. Les medipac sont des pièces d'équipement lourde infligeant une pénalité de mouvement de 1". Les unités de cette sorte installées dans un véhicule prennent un point d'équipement et peuvent soigner 4 personnes en même temps —de plus, un autofac annule le besoin d'un opérateur. Niveau technique 7.

**Aiguilles** chimiques (Needler chemicals). Le pistolet et le fusil à aiguilles tirent de petits dards remplis de poison et c'est en général un petit cristal de toxines qui pénètre la peau et tue ou paralyse. Les deux effets sont décrits dans le profil des armes. Bien que toute une variété de toxines soit disponible et puisse être développée, elles sont en général de deux catégories : les paralysants et les tueurs. Les paralysants mettent l'ennemi hors jeu sans le tuer. Leur effet dure en général 24 heures ou il peut être neutralisé par l'utilisation d'un antidote. Les antidotes sont actifs contre toutes les formulations de toxines et seront efficaces sur un résultat de 2+ sur 1D6. Cela prend un tour entier pour les appliquer à la main mais ils peuvent aussi être tirés par une arme à aiguilles. Niveau technique 7.

Parawing. Les parawings sont des versions sophistiquées de parachutes qui incluent les caractéristiques des parapentes. Elles sont utilisées pour sauter des appareils volant à basse altitude. Il est possible avec elles de contrôler son vol et l'atterrissage peut se faire avec une grande précision. Les pilotes sont libres de tirer depuis l'air mais ne peuvent cependant pas tirer le tour de leur atterrissage. Une fois à terre, les parawings sont enlevées et les troupes peuvent se battre à pied. Les parawings ont une vitesse maximum de 12" et une vitesse minimum de 6" avec un taux d'acc/dec de 3" et un rayon de braquage de ½. Les parawings ne sont pas capables de porter d'objets lourds (armes ou équipement). Niveau technique 4.

Générateur de champ de phase (Phase field generator). Cet appareil a été originellement conçu pour l'industrie minière. C'est une autre application de la technologie Warp utilisée par les vaisseaux spatiaux. Cette machine projette une petite zone de l'espace physique dans le Warp et peut l'y maintenir une courte période quelques minutes. Toutes les créatures vivantes présentes dans la zone affectée sont immédiatement tuées. Les objets solides disparaissent littéralement, ouvrant un puit ou un tunnel par lequel il est possible de passer. Une fois que la machine a stabilisé le champ, des créatures ou des objets peuvent se déplacer dans la zone sans être affectés. Le seul problème est que l'engin ne peut maintenir la matière dans l'espace Warp pour une durée de temps limitée. L'imprédictibilité de cette machine est son principal inconvénient et les personnes prises dans la zone pendant la rematérialisation de la zone sont instamment tués

Le générateur de champ de phase a une portée de 6". A cette portée, il peut ouvrir une brèche dans un solide (mur, sol,...) suffisante pour laisser passer 2 créatures de taille normale ou un véhicule de petite ou movenne taille par tour. Sa zone d'effet peut être marquée par le gabarit de 1". L'arme doit passer un tour complet stationnaire à se mettre en route et à préparer le tir sur la zone sélectionnée (placez le gabarit). Lors du tour d'activation, toute la matière de la zone affectée disparaît avec toutes les figurines qui se trouvent sous le gabarit à ce momentlà. Durant les tours suivants, la zone est sure et les figurines peuvent passer au travers du trou résultant. Le générateur doit absolument rester stationnaire. S'il est bougé ou déplacé, la matière réapparaît instantanément. Au commencement de chacun de ses tours, le joueur utilisant le générateur lance un D6 pour déterminer si tout se passe bien. Un résultat de 6 indique que le tunnel s'effondre et la matière réapparaît immédiatement. Les figurines dans le champ à ce moment la sont horriblement tuées alors que leurs atomes et ceux de la matière se mélangent, produisant un affreux conglomérat des deux.

