



THE AGE
OF THE



Cette section introduit les joueurs dans l'Age de l'Imperium - le background du jeu Warhammer 40,000. Alors que les règles qui précèdent peuvent être utilisées pour représenter l'importe quel univers de livres ou de films, les descriptions qui suivent sont développées pour le jeu. La scène se passe dans notre galaxie, une galaxie largement peuplée et dominée par l'humanité, bien que ce soit des humains avec des attitudes et des attentes bien différentes des nôtres. En plus de l'innombrable masse de l'humanité, il y a des races extraterrestres intelligentes. Beaucoup d'entre elles sont relativement timides, facilement dominées et ne font l'objet que d'une brève mention dans les pages qui suivent. Mais d'autres sont aussi ambitieuses et impitoyables que l'humanité, et en sont des ennemis acharnés. Toutes ces races vivent dans notre galaxie. Rien n'est connu des races extragalactiques, la distance entre les galaxies est si vaste que les explorations, autres que superficielles, ont échouées.

Le background présenté dans cette section du livre a été développé durant les parties et les campagnes des auteurs sur plusieurs années. Beaucoup de races, leurs mondes, leurs civilisations et leurs caractères ont été travaillés en détail. Parmi elles, et non des moindres, il y a l'humanité et l'immensité de l'espace contrôlée par les humains : l'Imperium. Une grande partie de ces informations est présentée ici, d'autres seront publiées sous la forme de scénarii et de suppléments. C'est à vous -maîtres du jeu et joueurs- d'utiliser ces informations comme bon vous semble. Il n'y a rien qui vous empêche d'étendre ou de modifier ce qui vous est donné. Dans certains cas, il vous sera nécessaire de faire dévier le background car - même dans une entité politique unique comme l'Imperium - chaque planète a sa propre faune, flore et civilisation distincte. Ce canevas général doit vous permettre de concevoir vos propres mondes, en posant la marque de votre imagination sur le jeu.

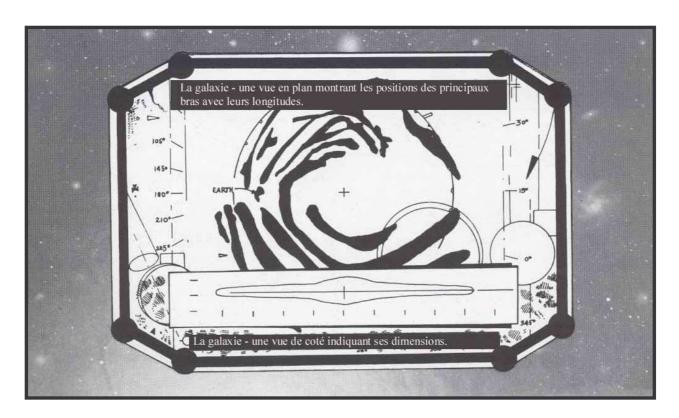
• LA GALAXIE

La taille de la galaxie implique qu'en dépit de l'utilisation du Warp qui permet des voyages plus rapides que la lumière, une grande partie reste inconnue. Même l'Imperium des humains qui est le plus étendu des empires stellaires, ne contient qu'une petite fraction des étoiles de la galaxie. De nouveaux mondes sont constamment découverts et explorés, autant que les civilisations qu'ils abritent, leurs créatures et leurs ressources. Même avec cela, il est impossible pour les humains ou des extraterrestres d'épuiser le potentiel de la galaxie à fournir de nouveaux mondes pour l'habitation et l'exploitation.

• L'ESPACE WARP

L'espace Warp est le moyen permettant de voyager avec des vaisseaux plus rapides que la lumière. C'est, dans un sens, une réalité alternative ou une dimension parallèle dans laquelle les lois de l'espace et du temps sont différentes de notre univers. La distance parcourue dans l'espace Warp a un lien direct avec celle de l'espace normal, et ce rapport peut être utilisé pour faire des voyages à une vitesse supérieure à celle de la lumière. Il n'est pas strictement exact de dire que les distances dans l'espace Warp sont "rétrécies" par rapport à celle de l'espace normal. L'analogie la plus juste pourrait être d'envisager cette dimension comme un milieu fluide et dense sujet à de constants mouvements, des courants, etc. Évidement, ils ne sont pas perceptibles dans l'espace Warp lui-même, car cette fluidité est seulement relative à notre propre réalité. Un vaisseau spatial peut exploiter ce phénomène en entrant dans l'espace Warp, se laissant porter par ces flux naturels et retournant dans l'espace normal à une lointaine distance de son point d'entrée. Une métaphore communément utilisée pour expliquer comment le Warp fonctionne est de le présenter comme un cours d'eau. Le flot représente l'espace Warp, bougeant rapidement le long de berges immobiles, l'espace réel. Une feuille tombant dans l'eau pourra suivra le courant, flottant à la surface de l'eau. La feuille ne peut pas bouger par rapport à l'eau mais est simplement portée jusqu'à ce qu'elle arrive à un point en aval de sa localisation originale. C'est une métaphore utile, mais on doit retenir que l'espace Warp est de loin plus complexe que ce mouvement dans un flux linéaire, il peut se déplacer suivant toutes sortes de motifs compliqués et déroutants. Les vaisseaux spatiaux sont aussi capables de faire des mouvements correctifs dans l'espace Warp et peuvent y entrer et le quitter au moment choisi. Même ainsi, un voyage Warp n'est jamais totalement prévisible, ni dans sa durée ni dans sa destination éventuelle.

Le Warp est très lié aux phénomènes psychiques. Il existe une école de pensée qui croit que les pouvoirs psychiques correspondent à la capacité d'utiliser l'énergie de l'espace Warp. En accord avec cette théorie, un psyker a un lien mental ou spirituel avec un point ou des points du Warp. Si cela est vrai, cela expliquerait comment des créatures, psychiquement sensibles, sont capables de sentir les vibrations psychiques ou même, dans certains cas, de traverser le Warp lui-même. La relation entre les deux sortes d'espaces est assurément complexe et elle n'est pas complètement comprise.



• LA PROPULSION WARP

Le pilote Warp ou moteur Warp, est un dispositif qui permet à un vaisseau spatial d'entrer et de quitter l'espace Warp. Un pilote Warp incorpore ses propres unités de navigation, capables d'entrevoir l'état de l'espace Warp et d'observer les mouvements des courants. A partir de ces mouvements, il est possible de calculer un trajet, les manœuvres correctives qui pourraient y être faites et le moment du retour dans l'espace réel. La distance parcourue par ce moyen est appelée un saut, et un saut peut faire de 1 à 4 années-lumière selon les conditions qui prévalent dans l'espace Warp. Un tel voyage prend typiquement entre 1 et 6 jours dans le temps réel, perçu comme contracté en 1 à 4 heures dans le vaisseau. Un vaisseau plongeant dans le Warp au hasard traversera donc 1-4 années lumière par heure de temps perçu à son bord, contre 36 heures de temps dans l'espace réel. Pendant un voyage Warp, un vaisseau est isolé de l'espace réel. Cependant, les psykers peuvent être capables de maintenir ou d'établir des contacts télépathiques, s'ils sont suffisamment forts, comme les astropathes humains par exemple.

Il est dangereux pour un vaisseau de quitter l'espace Warp à proximité des étoiles. Dans l'espace Warp, la masse d'un corps solaire est comparable à sa masse réelle, et agit comme une force d'attraction irrésistible pour les corps à proximité. Par conséquent, il est presque impossible de quitter ou de rentrer dans l'espace normal à l'intérieur d'un système solaire sans être attirer à l'intérieur du soleil lui-même. Même avec la plus grande prudence, des accidents sont parfois arrivés, c'est un des dangers constants des voyages Warp. La pratique usuelle est d'interrompre le voyage Warp en dehors du système solaire et de le terminer en utilisant des propulseurs conventionnels.

• LES TUNNELS WARP

Deux points de l'espace réel peuvent être reliés par un tunnel à travers l'espace Warp, c'est un tunnel Warp [Warp Gates]. Le tunnel abolit d'une manière ou d'une autre les turbulences normales du Warp, permettant au voyage d'être fait en un temps fixe et dans une sécurité parfaite. L'existence des tunnels Warp à quelque chose de mystérieux : sont-ils d'origine naturelle ou artificielle ? Dans le second cas, qui ou quoi les a créé et dans quels buts ? Certains d'entre eux ont certainement été mis en valeur artificiellement car leurs entrées ont été délimitées par des constructions dont la fonction exacte peut seulement être supposée. D'autres tunnels Warp ne sont guère plus que des trous noirs dans l'espace.

Les tunnels Warp peuvent être de différentes tailles. Ils se rencontrent dans les profondeurs de l'espace à la frontière de systèmes solaires et même sur des planètes. Les plus larges sont suffisamment grands pour permettre le passage de vaisseaux spatiaux, et sont habituellement situés dans un coin d'un système solaire ou parmi ses planètes les plus extérieures. D'autres tunnels sont seulement assez grands pour permettre le passage de petits véhicules voire des créatures de taille humaine. Ceux-là se rencontrent à la surface de planètes et mènent directement à d'autres portes à la surface d'autres planètes. Tous les tunnels sont rares, en particulier ceux de petites tailles. Leurs entrées sont toujours camouflées ou ne répondent qu'à des signaux électriques, psychiques ou autres, ce qui indiquerait un certain goût du secret de la part de leurs constructeurs.

Toutes les races spatiales sont préparées à utiliser les tunnels Warp lorsqu'elles les trouvent, bien que leur découverte soit toujours le fruit du hasard. Beaucoup de tunnels paraissent défectueux et peuvent projeter un vaisseau au hasard dans l'espace Warp. D'autres peuvent mener à des endroits où il y avait des étoiles ou des planètes, mais qui ne sont maintenant que des régions vides de l'espace, la possibilité d'émerger au milieu d'un empire extraterrestre hostile et lointain doit aussi être considérée. Il se peut qu'un vaisseau s'évanouissant dans l'espace Warp réapparaisse en dehors de la galaxie. Les tunnels Warp ont l'inconvenant d'être prédéterminés et de permettre uniquement le voyage suivant un chemin donné. Ils sont aussi assez lents, prenant 2D4 heures de temps perçu et 2D6 jours de temps réel pour traverser des distances de 4 années lumières. La

plupart des tunnels mènent dans une région distante de 20 à 30 années-lumière.

• LES PORTAILS WARP

Le terme de portail Warp [Warp Portal] est toujours utilisé pour différencier les interfaces espace Warp/espace réel des tunnels Warp. Un portail Warp est simplement une entrée et une sortie du Warp. Il ne mène pas à un tunnel et un vaisseau passant un portail est projeté dans les courants aléatoires du Warp. En manœuvrant prudemment, il peut être possible de retourner dans l'espace normal en utilisant le même portail dans l'autre sens. Une fois encore, la nature exacte des portails n'est pas comprise ; sont-ils des accidents, des événements naturels ou ont-ils des buts secrets ? Certaines races extraterrestres utilisent les portails pour voyager entre l'espace Warp et l'espace réel, en particulier les créatures connues sous le nom d'enslavers qui vivent dans le Warp lui-même. Comme les tunnels, les portails peuvent être de toutes les tailles et se trouver partout, notamment à la surface des planètes. Certains ont une composante physique définie, alors que d'autres sont invisibles ou sont un simple trou dans le sol.

Les portails Warp ont une utilité. Il existe plusieurs cas répertoriés de vaisseaux aux propulseurs Warp endommagés, piégés dans le Warp et menacés de destruction qui localisèrent soudainement un portail Warp qui leur a permis de revenir dans l'espace réel.

• LES CREATURES DU WARP

Il a déjà été mentionné que les créatures appelées enslavers vivent dans l'espace Warp. Les enslavers ne sont pas les seuls dans ce cas et beaucoup d'autres créatures ont le Warp pour habitat naturel. Certaines d'entre-elles semblent à l'aise dans n'importe quel type d'espace ou possèdent des capacités limitées à les transcender. Le lien entre les deux sortes de réalité semble être le psychisme, les créatures du Warp sont associées de très près aux pouvoirs psychiques. Nombre d'entres-elles semblent effectivement se nourrir d'énergie psychique, de l'énergie vitale des créatures vivantes ou être guidées jusqu'à leur nourriture par de telles émissions. Toutes ces créatures sont une menace pour les races de la galaxie mais particulièrement pour les humains. Les humains ne sont pas une race psychiquement développée, à la différence des slaans et des eldars qui sont plus susceptibles d'avoir des pouvoirs psychiques. Cependant, l'humanité est en passe de subir un changement évolutif qui en fera une race dotée de plus capacités psychiques et donc l'incidence de ces pouvoirs est en train de devenir considérablement plus commune. Pour l'heure, les humains n'ont pas les capacités nécessaires pour controler correctement leurs pouvoirs, en particulier quand ceux-ci ne se développent qu'au début de l'age adulte. Cela cause de profondes perturbations psychiques localisées, de loin plus importantes que celles associées aux psykers humains matures ou aux aliens psychiques. Ces perturbations attirent les créatures du Warp qui y sont sensibles comme les papillons vers une chandelle à la différence que les papillons sont souvent des carnivores mortels et des dévoreurs d'esprit extrêmement dangereux. Guidés par le lien psychique établi par le psyker émergent, de nombreux aliens sont capables d'ouvrir un portail Warp temporaire et de pénétrer dans l'univers réel. D'autres sont simplement attirés contre leur volonté, mais générent tout de même des problèmes lorsqu'ils sont dans l'espace réel.



• LES TEMPETES DU WARP

L'espace Warp est un milieu extrêmement volatile et peut représenter un danger pour les vaisseaux qui y croisent. Parfois les courants normaux du Warp s'amplifient et deviennent de violentes tempêtes d'une férocité sauvage et destructrice. De telles tempêtes ne peuvent durer que quelques instants ou perdurer de nombreuses années. Au mieux, une tempête déviera le vaisseau de son trajet ou le retardera, au pire elle rendra les voyages Warp impossibles dans une zone de la galaxie. Des tempêtes sont constamment en formation tandis que d'autres s'éteignent ; A tout moment, il y a 10 % de chance qu'un système solaire devienne inaccessible pour cause de tempêtes. La moitié de ces systèmes seront isolés moins d'un an, mais beaucoup peuvent le rester plusieurs années ou même des siècles. En fait, certains systèmes ont toujours été isolés et ne montrent aucun signe de ce qu'ils ont pu devenir.

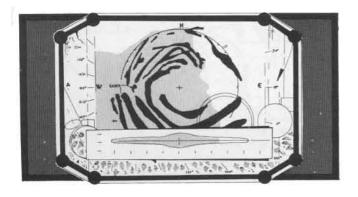
• LES NAVIGATEURS HUMAINS

A la différence des empires peu étendus des autres races, l'Imperium s'étend sur la galaxie entière. Ces mondes sont toujours distants de centaines, voir de milliers d'années-lumière. Normalement, il devrait être impossible de maintenir une seule entité politique sur un si vaste espace. Ce qui rend cela possible est l'existence des navigateurs humains. Les navigateurs sont une sous-espèce d'homme, certains ressemblent tant à des hommes qu'ils sont quasiment impossibles à distinguer, d'autres sont si étranges physiquement que la relation d'espèce est difficilement apparente. Tous les navigateurs peuvent entrer dans un état de transe qui les rend capables de diriger mentalement un vaisseau dans l'espace Warp.

Sous le guidage intuitif d'un navigateur, un vaisseau est capable de traverser des dizaines de milliers d'années-lumière en un seul saut. Le temps perçu est de 1 à 4 jours par centaine d'années-lumière, équivalent à 1 à 6 mois dans le temps réel. Même ainsi, un voyage d'un bout à l'autre de la galaxie peut prendre entre 85 et 510 mois de temps réel. Pour ces raisons, les mondes s'autogouvernent même dans l'Imperium.

• L'ASTRONOMICAN

Afin de guider leurs vaisseaux dans l'espace Warp, les navigateurs ont besoin d'un signal pour se diriger : une sorte de point de référence dans l'espace réel qu'il peut être perçu de l'espace Warp. Comme seuls les signaux psychiques sont capables de pénétrer à la fois l'espace réel et le Warp, ce signal est une source psychique. Certains psykers sont capables de diffuser un signal à courte portée de ce type (10 AL) mais le principal est centré sur Terra et appelé Astronomican. De plus amples détails sur l'Astronomican et les psykers qui le maintiennent (l'Adeptus Astronomica) sont exposés plus loin. Pour le moment, il est seulement important de garder à l'esprit que l'Astronomican permet aux navigateurs d'utiliser leurs pouvoirs. La portée de l'Astronomican est supérieure à 10 AL mais pas infinie. L'activité des tempêtes Warp peut aussi influer sur sa portée totale, mais 50000 années-lumière est sa portée usuelle. Dans la mesure où, la galaxie à un diamètre de 85000 années-lumière et que la Terre est approximativement à 30 AL de son centre, cela signifie que l'Astronomican ne couvre pas toute la frange Est de la galaxie. L'Astronomican marque la frontière effective de l'espace humain : au-delà, les groupes humains sont rares, isolés et en quantité inconnue.

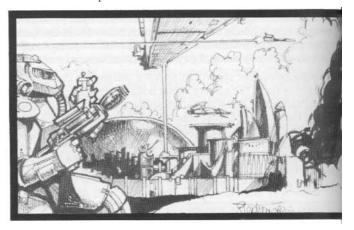


L'HUMANITE ET L'IMPERIUM

Le but de cette section est de présenter au lecteur l'histoire et l'organisation globale de l'Imperium. De toute la galaxie, l'Imperium est l'entité politique la plus puissante et la plus influente. Même les races extraterrestres les plus prolifiques ne peuvent rivaliser en nombre avec la pléthorique humanité. De même, aucune race extraterrestre ne peut prétendre posséder ne serait-ce qu'une fraction de la puissance réunie entre les mains des hommes. Chacune des organisations, factions et sous-races citées ici seront décrites ultérieurement.

• L'IMPERIUM

Il y a plus de dix milliers d'années, le **Grand Empereur de l'Humanité** monta sur le Trône d'Or de Terra. Des batailles qu'il mena pour y accéder, des innombrables agonies de mondes en guerre, il ne reste aucune archive. Seul l'Empereur s'en souvient – si bien entendu une créature aussi étrange et ancienne peut se remémorer ces temps si lointains.



L'ascension de l'Empereur marqua la fin d'une longue période de l'Histoire humaine, une ère caractérisée par les conflits interhumains et le déclin progressif du savoir accumulé au cours de millénaires. Cette époque fut nommée l'Ére des Luttes. Le point culminant du savoir scientifique avait été atteint des milliers d'années auparavant, lors de l'ancienne époque maintenant appelée Moyenâge technologique. Après le Moyen-âge Technologique et l'Ère des Luttes, l'humanité atteint l'époque actuelle, celle de l'Imperium.

À bien des égards, il s'agit d'une ère de superstition, dans laquelle une technologie immense et extraordinaire a été asservie par les forces du mysticisme et par la folie. Pour les hommes ordinaires de cette époque, des paysans dans leurs champs aux guerriers parmi les étoiles, la pensée scientifique représente une abominable perversion; une corruption de l'honneur et de la vertu religieuse. Même pour les quelques humains qui ont affaire avec la technologie, la science et la magie sont devenues, en grande partie, inséparables; le moteur Warp se doit d'être paré de runes, le fusil laser doit recevoir la bénédiction des dieux des batailles.