Un générateur de champ de phase est une pièce d'équipement lourde qui inflige un malus de 2" de mouvement à un fantassin et compte pour 2 points d'équipement sur un véhicule. Niveau technique 7.

Polymorphine. La polymorphine est une drogue chimique qui altère les formes et détruit la structure musculaire naturelle pour quelques minutes, permettant de les remouler à la main ou en utilisant un calibre. Cela peut seulement être utilisé par des individus sont spécialement entraînés et préparés par la chirurgie à perdre leur structure musculaire. Seuls les assassins impériaux peuvent vraiment l'utiliser. Une autre créature essayant d'utiliser la polymorphine souffrira mille tortures pendant son agonie alors que son visage et ses autres muscles se distordront de manière horrible. Niveau technique 7.

Portarack. Le portarack est un outil essentiel aux inquisiteurs utilisé pour faire parler les sujets récalcitrants. Cela ressemble à une petite boite noire d'où sortent plusieurs centaines de fils très fins. Une fois la boite placée contre la peau, les fils s'étendent et vont se connecter au système nerveux du suspect. L'inquisiteur est alors capable de contrôler ses émotions et son état d'esprit. En tournant un petit bouton, les individus les moins coopératifs deviennent conciliants.

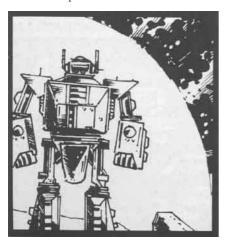
L'appareil prend un tour à opérer, et la victime doit réussir un test sur 2D6 inférieur ou égal à sa Force Mentale (FM) chaque tour

ou cracher le morceau automatiquement. Niveau technique 5.

**Powerboard.** La powerboard fondamentalement un jouet. Elle est utilisée pour faire du skysurf, sport dangereux mais extrêmement populaire où les athlètes contrôlent leur vol avec le poids de leur corps et la pression de leur pied sur le bouton des gaz. Ces planches ont aussi une application militaire, surtout parmi les troupes un peu déséquilibrées. Les réacteurs dorsaux sont en effet une alternative plus saine. La vitesse minimum est 0 et la planche peut aussi faire du surplace. La vitesse maximum est variable... mais elle est toujours considérable ! Une planche traditionnelle a une vitesse maximum de 60" avec un taux acc/dec de 12". Ils peuvent aussi être déterminés en lançant 10D10 et 5D4. Le rayon de braquage est de 1/4. Une telle planche peut porter un homme et un équipement raisonnable, mais pas d'objets lourds. Si elle est trop chargée, le MJ pourra imposer des modificateurs à sa performance et des risques de crash (pour 2 fois le poids autorisé, les caractéristiques sont divisées par deux et elle s'écrase sur 6, pour 3 fois, division par 3, crash sur un 5 ou 6, etc.). Niveau technique 5.

Bulle énergétique (Power canopy). La bulle énergétique est un champ écran généré pour isoler un véhicule de l'atmosphère -ou du vide- en particulier les véhicules découverts. C'est une pièce d'équipement lourde qui prend deux points d'équipement sur un véhicule. Il peut être activé ou désactivé une fois dans le tour du joueur. Une fois qu'il est activé, le véhicule est totalement isolé et il n'est pas possible pour l'équipage d'utiliser des armes vers l'extérieur. La bulle ne fournit aucune protection contre les tirs, il subit donc les dommages normaux. Niveau technique 5.

Générateur de champ énergétique (Power field generator). Cette pièce d'équipement peut créer une barrière de pure énergie autour d'elle-même. Le champ résultant peut être de n'importe quelle taille, dépendant de l'énergie qui lui est fournie. Il est invisible et prend la forme d'une bulle sphérique centrée sur le générateur, tout objet rencontré par le champ ressent un faible choc qui est habituellement suffisant





pour décourager les animaux. Tout objet ou personne tentant de franchir le champ dans un sens ou dans l'autre sera repoussé. Il est impossible de détruire cette barrière sauf en surchargeant le générateur. Les générateurs sont classés selon la dimension du champ qu'ils peuvent maintenir. Dans le cadre du jeu, elle est exprimée en pouces (6", 12", etc.). Cependant, ces dômes peuvent atteindre plusieurs kilomètres et recouvrir une zone considérable. Pour surcharger la source, il est nécessaire de causer des "dommages" au champ. Pour chaque point de dommages causé le rayon de la zone est réduite de D6" durant le tour prochain seulement. Si le rayon est réduit à 0 le générateur est détruit. Un champ dont la dimension est réduite automatiquement sa taille normale le tour suivant. Le champ a une Endurance de 10. Les générateurs de champs sont des pièces d'équipement lourde et occupent un point d'équipement pour un champ de 3" de rayon. Le rayon peut-être généré aléatoirement avec 1D6" pour un champ monté sur un véhicule et 4D6" pour un champ sur un emplacement fixe. Des champs plus larges sont possibles. Niveau technique 7.

Compteur Geiger (Rad-counter). Le compteur Geiger est un outil de mesure porté à la main qui permet de détecter les zones de radiations dangereuses. Il a une portée de 18" et peut mesurer le niveau de radiation de n'importe quel point à portée. Le porteur indique le point qu'il veut lire et le MJ peut lui révéler. Niveau technique 5.

Combinaison antiradiation (Rad-suit). Une combinaison antiradiation est un vêtement qui insole complètement du milieu extérieur et qui protège le porteur de tous les dommages dus aux radiations. Cette combinaison est très légère et peut être portée au-dessus d'une armure ou d'autres vêtements. Niveau technique 5.

Combinaison hermétique (Sealed suit). Les combinaisons hermétiques sont habituellement légères, transparentes et inclues toujours un respirateur. Une telle combinaison isole le porteur de tous les gaz



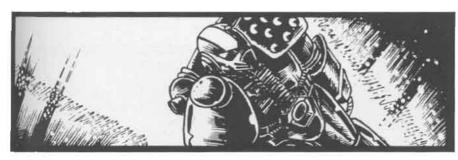
et des atmosphères empoisonnées. Cette combinaison est très légère et peut être portée au-dessus d'une armure ou d'autres vêtements. Niveau technique 5.

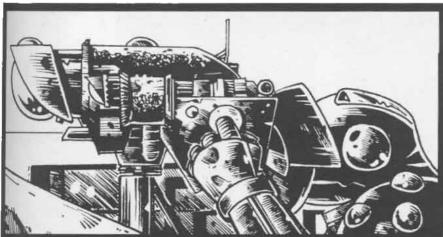
Stimulant. Les stimulants sont des produits chimiques en général injectables, ingérables ou inhalables. Leur administration prend un tour entier et ils réveilleront n'importe quel individu inconscient en particulier à cause d'anesthésiants ou de gaz neutralisants. Ils dissiperont aussi la confusion. Une fois que l'individu est réveillé, il peut être à nouveau neutralisé ou autre. Niveau technique 5.

Lacry-antidote (Stumm antidote). Le lacry-antidote protège le système nerveux contre les effets du gaz lacrymogène. Cela prend un tour pour l'administrer, mais il reste efficace pendant 24 heures, temps durant lequel l'individu ne peut pas être affecté par un tel gaz. Niveau technique 5.