C'est un univers dans lequel les dieux, le mysticisme et la magie sont réels. Et pour ces raisons, cette époque est une période de grand changement au sein de l'humanité elle-même, une ère où de plus en plus d'humains développent des pouvoirs et une clairvoyance dépassant largement ceux de leurs ancêtres. Les humains développant ces facultés sont nommés psyoniques ou psykers, ainsi que sous bien d'autres noms moins flatteurs - le plus commun étant celui de sorcier. Les psykers sont des hommes et des femmes capables de déjouer les lois naturelles, se plaçant eux-mêmes en contact avec les colossales forces de l'univers, qui se terrent bien au-delà de la compréhension humaine. Leurs dons défient toute tentative d'explication : télépathie, télékinésie, illusion, et bien d'autres. Beaucoup d'humains ordinaires attribuent à ces pouvoirs une origine divine. Certains psykers prétendent que leurs pouvoirs les rendent capables de drainer la puissance contrôlée par des entités vivant audelà de l'univers réel - au-delà de l'espace et du temps. D'autres cherchent une explication rationnelle à ces phénomènes – mais cette époque n'est pas rationnelle et ces gens sont peu nombreux et leurs voix sont faibles.

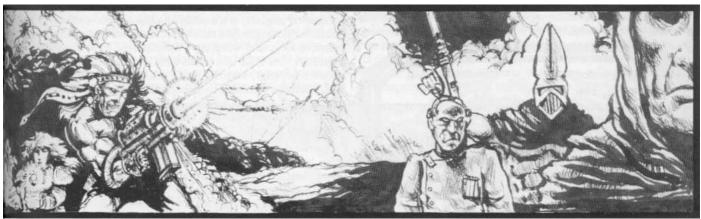
• LA HIERARCHIE IMPERIALE

Le Maître de l'Humanité, l'Empereur de l'Imperium, a pris place sur le Trône d'Or de Terra, il y a dix millénaires. Son corps est maintenu en vie au moyen d'anciennes technologies et par la force de sa volonté, l'Empereur étant le plus puissant de tous les psykers, un réservoir presque infini d'énergie psychique. Ce n'est pas un homme ordinaire - sous bien des aspects, c'est un dieu et il est vénéré comme tel par les masses innombrables. En fin de compte, l'Empereur détient le pouvoir suprême au sein de l'Imperium. Toutefois, l'Imperium est si vaste, et guider l'humanité vers son destin est une tâche telle, que conduire les affaires impériales au quotidien est aussi éloigné de l'Empereur que le destin d'une seule planète ou de quelques milliards d'individus. C'est pour cette raison que la volonté de l'Empereur est exécutée au travers de deux organisations colossales – l'Adeptus Terra (aussi connu sous le nom de clergé) et l'Inquisition.

L'Adeptus Astra Telepathica. Ses membres sont connus sous le nom d'astropathes. Ils sont les serviteurs psys de l'Imperium, des psykers qui ont accompli le rituel qui lie leur âme à celle de l'Empereur. Ce processus qui transmet une partie de la force de l'Empereur à ses serviteurs — les protégeant de leurs ennemis maléfiques dotés de facultés psychiques. Quelques astropathes, très peu en fait, sont jugés assez forts pour servir l'Empereur sans passer le rituel — ceux-ci sont chanceux, car le rituel est particulièrement douloureux et rend aveugle.

L'Administratum représente la majorité du personnel administratif et des innombrables anonymes que compte le clergé. Ils administrent l'Imperium à chaque niveau, du rassemblement des flottes de guerre à la levée de taxes. L'organisation entière du clergé est quelquefois appelée l'Administratum.

L'Inquisition est la seule organisation impériale totalement indépendante de l'Adeptus Terra. Le Maître de l'Inquisition est un homme très important, au point qu'il peut, quand il le souhaite aller voir l'Empereur – il est le seul individu en dehors des plus hauts membres de l'Adeptus Mechanicus, de l'Adeptus Custodes et du maître de l'Adeptus Terra lui-même, à recevoir un tel honneur.



L'Adeptus Terra est communément appelé clergé, il comprend des millions de serviteurs impériaux dévoués, serviteurs quasireligieux de l'Empereur dont le devoir est d'interpréter et d'appliquer la volonté impériale. C'est le clergé qui contrôle réellement le fonctionnement de l'Imperium. Cette vaste organisation est subdivisée en d'innombrables départements bureaucratiques, dont les plus importants sont l'Adeptus Custodes, l'Adeptus Mechanicus, l'Adeptus Arbites, l'Adeptus Astra Telepathica et l'Administratum.

L'Adeptus Custodes forme la garde rapprochée de l'Empereur. Ses membres ont le privilège d'être autorisés à servir l'Empereur, répondant à ses besoins, recevant et enregistrant ses ordres. Ils ne quittent jamais la Terre et qu'exceptionnellement le palais impérial – une gigantesque et sombre ruche de technologies interdites et de passages souterrains s'enfonçant profondément au sein des boyaux de la planète.

L'Adeptus Mechanicus. Ses membres sont appelés technoprêtres. Ce sont les gardiens des arcanes de toutes les anciennes technologies, les dernières réminiscences de ce qui (à une époque plus primitive) aurait été appelé de la science. La plus noble de leurs tâches est de s'occuper de la machinerie qui maintient l'Empereur en vie.

L'Adeptus Arbites. Ses membres sont communément appelés les juges. Les juges forment à la fois une élite de guerriers et un corps chargé de l'application de la loi, dont les pouvoirs dépassent ceux des gouvernements planétaires et ceux des forces de police locales. Les juges sont le bras armé du clergé – les soldats et la police de l'Adeptus Terra.

L'Adeptus Astronomica est formé de membres du clergé directement responsables de la maintenance du phare psychique utilisé par les navigateurs dans tout l'Imperium – l'Astronomican. Le processus constant de transmission d'énergie mentale les détruit parfois, mais il y en a toujours plus, prêts à prendre la relève.

L'Inquisition en elle-même ne rend de comptes qu'à l'Empereur, car ses devoirs impliquent une loyauté absolue et un dévouement total. Tout comme pour le clergé, les membres de l'Inquisition sont divisés en plusieurs grades, qui définissent différents degrés de responsabilité, cependant l'inquisiteur de base est un agent libre en comparaison au scribe ou à l'archiviste du clergé qui est lié à son bureau. Les inquisiteurs sont des hommes craints. Leur rôle est d'enquêter, de découvrir la dissidence et l'incompétence, de détruire les extraterrestres hostiles et de protéger l'humanité des milliers de dangers qui menacent de la détruire. La pire des menaces à laquelle l'humanité est confrontée vient de ses propres rangs, en raison de l'émergence continuelle de psykers et de mutants en son sein. Incontrôlés, les psykers libres représentent un danger particulièrement mortel - car ils sont vulnérables aux intérêts que leur portent beaucoup d'extraterrestres étranges et dangereux. ; des créatures qui vont utiliser l'esprit du psyker non-entraîné à leurs propres fins. L'Inquisition travaille main dans la main avec le clergé, à la recherche de menaces, afin que la puissance de l'Adeptus Terra puisse être lancée contre celles-ci.

L'administration planétaire repose entre les mains de gouverneurs appelés commandants impériaux — un titre qui correspond vaguement au terme "seigneur". Le commandant est nommé par l'Administratum pour gérer une planète ou plus rarement un continent ou quelque projet spécial. La position est bien souvent héréditaire, associée à un ancien titre (Duc de Calaco, Baron d'Ymgarl, Seigneur du monde de Lambs, etc.). Bien que lié au clergé, le commandant gouverne essentiellement tout seul, et aussi longtemps que les taxes rentrent, que les quotas sont respectés et que l'ordre public règne, il est libre de mener ses affaires comme il l'entend. Les commandants peuvent recruter et entretenir leurs propres armées, disposer de flottes inter-planétaires, et peuvent même avoir accès à des vaisseaux inter-stellaires.

Les Légions Astartes ou Space Marines forment un ensemble de 1000 unités de combat indépendantes appelées chapitres, de 1000 combattants environ. Chaque chapitre a son propre commandant, l'un des membres recevant le titre de Maître des Marines. Chaque commandant est soumis aux ordres de membres éminents du clergé – mais uniquement dans un sens général et non militaire. Ainsi, si un commandeur reçoit l'ordre de détruire une cible, les moyens à mettre en œuvre sont laissés à son appréciation – son seul devoir est de réussir! Les Space Marines forment la principale force de frappe mobile de l'Imperium, prêts à se rendre n'importe où à n'importe quel moment. Parmi les hommes comme parmi les extraterrestres, ils sont souvent appelés les anges de la mort.

L'Armée Impériale constitue une réserve de troupes de garnison qui peut être déplacée vers les conflits majeurs lorsque le besoin s'en fait sentir, mais c'est principalement un corps de défense immobile. Les unités militaires sont souvent allouées à des commandants impériaux pour la défense d'installations importantes. L'armée a sa propre organisation, mais ses commandants militaires sont responsables devant l'Adeptus Terra.

La Flotte Impériale. Presque tous les voyages inter-stellaires sont administrés par le clergé, qui organise les voyages de routine et choisit l'affectation des vaisseaux. Il existe quelques vaisseaux indépendants, capables d'effectuer des voyages inter-stellaires, mais ils sont particulièrement rares. La flotte déplace matériel et hommes de système à système, en fonction des besoins impériaux. La flotte a aussi à effectuer des taches routinières, comme patrouiller aux abords des mondes frontaliers et empêcher les intrusions extraterrestres. En tout, la flotte se compose de milliers de vaisseaux, et l'Imperium a une capacité considérable de construction et de maintenance de vaisseaux.