Peau synthétique (Synskin). La peau synthétique est une seconde peau applicable en spray. Elle est hermétique à l'air et à l'eau et protège contre tous les gaz. Elle est utilisée pour isoler la peau naturelle, pour couvrir les yeux, la bouche, les oreilles, etc. et donne une protection contre le vide et les armes à gaz. La peau synthétique fournit le corps en oxygène pour 12 heures après quoi l'utilisateur s'étouffe et meurt si le matériau n'est pas enlevé. Si le porteur doit survivre plus de 12 heures, il doit être équipé d'appareil pour respirer comme un échangeur oxygène/dioxyde de carbone inséré dans la peau synthétique. Ce système permet ainsi de garder la peau synthétique 12 heures supplémentaires. De petits communicateurs insérés à la base des oreilles et dans la gorge permettent de parler et d'entendre. Cela prend 10 tours d'appliquer la peau synthétique incluant les communicateurs. Il faut un tour pour en enlever suffisamment pour éviter la suffocation et 5 tours pour tout enlever - un solvant spécial est nécessaire

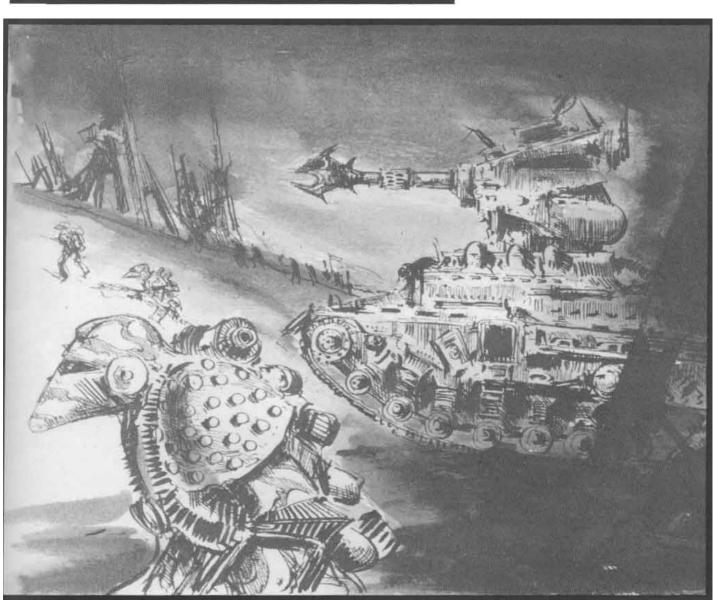
La peau synthétique contient aussi des stimulants chimiques qui décuplent les sens du porteur et revigorent ces fonctions

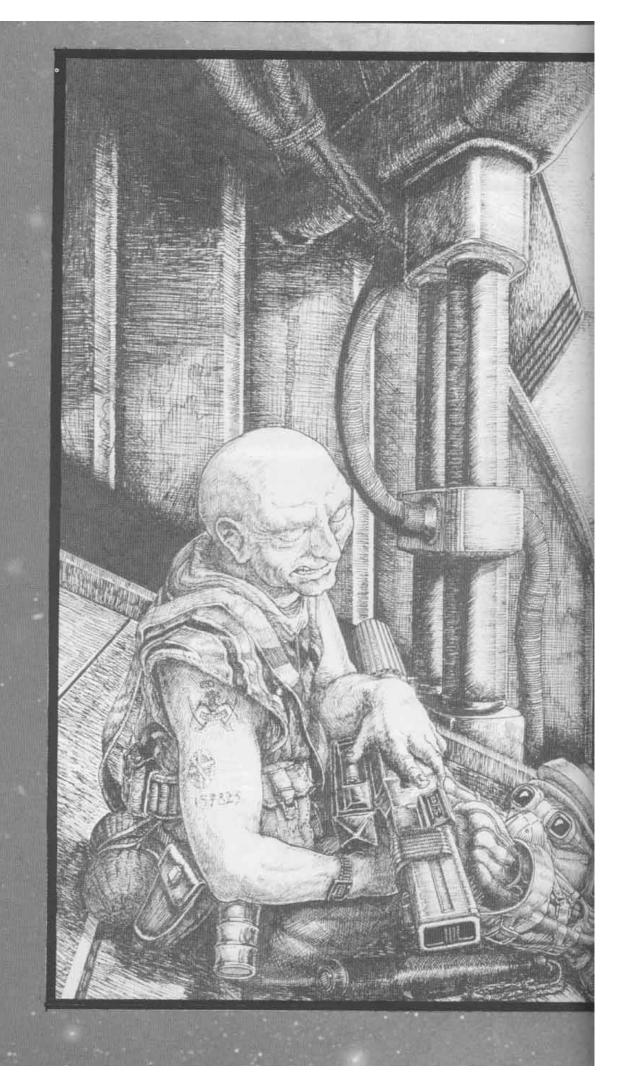


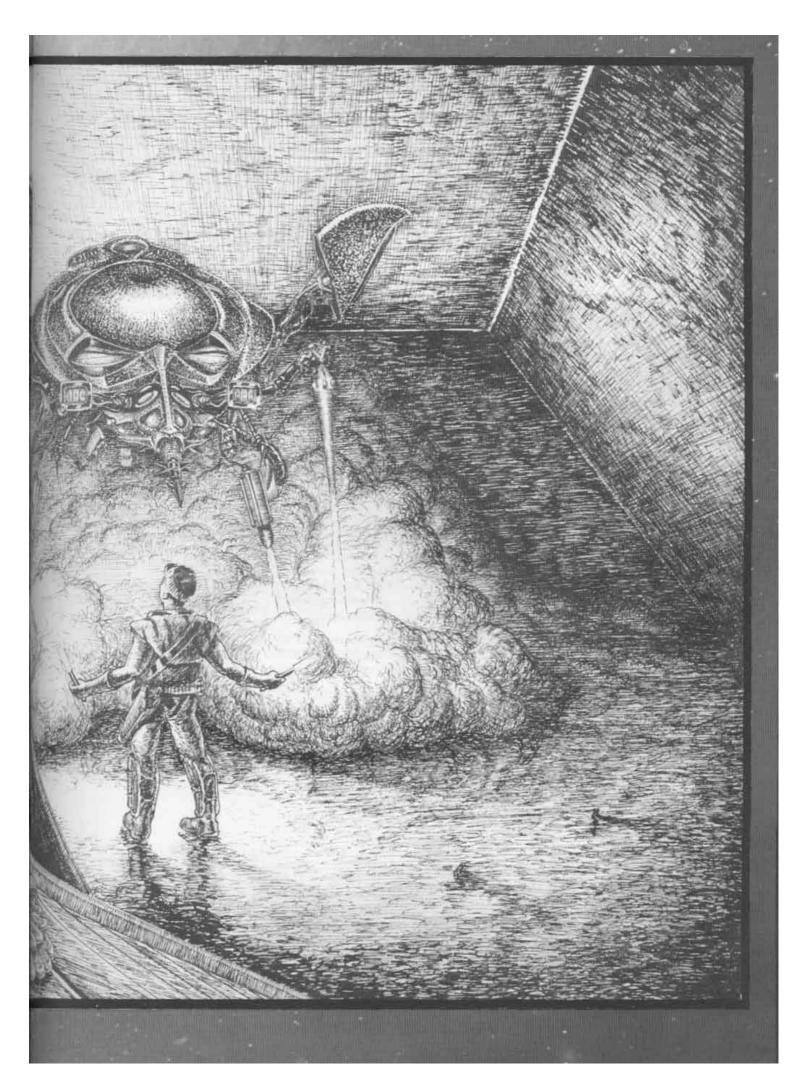


physiques. Les caractéristiques de CC, F, E et I sont augmentées d'un point. La peau synthétique protège également contre tous les éblouissements. Elle peut être colorée ou transparente quoiqu'elle soit habituellement noire. Niveau technique 9.