Les Rogue Traders remplissent un rôle vital au sein de l'Imperium en tant qu'explorateurs indépendants, conquistadores et marchands. Un Rogue Trader est un serviteur de confiance de l'Imperium à qui sont confiés un vaisseau, un équipage, un contingent de marines et qui a carte blanche pour explorer les mondes au-delà de l'Imperium.

Les autres organisations. Le clergé contrôle aussi (directement ou non) un grand nombre de corps et de commissions temporaires. Ces dernières impliquent typiquement la création de groupes militaires pour mener à bien des opérations politiques. Beaucoup d'organisations sont discrètes, ou secrètes, comme les assassins — dont le devoir est de supprimer les ennemis de l'Imperium, notamment les serviteurs rétifs ou déchus.



• LES MONDES DE L'IMPERIUM

Il y a un million de mondes dans l'Imperium, chacun d'entre eux est habité par des humains ou abhumains tel que les hommes-bêtes et les squats. L'administration impériale peut choisir de considérer ces mutants comme des humains ou non. Dans tous les cas, ils sont citoyens de l'Imperium – bien que la citoyenneté ne confère aucun droit, mais uniquement des devoirs.

Les mondes de l'Imperium sont éparpillés à travers la galaxie ; ils ne sont pas confinés sur une aire ou un territoire spécifique. Les distances à parcourir sont vastes, et nombre de mondes humains demeurent inaccessibles, soit ils sont restés isolés à cause des tempêtes Warp, soit leur gouvernement est apathique. Pour ces raisons, l'Imperium inclut en son sein une grande variété de cultures et de niveaux technologiques. Les gouverneurs planétaires et autres commandeurs impériaux maintiennent un haut degré de technologie personnelle, mais les mondes qu'ils gouvernent peuvent être habités par des sauvages primitifs, couverts de mutants ou de créatures autochtones. Les mondes de l'Imperium peuvent être classés dans l'une des catégories suivantes :

Les mondes agricoles ne sont rien de plus que des fermes à l'échelle d'une planète sur laquelle une grande part de la surface est dédiée à la production de nourriture pour des mondes moins fertiles. En général, leur population y est clairsemée. Le commandant impérial d'une telle planète a, en plus, la responsabilité de protéger ses moissons et de remplir ses quotas. Les rivalités entre commandants aboutissent souvent en tentatives de destruction ou de vol des récoltes ou de la viande, mises sur le compte de pirates ou de bandits. De telles rivalités ne concernent pas l'Adeptus Terra, qui demande seulement à ce que les quotas soient remplis et les conflits contenus.

Les mondes civilisés sont les plus communs. La population vit dans des centres urbains approvisionnés par les ressources de la planète elle-même et son agriculture. Ces mondes sont autosuffisants, et sont peuplés sans excès. La base technologique et sociale varie de monde en monde, bien que l'accès à une technologie pleinement développée soit souvent possible. Bien que ces planètes soient civilisées – dans le cas où leurs habitants résident dans des villes – les humains qui les habitent sont aussi aveuglés par la superstition, le mysticisme et la barbarie que les autres citoyens de l'Imperium. Dans ces villes, les citadins sophistiqués prient les mêmes dieux et incantent les mêmes rituels que les paysans lourdauds des villages isolés. Pour les guerriers urbains et les barbares technologiques, rationalité et science sont aussi abhorrées que dans les communautés fermières les plus reculées.

Les mondes hostiles sont des planètes sur lesquelles la faune et la flore ont évolué en formes de vie agressives. Ces écosystèmes sont en équilibre entre destruction continue et reproduction-éclair. Les humains peuvent, et doivent, vivre sur ces mondes, mais c'est une lutte sans fin. Sur plusieurs mondes hostiles, c'est la bio-masse toute entière qui est liguée contre la colonisation humaine, concentrant des forces contre les intrus pour les détruire. Les mondes hostiles ne sont généralement pas habités sans une bonne raison, comme une richesse minérale importante.

Les mondes sauvages sont des mondes retombés dans la sauvagerie, que ce soit dû à de la négligence, à un écosystème inadapté ou à une longue isolation. Les groupes humains errent à la surface comme chasseurs, utilisant des armes et des outils primitifs, ces peuples ont un point de vue sur la vie brutal et barbare qui en fait des recrues idéales pour les Legiones Astartes. Les commandants impériaux de ces mondes ont tendance à vivre comme des "dieux" isolés, peut-être dans la seule ville civilisée habitée par des gens extérieurs, bien souvent des militaires et leurs familles. Hormis le recrutement pour les Space Marines et la surveillance des psykers émergents, le commandant laissera généralement ses sujets seuls.

Les mondes-ruches se distinguent par de vastes villescontinents, souvent construites jusqu'au ciel et profondément ancrées dans le sol. Leur population est énorme, et bien souvent la nourriture doit être importée. Un monde ruche rendu temporairement inaccessible par le Warp souffrira d'une famine dévastatrice en un très court laps de temps. Il deviendra une vaste catacombe de fous conduits aux excès, à l'anarchie et à la sauvagerie urbaine par la famine et la claustrophobie. Les mondes ruches sont dangereux, car trop vastes pour être sécurisés, et leurs citoyens sont très souvent dérangés si ce n'est pas carrément fous. Il est connu que l'Adeptus Arbites choisit ces mondes pour amener leurs populations à la docilité. Les mondes industriels sont dédiés aux processus industriels tels que l'usinage et l'exploitation minière. Ils sont habités uniquement de manière éparse, la majorité des travaux étant effectués par des machines et des robots. La plupart des mondes industriels ont été développés pour la seule exploitation minière, et une planète doit être extrêmement riche en minéraux pour justifier cet effort. Normalement, la fabrication des biens se fait sur des mondes habités, à cause du coût et des risques considérables qu'implique un voyage interstellaire.

Les mondes médiévaux sont des planètes sur lesquelles un niveau technologique médiéval a été atteint, et la culture stabilisée. Les commandants de pareils mondes restent souvent éloignés de leurs sujets et peuvent même rester à distance dans des stations orbitales ou sur une lune voisine. Les mondes médiévaux sont autosuffisants, mais sont de peu d'utilité pour l'Imperium. Leur véritable position au sein de l'univers peut constituer un choc culturel pour leurs habitants, un facteur qui en fait de piètres recrues pour le service impérial, bien qu'un recrutement sélectif chez les Space Marines puisse exister. Le contrôle des psykers doit être maintenu, cela peut être possible d'une façon clandestine, par l'infiltration des corps religieux et sociaux ou de manière flagrante par le kidnapping et l'assassinat.

Les mondes paradisiaques sont des mondes d'abondance et d'une beauté naturelle exceptionnelle. Plutôt que de développer toutes ces planètes, certaines sont maintenues dans leur état naturel et utilisées comme bases récréatives pour les serviteurs impériaux. Sur de telles planètes, les guerriers peuvent entraîner leurs corps et leurs esprits à la guerre étudiant les arcanes de la philosophie de la guerre et pratiquant des arts martiaux.

Les stations de recherche sont habitées depuis peu, et sont souvent des planètes nouvellement accessibles en cours d'évaluation pour un développement et une colonisation complète. A cet effet, ces mondes deviennent des stations de recherche, de petits centres agricoles, des lieux de colonisation expérimentale, des zones de tests miniers, etc. La plupart sont uniquement désertiques - la planète entière attendant d'être explorée.

• L'EMPEREUR

L'Empereur de l'Imperium, le maître de l'humanité, le seigneur du genre humain et le dieu de la race humaine, dirige son vaste royaume spatial depuis plus longtemps qu'aucun humain vivant ne peut se le rappeler. Il est né de parents mortels d'innombrables millénaires plus tôt, a grandi au sein de l'humanité sans réaliser le destin qui l'attendait. Dès son jeune age, il commença à manifester des pouvoirs

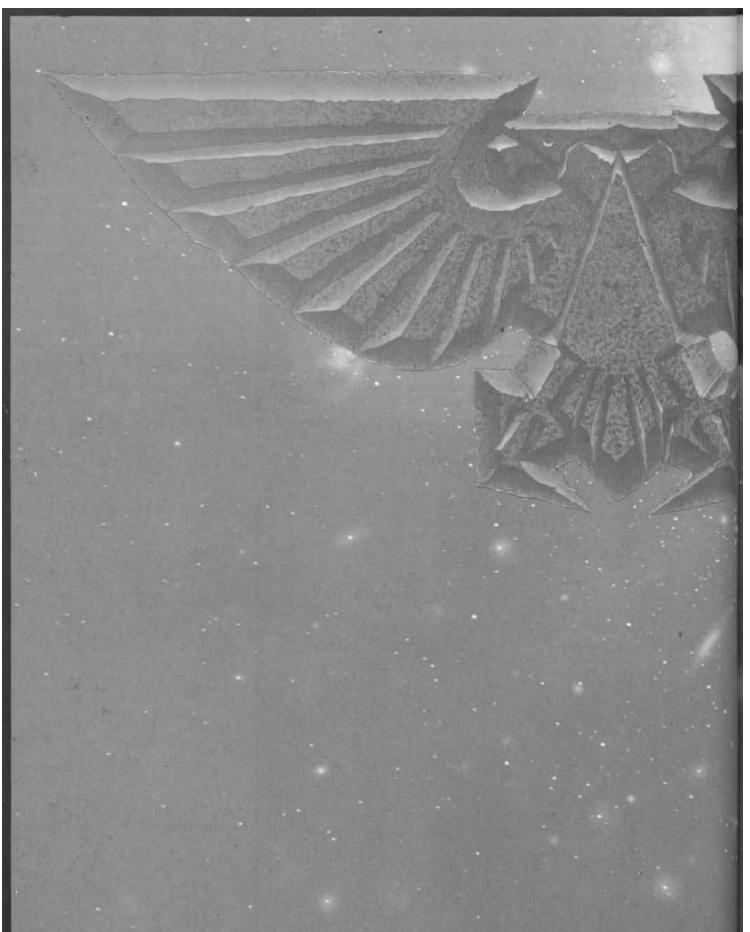
étranges, des pouvoirs qui s'intensifièrent et se multiplièrent alors qu'il grandissait. Le moindre de ces pouvoirs n'était pas sa longévité, une immortalité virtuelle qui lui donna tout le temps de développer pleinement ses capacités. Pendant longtemps, il vécut au sein de l'humanité, pendant que les empires grandissaient et s'effondraient et que l'humanité apprenait à contrôler et à exploiter la Terre. Comme ses pouvoirs grandissaient, il apprit les dangers qui existaient au-delà de son monde ; l'existance de créatures sensibles au psychisme qui erraient dans le vide, affamées de la vitalité des créatures vivantes. Pendant longtemps, il se cacha parmi l'humanité, affermissant ses pouvoirs et attendant. Finalement, il y a environ dix mille ans, il débuta son combat, car il savait que l'humanité était au seuil d'une révolution, une révolution génétique qui pourrait créer une race psychique, une race dont il était le premier représentant, et le plus puissant. Il réalisa que s'il ne devenait pas son guide, cette race psychique émergeante pourrait devenir la proie des dangers auxquels il avait déjà fait face ; les périls relatifs aux entités qui se nourrissaient d'énergie psychique ou qui utilisaient cette énergie pour leurs propres horribles fins. Après s'être longtemps caché, l'Empereur se révéla donc et ce fut le commencement de l'Age de l'Imperium. L'Imperium fut créé il y a plus de dix millénaires, dans une série de guerres dont on ne se rappelle plus que les victoires.

Son règne fut long et dur, car l'enjeu était de taille : la survie de l'humanité elle-même. La contrainte de la constante vigilance qu'il s'est imposé a fini par coûter un lourd tribut à l'humain qu'il fut, car dorénavant, son corps n'est plus capable de supporter la vie et sa carcasse anéantie ne demeure intacte que parce qu'elle est soutenue par un esprit, lui-même soutenu par les plus étranges des machines ; d'anciens artefacts auparavant construits par l'Empereur.

Il est ironique que cette créature, dont la volonté s'étend sur un million de mondes, soit maintenant incapable de quitter la machinerie de son trône impérial qui lui donne la vie, incapable ne serait-ce que de lever un de ses doigts ratatinés ou de cligner d'un de ses yeux desséchés. Le cadavre vivant de l'Empereur est immobile, maintenu solidement dans la bio-machine qui soutient son esprit. La masse de cette machine est contenue dans le palais impérial, des salles et des salles de technologies entremêlées, pulsant de sa propre vie et de sa propre volonté, vivant, respirant, s'auto-développant et se tordant comme un gigantesque organisme dépourvu d'esprit. Parmi cette perversion de la science, se trouve l'Empereur lui-même ou plutôt ce qui reste maintenant de son corps, le siège de sa volonté toute-puissante.

L'Empereur comprend les dangers qui menacent sa race et a assumé le rôle qui lui semblait prédestiné, celui de son gardien. Peut être est-il un phénomène ou peut-être la nature l'a t'elle crée comme protecteur de sa métamorphose. Quoi qu'il en soit, l'Empereur est maintenant le gardien de sa race et il supporte seul la connaissance de sa destinée. A cette fin, l'Empereur maintient un contrôle strict sur le développement humain et contribue directement à sa survie en utilisant ses pouvoirs. Il joue un rôle vital pour les voyages spatiaux dans l'Imperium. Pour guider un vaisseau sur de grandes distances, un navigateur humain utilise un signal mental de repérage, une sorte de balise psychique pour le guider à travers l'espace Warp. Fournir un signal mental à travers la totalité de l'espace contrôlé par les humains serait impossible pour tout psyker ordinaire. Néanmoins, l'Empereur n'est pas un psyker ordinaire ; ses pouvoirs sont bien audelà de ceux des mortels. Même ainsi, l'effort de transmettre un signal constant se révélerait bien trop exténuant et il se contente de concentrer ses pouvoirs pour diriger le signal crée par d'autres psykers. Ce sont les servants impériaux de l'Adeptus Astronomica, des psykers dont le corps et l'esprit sont parcourus d'énergie. Cette énergie est projetée par l'esprit de l'Empereur sous la forme d'une balise psychique connue sous le nom d'Astronomican. La quantité d'énergie mentale pure est grande et seul l'esprit de l'Empereur est capable de gérer tant de puissance.





























La destinée d'un psyker de l'Adeptus Astronomica est sinistre car ses efforts le réduisent vite à une enveloppe d'os et de chair desséchée. Beaucoup meurent chaque jour. Ce ne sont pas les seuls psykers à qui l'on demande l'ultime sacrifice car l'Empereur ne peut ni manger comme un homme ordinaire, ni boire, ni respirer. Sa vie est au-delà du point où ces choses pourraient le maintenir en vie. Pour l'Empereur, la seule chose capable de le maintenir en vie est la force vitale humaine, l'âme, et il a un grand et insatiable appétit. N'importe quel humain ne peut suffire à le nourrir, car le donneur d'âme doit être une personne très spéciale, une personne avec des pouvoirs psychiques. L'Inquisition fouille l'Imperium dans sa quête infatigable de psykers émergeants, des individus trop vulnérables pour être laissés seuls. Quelques-uns de ces hommes et de ces femmes seront recrutés par l'Adeptus Terra (tout particulièrement par l'Adeptus Astronomica et l'Adeptus Astra Telepathica) mais beaucoup serviront l'Empereur d'une manière bien plus épouvantable. Donnés en pâture à la machinerie étrange qui entoure le maître de l'Humanité, leurs âmes seront graduellement arrachées de leurs corps pour nourrir l'esprit de l'Empereur. Des centaines doivent mourir chaque jour de cette façon pour que l'Empereur, l'Imperium et l'humanité puissent survivre.

Il serait très simple de concevoir l'Empereur comme à une ignoble corruption de la nature. Mais, comme l'enseigne l'Adeptus Terra, le malheur et les massacres qui nourrissent son divin corps ne sont qu'un prix dérisoire à payer pour la survie de la race. Sans l'Empereur, il n'y aurait que peu de voyages spatiaux et aucune protection contre l'univers hostile. Laissée sans contrôle, la race émergeante des humains psychiques deviendrait le moyen involontaire de la destruction de l'humanité. Car il existe de nombreux vils extraterrestres qui ne se contentent pas de se nourrir de la force vitale des autres races, mais qui utilisent cette force pour ouvrir des portails dans le Warp et infiltrer les planètes peuplées via l'esprit mal protégé des psykers non-entraînés. Le maître de l'humanité sait que pour protéger sa race, il doit survivre, qu'il doit vivre éternellement si nécessaire ou jusqu'à ce que la race des humains psychiques ait suffisamment évolué et ait suffisamment de force pour faire face aux dangers qui la menace. Même si des milliers d'entre eux doivent affronter la douleur et la mort dans ce but, qu'elle doit être considérable l'agonie de la créature dont le corps est pour ainsi dire entièrement détruit, dont l'esprit est enfermé dans une carcasse pourrissante et dont chaque pensée est asservie à la tâche de protéger sa race.

• LES HUMAINS

Les hommes se sont répandus à travers toute la galaxie par milliards, sur un million de mondes habitables, voire même terrés au cœur de planètes glacées et sans atmosphère. Au sein du royaume de l'Imperium il y a d'innombrables cultures, d'innombrables degrés de sophistication et de barbarie, depuis les jungles technologiques surpeuplées des mondes-ruches jusqu'aux chasseurs-cueilleurs préhistoriques des mondes sauvages. Tous ces mondes ont une chose en commun – l'humanité.

Les humains de l'Ere de l'Imperium ne diffèrent pas fondamentalement des créatures qui évoluaient sur Terre par le passé. Ils restent physiquement et mentalement une race adaptable, capable de vivre dans des conditions aussi variées que des déserts arides et des désolations gelées. Bien que le temps et l'exposition à des environnements extraterrestres aient créé de nombreuses mutations au sein du genre humain, la plus grande partie de celui-ci est restée inchangée.

Profil. Le profil standard pour un humain est donné ci-dessous.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
I	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Les types de personnages standards ont les profils suivants.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
H. mineur	4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
H. majeur	4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Les personnages humains peuvent être créés en utilisant n'importe laquelle des méthodes présentées dans la section Personnalités des règles de combat. Les personnages ont 5% de chance d'avoir des capacités psychiques. Ceci s'applique en général à tous les personnages humains, avec quelques exceptions comme indiqué dans la description de chaque type d'humain.

Humains typiques. Avec une telle variété de cultures et de technologies, il n'est pas vraiment approprié de parler d'humain typique.