Suspenseurs (Suspensors). suspenseurs sont de petits générateurs antigravitiques similaires à ceux utilisés sur les véhicules antigrav, les réacteurs dorsaux, etc. Ils sont assez petits, guère plus de 10cm et généralement ronds et plats comme un yoyo. Un seul suspenseur attaché à une pièce d'équipement lourde réduit la pénalité de mouvement qui lui est associée. Chaque suspenseur "allège" l'équivalent d'une pénalité de ½". Plusieurs suspenseurs ont des effets cumulables. Ainsi une arme imposant 2" de pénalités de mouvement pourra être totalement allégée avec 4 suspenseurs. Une figurine ne peut évidemment pas dépasser son mouvement originel en utilisant des suspenseurs. En théorie, n'importe quelle masse peut être portée par l'ajout de suspenseur, chacun d'eux annulant environ 10 kilos. Un objet en suspension volera dans les airs et se déplacera s'il est tiré ou poussé. Niveau technique 5.







**Viseur (Targeter).** Les viseurs sont des dispositifs de visée rendant le tir plus précis et donnant un +1 pour toucher.

Ils combinent divers appareils optiques et électroniques ainsi que des systèmes de guidage pour les armes à missiles. Les viseurs sont des pièces d'équipement lourdes imposant ½" en pénalité de mouvement. Montés sur des véhicules, ils prennent un point d'équipement. Les viseurs sont spécifiques à une arme - un véhicule avec un canon laser et un lance-plasma aura un viseur pour l'une des deux ou pour les deux, mais ils ne sont pas interchangeables. Les armes jumelées n'ont besoin que d'un seul viseur. Niveau technique 7.

Téléporteur (Teleporter). Un téléporteur est une machine imposante qui doit être construite dans un vaisseau spatial ou un bâtiment. Un téléporteur comprend un jeu de commandes et une chambre de téléportation. Les objets trois fois plus grands qu'un homme ne peuvent pas être téléportés sous peine de disfonctionnements. Les téléporteurs peuvent envoyer du matériel de vaisseaux à vaisseaux, de vaisseaux à planète et vice versa. Les rayons téléporteurs fonctionnent en ligne droite et ne peuvent traverser que cinq mètres de matière solide, ainsi la courbure de la planète interdit-elle la téléportation d'un coté à l'autre d'une planète.

Des créatures ou des objets jusqu'à la taille de 6 hommes peuvent être téléporté en une seule fois depuis la chambre. Un téléporteur placera rarement sa marchandise avec une précision extrême à sa destination bien qu'il y est une sécurité pour prévenir la matérialisation dans d'autres objets. Le joueur doit désigner un point sur la table de jeu et lancer 1D6. Un score de 2+ indique que la téléportation est dévié de 1D6" dans une direction aléatoire. Le MJ peut permettre la téléportation de groupes plus importants en une fois sur la table de jeu - en divisant la table en partie, si c'est approprié. C'est une méthode utile pour initier de grande invasion, du moment que la localisation du point d'arrivée n'est pas trop importante.

Se téléporter vers la chambre fonctionne de la même manière. Le téléporteur doit avoir localisé un signal (comme celui d'un communicateur). Toutes les créatures et les objets associés dans les 3" du signal source seront téléportés en une fois. Pour pouvoir être localisé, le signal doit rester immobile un tour entier. A la fin de ce tour, lancez 1D6. Un résultat de 5 ou 6 indique que le signal a bien été reçu et que la téléportation c'est bien passé. Un score de 2, 3 ou 4 indique que le signal n'a pas été détecté et qu'il faut ressayer. Un 1 indique qu'il y a eu un problème. Lancez à nouveau le D6 : sur un 6 tout s'est finalement bien passé sur un 2 à 5, il faut relancer. Un nouveau 1 indique qu'il y a eu un accident et que la téléportation s'effectue. Lancez 1D6 sur la table suivante:

- Les sujets ont été réduits à l'état d'atomes et leur substance est éparpillée avec les vents cosmiques.
- 2 Les sujets ont été réduits à l'état d'atomes et reconstitués en une seule masse de chair embrouillée et d'autres matériaux. A son arrivée, cette masse protoplasmique expire plus ou moins immédiatement.
- 3 Les créatures vivantes et les matériaux restent séparés mais ils sont déformés les membres déformés et les tissus prennent des formes dégouttantes de visages ou d'expressions. Les personnages ne meurent pas mais toutes les caractéristiques sont réduites d'un point (jusqu'à un minimum de 1).
- 4 Les créatures vivantes restent en gros intactes, mais souffrent de dommages extrêmement localisés sur un membre déterminé aléatoirement nécessitant l'amputation.
- 5 Les créatures vivantes sont globalement intactes, mais leur peau est si endommagée que les muscles apparaissent, comme si elles étaient gravement brûlées.
- S'il y avait une seule créature dans le téléporteur, elle a muté en un énorme protoplasme mais ne meurt pas ou perd de caractéristique autre que A, CC et CT qui sont réduits à 0. Les pouvoirs psychiques restent comme avant et l'individu reste mentalement le même. Ses sens lui restent probablement sous une forme ou une autre bien que dénaturés. S'il y en avait plusieurs, elles ont fusionné en un seul organisme vivant avec des membres, des organes et des multiples mais une seule personnalité -un peu dérangée tout de même. Cette nouvelle créature a les caractéristiques les plus hautes de toutes celles qui la composent et possède au moins un bras manipulateur par créature originale.

La portée maximum d'un téléporteur est de 100 kilomètres (autour de 50000"!). La téléportation est fréquemment utilisée pour envoyer des combattants à la surface de planètes avec un risque minimum. Niveau technique (pour utiliser la console) 8.

Note : Tous les téléporteurs sont construits de quelle sorte qu'une arme ou une créature dangereuse téléportée dans la chambre puissent être neutralisée par des lasers ou des fléchettes empoisonnées. Les grenades ou d'autres explosifs (à part les vortex) sont contenus dans un champénergétique automatique qui permet de protéger le téléporteur bien qu'elles affecteront les créatures dans le même chargement.

Balise de téléportation (Teleport homer). Il s'agit d'un émetteur qui envoie un signal constant et puissant permettant au téléporteur de le localiser, il est donc plus facile de téléporter des créatures à proximité d'une balise et, à l'inverse, de téléporter des individus depuis une balise. La source doit rester immobile un tour alors que la balise est activée. Ainsi la téléportation est toujours réussie et aucun jet de dé n'est nécessaire. L'utilisateur peut choisir de téléporter tout dans les 3" ou seulement lui-même et son équipement. Niveau technique 7.

Senseurs vrilles (Tendril sensors). Les senseurs vrilles sont un type spécial d'implants, similaire à un implant bionique reconstituant les sens humains mais fonctionnant de manière radicalement différente. Chaque senseur est composé d'une trompe métallique d'un demi mètre de long et terminé par un bulbe de métal de 6cm. Ces senseurs sont des implants permanents et sont habituellement disposés autour de la tête d'une créature en groupe de six ou plus. Tous les sens normaux sont détruits mais ces senseurs permettent à la créature d'être au courant de tout ce qui ce passe dans les 12" sans tenir compte de ce qu'elle pourrait voir ou pas, ainsi que toutes les choses dans les 60" qui lui serait normalement visible. De même, la chaleur, les radiations et toutes les communications peuvent être percus à la même distance. Un psyker ou une force psychique peut être détecté au toucher et les bruits sont distingués dans les 12". Niveau technique 3.

Toile anesthésiante (Web anaesthetic). Ce produit est un composant ajouté à la toile des lance-toiles. En contact avec la peau, la toile aura ainsi un effet anesthésique automatique sur la cible qui sera neutralisée. Ce produit n'a aucun effet s'il est lancé sur une cible portant une combinaison hermétique, une peau synthétique, une armure énergétique, etc. Ce produit peut être contré par un stimulant conventionnel. Niveau technique 7.

Solvant de toile (Web solvent). La toile des lance-toiles peut seulement être dissoute par ce produit spécial. Il se présente comme un spray qui doit être pulvérisé sur la toile qui perd consistance et devient liquide. Un spray peut libérer jusqu'à 10 personnes. Niveau technique 7.