La célébration du Festin de Malédiction par le chapitre Space Marine des Dark Angels. Ce grand événement annuel a lieu dans le seclusiam de la forteresse spatiale des Dark Angels qui orbite autour de la planète géante Delahon. Ce festin célèbre la fondation du chapitre par Lyyn Elgonsen au début des croisades impériales, il y a presque dix mille ans. Les Dark Angels ont l'honneur d'être le premier chapitre Space Marine. Ils furent fondés par l'Empereur à l'époque où il vivait encore, au sens conventionnel du terme. Au sein du chapitre, on accorde au leader des Dark Angels le titre de Custodien, un honneur qui reconnaît l'Empereur comme le vrai maître du chapitre. Il est dit que la Coupe de Rétribution utilisée lors du rituel serait celle dans laquelle l'Empereur aurait bu lors de la fondation du chapitre. Au point culminant du rituel, le Custodien prend un petit couteau et entaille son pouce pour qu'une goutte de sang tombe dans la coupe. La coupe est alors portée à chacun des frères de bataille assemblés, qui ajoutent chacun un peu de leur propre sang. Une fois que chacun des guerriers a apporté sa contribution, le contenu de la coupe est mélangé à du vin dans plusieurs grands tonneaux ouverts. La coupe est alors à nouveau passée de guerrier en guerrier, et chacun à son tour la remplit et boit le vin qu'elle contient. Cet ancien rituel est sacré aux yeux des Dark Angels et le fait qu'une longue campagne ou qu'une bataille soudaine ajourne le festin est considéré comme un mauvais présage.

symbole de leurs statuts.

• L'ADEPTUS TERRA

Dans le vaste royaume astral de l'Imperium, l'Adeptus Terra est toute puissante. Connue de l'humanité sous le nom de clergé de Terra, ses membres dirigent l'humanité au nom de l'Empereur. L'organisation comprend une myriade de départements et de branches, certaines si secrètes que leur existence n'est connue que de l'Empereur lui-même. Les principaux départements sont décrits cidessous

L'Adeptus Custodes constitue la garde rapprochée de l'Empereur, dont le devoir est de servir et de protéger le Maître de l'Humanité. Un roulement continu permet qu'il y ait toujours plusieurs centaines de ces guerriers actifs à l'intérieur du palais, de même qu'une élite réduite de guerriers qui ne quitte jamais le côté de l'Empereur. Leurs uniformes sont traditionnels mais efficaces, des culottes et des bottes de cuir avec une longue cape noire sur leurs torses nus. Leurs casques sont d'anciennes oeuvres d'art ; hermétiques et hauts, ils leur donnent une apparence impersonnelle et menaçante en plus de leur fournir une batterie d'équipements de protection et de communicateurs. Les armes portées par ces gardes ressemblent beaucoup à des lances ou à des lances-fusils, mais sont en fait des fusils laser construits pour ressembler aux lances de gardiens traditionnelles et symboliques qui sont depuis longtemps associées à l'Adeptus Custodes et qui apparaissent sur leurs bannières, badges et autres insignes. Les gardes eux-mêmes ne quittent jamais Terra, et ne sortent que rarement du palais impérial où le devoir les appelle – leur place est aux côtés de l'Empereur.

Les membres de l'Adeptus Mechanicus sont les serviteurs de la technologie, ils sont également connus sous le nom de techno-prêtres. Leur organisation est monastique et ascétique, et leur dévotion à la recherche technologique est soutenue par un dévouement sans faille qui pourrait être comparé à du zèle religieux. A l'Ere de l'Imperium, science et technologie vont de pair avec magie, mysticisme et superstition - et pas seulement dans les collèges de l'Adeptus Mechanicus. En conséquence, les techno-prêtres sont perçus par bien des gens comme des magiciens démoniaques pataugeant dans les sciences anciennes, réminiscences du Moyen-Age Technologique. Les principaux collèges de l'Adeptus Mechanicus sont sur Terre, et la plupart des Techno-prêtres vivent sur la planète impériale. Leur principale tâche est le suivi, la maintenance et la manipulation des machines qui maintiennent l'Empereur en vie, une tâche qui devient de plus en plus ardue à mesure que les millénaires passent. Les techno-prêtres portent un uniforme simple qui illustre leur mode de vie monastique, c'est-à-dire des robes (ordinairement blanches et souvent doublées) et des sandales. Ils portent la tonsure comme

Les membres de l'Adeptus Arbites sont communément appelés les juges, et leur organisation constitue le bras armé du clergé – les soldats et la police de l'Adeptus Terra. Bien que la majorité des planètes soient auto-gouvernées et auto-policées, il arrive que cette situation se brise ou se révèle peu satisfaisante pour une raison ou une autre - des commandants rebelles peuvent être tentés de trahir l'Imperium, ou des rivaux peuvent outrepasser les limites de leurs droits féodaux. Il y a donc toujours un important rôle à jouer pour une agence de maintien de l'ordre universelle, et les juges remplissent ce rôle sans pitié. Leurs devoirs se placent en général entre ceux des assassins, qui peuvent être obligés de s'occuper d'un trouble-fête isolé, et ceux de l'Armée, qui est appelée pour engager une guerre directe. Sans merci et entièrement dévoués, les juges sont craints à travers la galaxie - parce qu'ils sont les agents d'une loi cruelle, qui considère l'échec et l'incompétence comme des crimes, et qui n'offre comme récompense que la mort. Les juges ont le pouvoir d'agir en tant que juge, jury et bourreau – les citoyens n'ont aucun droit, seuls les membres du clergé ou de l'Inquisition pourraient exiger quelque chose d'aussi élaboré qu'un procès. Les juges travaillent depuis leur quartier général sur Terre, mais leur nature intrinsèque les envoie à travers tout l'espace humain (et au-delà). Souvent, une petite escouade de juges peut être déployée sur une planète pour travailler avec un commandant impérial (et parfois pour garder un oeil attentif sur ses activités). Leurs uniformes sont des culottes et des vestes de cuir noir, avec des protections supplémentaires aux coudes, genoux et épaules - ce qui aide à faire ressortir leur carrure déjà impressionnante. Des gants et de lourdes bottes protègent les mains et les pieds, tandis que la tête se voit protégée par une version simplifiée et pratique du casque porté par l'Adeptus Custodes. L'uniforme cache une sous-chemise en armure de plates, bien que certains juges puissent porter une armure carapace ou même une armure énergétique à la place. L'uniforme complet comprend aussi une cape, mais cette dernière est souvent ôtée au combat. Le juge porte toujours son badge bien en vue – c'est le symbole de sa fonction et de son pouvoir. L'armement standard est constitué d'un pistolet laser ou d'un pistolet bolter, les munitions étant portées à la ceinture.

L'Adeptus Astronomica est la section du clergé responsable de la maintenance de la balise psychique connue sous le nom d'Astronomican. C'est ce signal psychique qui permet aux navigateurs de guider leurs vaisseaux à travers l'espace Warp à des vitesses immenses. L'organisation comprend une élite administrative et un vaste panel de jeunes recrues qui rejoindront un jour le corps des dix mille hommes qui alimente actuellement l'Astronomican. On apprend aux recrues à libérer leur potentiel psychique par le biais d'exercices mentaux, un processus qui prend en général quelques



mois. Ils sont alors prêts à rejoindre les rangs de la batterie psychique dans le Hall de l'Astronomican, et peuvent être appelés à n'importe quel moment, a mesure que les plus vieux membres déclinent et meurent. Rares sont ceux qui tiennent plus de deux ou trois mois dans cet état, et une centaine d'individus meurent chaque jour dans la grande chambre sphérique où ils sont assis, sanglés à leurs sièges et disposés en cercles concentriques, physiquement inertes, leurs énergies vitales lentement drainées par l'étrange appareillage installé au centre du hall. Leur ultime sacrifice est regrettable mais nécessaire si l'humanité veut survivre. Les membres de l'Adeptus Astronomica quittent rarement la Terre, bien que leurs chefs (responsables du maintien de l'Astronomican) puissent voyager librement à travers l'Imperium. Tout comme l'Adeptus Mechanicus, l'organisation est monastique, et les membres portent eux aussi un accoutrement dérivé de ceux des religieux dévots. Leur principal vêtement est consitué de robes généralement bleues et à capuches. Les membres ayant terminé leur entraînement ont parfois le crâne rasé - signe qu'ils sont prêts à recevoir les implants neuraux qui, un jour, draineront leurs énergies vitales.

Les membres de l'**Adeptus Astra Telepathica** sont habituellement connus sous le nom d'astropathes – leur rôle au sein de l'Imperium est la communication. Etant donné la taille immense de l'Imperium, la télépathie est pratiquement le seul moyen de communication, et la télépathie sur des distances interstellaires n'est à la portée que des astropathes. Cette vaste organisation extrêmement importante est trop hétérogène pour être détaillée ici. Elle est décrite plus longuement dans sa propre section (voir l'Adeptus Astra Telepathica, p147).

L'Administratum représente la plus grande partie du clergé, fort de plusieurs millions d'êtres. Ses membres sont dispersés en d'innombrables grades et sous-divisions, et ont des responsabilités qui s'étendent à chaque aspect de la vie au sein de l'Imperium. Les humbles scribes et clercs sont au niveau le plus bas, tandis qu'aux plus hauts échelons, se trouvent les puissants Hauts Seigneurs de Terra - un conseil interne chargé d'interpréter les instructions de l'Empereur et d'en tirer des lois. Le plus puissant des Seigneurs de Terra est le Maître de l'Adeptus Terra, choisi par l'Empereur luimême et principale figure de l'Imperium tout entier. Bien que le principal centre administratif soit Terra, l'Administratum a également d'innombrables postes mineurs éparpillés à travers la galaxie - ils sont appelés temples, et chaque temple abrite une équipe composée de membres de nombreuses divisions de l'Adeptus Terra ainsi que de l'Administratum. Ces bâtiments sont à la fois des églises, des forteresses, des casernes, des prisons et des locaux pour les membres du clergé qui y habitent. Comme les autres serviteurs noncombattants, les membres de l'Administratum portent une robe de style monastique, mais ces dernières changent de couleur suivant le rang du porteur et, jusqu'à un certain point, suivant l'importance de ses responsabilités. La couleur de base pour le plus humble scribe est le noir, et plus un membre monte en grade, plus sa robe s'éclaircit en différents niveaux de gris, pour atteindre le blanc pur. Seuls les Hauts Seigneurs de Terra portent des robes rouges, bien qu'ils puissent porter du blanc pur pour les occasions informelles et les travaux quotidiens. Les membres de hauts rangs sont, la plupart du temps, armés, et même les membres des rangs les plus bas peuvent porter des armes s'ils ne sont pas sur Terre. Il est commun de croiser des membres de l'Administratum à travers la galaxie - en train de collecter des informations, de fixer le montant des taxes et de faire des rapports de productivité qui seront évalués ensuite sur Terra.

Les autres divisions sont nombreuses et parfois obscures. Les assassins se détachent du lot, et ce groupe a été jugé suffisamment important pour être décrit dans sa propre section (voir les assassins à la page 170).

Profil. Le clergé est une organisation si grande que ses membres englobent évidemment la gamme complète des profils humains, depuis l'humain de base jusqu'au héros majeur. Les statistiques qui suivent sont les minima pour les divisions décrites.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Ad. Custo.	4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

Ad. Mech	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Ad. Arbites	4	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Ad. Astro.	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Administratum	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Des personnages peuvent être créés à partir des profils humains standards – notez que le profil minimal de l'Adeptus Custodes et de l'Arbites est celui des champions et héros mineurs, mais que leurs personnages sont tout de même générés à partir des profils standards des humains.

Organisation. Bien que les divisions individuelles aient des systèmes de grades indépendants, toutes sont subordonnées aux Hauts Seigneurs de Terra qui, au-delà de ces grades, sont les chefs des principales divisions. Les membres de l'Adeptus Custodes n'ont en théorie de comptes à rendre qu'à leurs supérieurs et à l'Empereur. De la même manière, les juges ne sont pas constitutionnellement responsables vis-à-vis de membres d'autres divisions, mais en pratique un juge n'agira jamais contre un membre de haut rang du clergé sans une bonne raison. Un juge a toute autorité sur les autres membres du clergé comme il l'a sur tous les citoyens impériaux, mais aucun juge ordinaire ne ferait valoir cette autorité à un plus haut niveau. En ce qui concerne les autres divisions, l'Administratum est considérée comme la moins prestigieuse, mais ses membres de haut rang sont, probablement, parmi les hommes les plus puissants de la galaxie, et le Maître de l'Adeptus Terra est habituellement choisi parmi ses membres.

Equipement. À l'exception des juges et de la Garde, les membres de l'Adeptus Terra ne sont pas des guerriers. Il est vrai que les membres les plus hauts placés portent des armes pour leur protection (après tout, c'est un univers hostile), mais ces dernières sont en général petites, comme des pistolets facilement dissimulables ou des armes de contact. La seule arme portée par tous les membres est le couteau – et il s'agit d'un outil autant que d'une arme. Les membres hauts placés de l'Adeptus Terra ont, en revanche, la liberté de porter les armes, les armures et les autres équipements qu'ils souhaitent.

Un membre typique de l'Administratum est représenté cidessous ; ce scribe est vêtu une robe noire sans manches avec une capuche séparée. Il porte à la taille une large ceinture supportant son long couteau – gravé du symbole de son département et de son bureau.

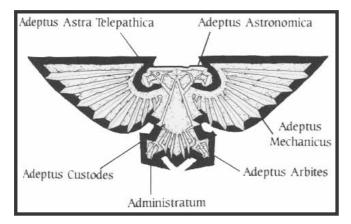
Un membre typique de l'Adeptus Arbites se tient à côté de notre humble scribe, son uniforme est considérablement plus



effrayant, et il est armé et équipé de manière menaçante. Sa veste épaisse et renforcée renferme un gilet en composite, alors que ses épaules, coudes et genoux sont protégés par des plaques séparées. Son arme est un "bolter" - un fusil automatique à tir rapide équipé de balles explosives.

Les uniformes ont été détaillés dans les descriptions de chacune des principales divisions du clergé. En plus de ces uniformes, il existe des badges d'honneur ou des récompenses au mérite fixés sur les vêtements. Les plus vieux membres du clergé peuvent arborer un grand nombre de ces badges. Les innombrables départements et sous-divisions de l'Administratum ont également leurs propres badges, incluant des insignes de rang et des indications de responsabilités. La table ci-dessous résume les couleurs des tenues et les badges pour chacune des divisions majeures.

Couleur de la tenue
Noir
Blanc
Noir
Bleu
Vert
Noir/gris/blanc
Rouge



Génération des armes. Cette section contient des tables qui vous permettront d'armer et d'équiper aléatoirement les membres de nombreuses divisions.



Table 1 – Adeptus Mechanicus et Administratum de bas niveau

Couteau/épée toujours

plus 50% de chance d'avoir l'une des armes suivantes :

Pistolet laser 01-60 Pistolet à aiguilles 61-85 Lance-flammes léger 86-95 Lance-toile 96-00

Table 2 - Adeptus Custodes de bas niveau

Couteau/épée toujours

plus l'une des armes suivantes et 50% de chance d'en avoir une seconde :

Fusil laser 01-75
Pistolet laser 76-85
Bolter 86-90
Pistolet bolter 91-95
Lance-flammes léger 96-97
Pistolet plasma 98-99
Lance-toile 00

Table 3 – Adeptus Arbites de bas niveau (cf. aussi table 6)

Couteau/épée toujours

plus l'une des armes suivantes :

Pistolet bolter 01-75
Bolter 76-85
Pistolet laser 86-90
Fusil laser 91-95
Lance-toile 96-00

plus 50% de chance d'avoir l'une des armes suivantes :

Lance-flammes léger01-20Pistolet à plasma21-40Lance-flammes41-60Lance-plasma61-80Hache énergétique81-00

plus une armure:

Plates 01-90 Carapace 91-95 Energétique 96-00

et 50% de chance d'avoir un champ réfracteur

Table 4 – Membres ordinaires de l'Adeptus Mechanicus et de l'Adeptus Astronomica

Couteau/épée toujours

Plus 10% de chance d'avoir l'une des armes suivantes :

Pistolet laser 01-75 Pistolet à aiguilles 76-95 Pistolet bolter 96-00

Les membres de haut rang du clergé ont accès à l'armurerie complète de leur division et peuvent porter pratiquement n'importe quel équipement. La table ci-dessous vous permettra de créer un tel personnage - mais d'autres combinaisons d'armes et des variations d'équipement sont également possibles.

Table 5 – Membres de haut niveau de l'Adeptus Terra

Couteau/épée toujours

Plus l'une des armes suivantes :

Epée 01-50 Epée tronçonneuse 51-60 Neurodisrupteur 61-62 Hache énergétique 63-65 Gantelet énergétique 66-70 Epée énergétique 71-00

Plus deux des armes suivantes :

Pistolet laser	01-50
Pistolet à aiguilles	51-60
Lance-flammes léger	61-80
Pistolet plasma	81-90
Lance-toile	91-00

Plus l'un des types d'armures suivants :

Plates	01-25
Carapace	26-50
Energétique	51-00

Plus les champs suivants comme indiqué:

Réfracteur	toujours
Convecteur	10%
Téléporteur	10%
Stase	10%

Les membres de l'Adeptus Arbites engagés dans le service actif porteront un certain nombre d'équipements militaires en plus de l'équipement indiqué dans la table 3. Ils peuvent être générés pour chaque figurine comme suit.

Table 6 - Equipement de combat de l'Adeptus Arbites

L'un des objets suivants :

Membre bionique 01-10 (déterminé aléatoirement) Cotte de mailles 11 - 20Arbalète 21-30 31-40 Frenzon Arme à deux mains 41-50 Réacteurs dorsaux 51-60 Armure de plates 61-70 Power board 71-80 Bouclier 81-90 Fusil 91-00

• L'INQUISITION

Les inquisiteurs sont des agents spéciaux de l'Imperium ; des éliminateurs de problèmes errants soumis à nulle loi ou autorité. Chaque inquisiteur a le pouvoir d'enquêter sur chaque danger possible ou potentiel pour le futur de l'Humanité, que ces dangers viennent d'une agression politique, d'une administration inefficace ou de déviation génétique. Il n'y a aucune limite au champ d'action d'un inquisiteur : complots extraterrestres, mutations, corruption, crime et incompétence, tout passe sous leur juridiction. Les inquisiteurs opèrent généralement seuls, mais si nécessaire ils réquisitionneront ou engageront des hommes et du matériel pour les aider dans leur devoir. Beaucoup d'inquisiteurs maintiennent un petit personnel pour les aider dans leur travail. Ils peuvent également demander la coopération de l'Adeptus Terra au cas où des forces spéciales seraient requises.

La menace la plus commune pour l'Humanité, et donc le problème le plus fréquemment rencontré par les inquisiteurs, est celle des psykers. Les inquisiteurs doivent être sur leur garde, non seulement contre les psykers individuels (qui sont généralement inoffensifs), mais surtout contre les organisations, les cultes secrets et autres soi-disant groupes révolutionnaires travaillant à protéger et cacher les psykers émergeants. Bien que de tels groupes puissent commencer avec de bonnes intentions, ils tombent rapidement sous le contrôle d'aliens psychiquement sensibles - des créatures qui ne désirent que détruire l'Humanité ou la réduire en esclavage. Un autre grand danger pour l'Humanité que l'Inquisition traque est celui des mutations - la pollution constante du génome humain. Bien que la plupart des mutations soient inoffensives, si la race développe de nouvelles créatures psychiquement adaptées tel que l'Empereur l'avait prévu, d'autres mutations plus sinistres et potentiellement dangereuses doivent être détruites. Les mutations qui affectent les



psykers peuvent produire des créatures presque aussi dangereuses que certains aliens psychiques.

Son travail dans la galaxie a valu à l'inquisiteur le surnom de chasseur de sorcières, bourreau voire pire. Si nécessaire, il sera les deux et pire encore, la fin -la survie de l'humanité- justifiant les moyens.

Profil. Les inquisiteurs viennent souvent des rangs de l'Adeptus Terra. Ils ont un profil d'humain mais seuls les humains extraordinaires peuvent prétendre aux responsabilités d'inquisiteur. De fait, leurs profils correspondent au moins à celui d'un héros mineur.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

Ce profil représente assez bien un inquisiteur moyen. Les inquisiteurs sont des individus qui sont idéalement représentés par des figurines particulières et il est péférable de générer leurs profils aléatoirement. Utilisez la table ci-dessous pour déterminer le nombre de points d'avancement disponibles - rappelez-vous le maximum est de 23 points (comme pour n'importe quel humain).

(D10)	Points d'avancement (23 max.)
1-4	4D6
5-7	5D6
8-9	6D6
0	7D6

Allouer les points aléatoirement comme décrit au paragraphe Personnages de la section Combat.

Les inquisiteurs sont souvent issus des membres psychiques de l'Adeptus Terra - ce qui fait que les inquisiteurs ont 50% de chance d'avoir des pouvoirs psychiques. Les inquisiteurs psychiques sont également des individus qui ont été jugé assez résistant par l'Adeptus Astra Telepathica pour ne pas nécessiter de rituel de l'unification des âmes avec l'Empereur (voir l'Adeptus Astra Telepathica pour la description complète du procédé).



Un homme peut mourir sans regret si sa tache est accomplie et s'harmonise avec le Grand Achèvement. Le temps n'est qu'une somme de faits oubliés et les grands évènements, l'accomplissement d'une seule pensée organisée. Nous devons endurer le présent pour que les générations futures profitent de nos réalisations et continuent nos recherches, comme nos ancêtres nous ont permis de le faire.

Le Glas des Eons - Prefectus Garba Mojaro de l'Adeptus Mechanicus.

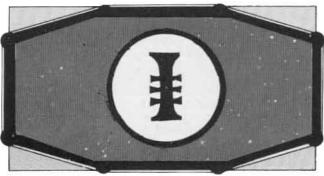
Organisation. Chaque inquisiteur est un agent libre, opérant indépendamment des autres inquisiteurs ou d'une autorité centrale. Ils considéreront, cependant, comme une question d'honneur de répondre à l'appel de leurs collègues inquisiteurs en danger ou ayant besoin d'aide. De la même manière, la loyauté de chaque inquisiteur va avant tout à l'Empereur, et une requête impériale sera exécutée quelles que soient les circonstances. De tous les agents de l'Inquisition, un seul, le Maître de l'Inquisition, peut être considéré comme de rang supérieur. Il travaille directement avec l'Empereur sur Terre, et y a un accès direct. Son travail est de rapporter les missions de l'Inquisition à l'Empereur, et de communiquer les demandes de l'Empereur à ses agents dispersés à travers l'Imperium.

EMPEREUR | Maître de l'Inquisition | Agents de l'Inquisition

Equipement. Il n'y a aucune pièce d'équipement qui ne soit pas disponible pour l'Inquisition. Leur travail les place constamment en contact avec des technologies exotiques, souvent aliens. L'équipement porté par chaque agent est une question de choix individuel, et peut varier selon les circonstances. La plupart des inquisiteurs ont une armure énergétique, souvent dissimulée sous un manteau long et portée sans casque. Un champ de force d'une sorte ou d'une autre figure sur la liste d'équipement de quasiment tous les inquisiteurs. Les armes portées de façon permanente comprennent au moins un pistolet (généralement bolter) et une épée (généralement une épée tronçonneuse ou énergétique). Les agents les plus vieux, les plus riches ou les plus chanceux peuvent même avoir des armes digitales jokaero, parfois même dix, mais généralement entre une et quatre (D4).

Un inquisiteur type. Obiwan Sherlock Clousseau est un inquisiteur typique - un traqueur sans répit de méfaits psychiques et de déviances génétiques. Il porte une armure énergétique sous une longue cape. Comme la plupart des inquisiteurs, il évite le port du casque en faveur d'un couvre chef civil (les inquisiteurs tendent à être excentriques dans leur habillement comme dans leur style de vie). Sous sa cape sont dissimulés des générateur de champs de force variés - champ de conversion, champ de stase, et champ de réfraction (il ne peut évidemment en utiliser qu'un à la fois). Son arme favorite est un pistolet bolter, bien qu'il porte également une épée énergétique et trois armes digitales jokaero : lance-flammes léger, pistolet laser et pistolet à aiguilles. Il a de nombreuses grenades dissimulées sur lui : deux de chaque : aveuglante, asphyxiante, à parasites électromagnétiques et assommante, et une de chaque: plasma, lacrymogène, paralysante et vortex. Il a également un communicateur, un bio-scanner et un scanner à énergie, des filtres nasaux, un sérum photochromatique, une injection immunisante, des toxines pour le pistolet à aiguilles jokaero, des lentilles à infravision, un portarack, un compteur Geiger, un stimulant chimique, un applicateur de peau synthétique et assez d'aiguille chimique pour trois utilisations, trois suspenseurs et une boite de solvant de toile. Comme on peut le voir, Obiwan Sherlock Clousseau est équipé pour toutes les situations - mais il doit l'être - c'est un inquisiteur.

Uniformes. Les inquisiteurs ne portent pas d'uniforme, ils portent à la place des habits civils - qui varient eux même à travers l'Imperium. Ils portent un badge officiel de leur autorité, mais ils travaillent souvent en secret et ne le montreront pas.



Génération des armes. Un équipement convenable peut être générer à partir des tables suivantes.

Table 1 - Pistolets

D4 des pistolets suivants :
Pistolet mitrailleur 01-10
Pistolet bolter 11-50
Lance-flammes léger 51-60
Pistolet laser 61-70
Pistolet à aiguilles 71-75 + poisons
Neurodisrupteur 76-80
Pistolet à plasma 81-90

Table 2 - Armes digitales jokaero

D4~armes~digitales~avec~10%~de~chance~d'en~obtenir~1D6

91-00 + solvant

supplémentaire :

Lance-toile

Aiguilles 01-33 Laser 34-66 Lance-flammes 67-00

Table 3 - armes de corps à corps

D4 armes parmi les suivantes : Epée tronçonneuse 01-15 Hache énergétique 16-20 Gantelet énergétique 21-40 Epée énergétique 41-80 Epée 81-00

Table 4 - Grenades

2D6 grenades sélectionnées aléatoirement (cf. liste des équipements)



Table 5 - Armures

1 parmi les suivantes : Flak 01-10

Composite 11-20 Carapace 21-30 Energétique 31-00

Table 6 - Champs énergétiques

D4 parmi les suivants :

 Conversion
 01-25

 Téléporteur
 26-40

 Stase
 41-60

 Réfracteur
 61-00

Table 7 - Equipement additionnel

La table suivante donne le pourcentage de chance qu'a un inquisiteur de posséder chaque objet.

Bio-scanner 90% Appareil respiratoire 90 %

01-50 filtres 51-75 branchies 76-80 masque

81-00 respirateur (implant)

Caméléoline 10% (manteau/tabar)

Communicateur toujours Scanner d'énergie 90% Protection oculaire 90%

01-10 viseur 11-45 lentilles 46-75 gouttes 76-00 injection

Réacteur de vol 10%

- pas en permanence sur le dos, évidemment

Immunité 75% - D6 doses

Infravision 75%

01-50 chirurgie 41-75 visière 76-00 lentilles

Porta-rack 95% Power board 1% Compteur Geiger 75% Combinaison anti-rad. 10%

- habituellement empaquetée quelque part

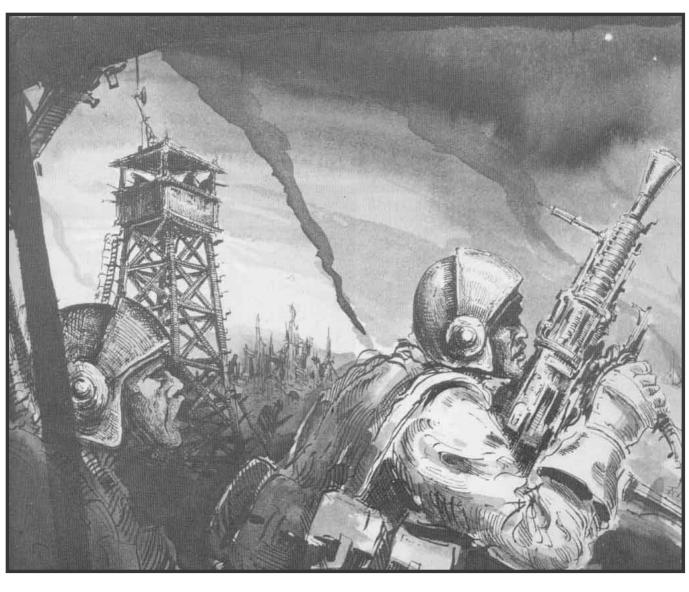
Stimulant 95% 5D6 doses

(essentiel pour beaucoup d'inquisiteurs)

Lacry-antidote 50% - D6 doses Peau synthétique 25% - D6 utilisations

Suspenseurs 50% - D4 Balise de téléportation 1 si téléporté Solvant de toile toujours s'il p

toujours s'il porte un lance-toile - 90% autrement - D6 utilisations



• LES PSYKERS

Les psykers sont des humains, mais des humains qui diffèrent de tout autre par la possession d'étranges et dangereuses mutations - les pouvoirs psychiques. Cette mutation reflète une tendance générale au sein même de l'humanité, devenant ainsi de plus en plus commune et présageant l'émergence d'une nouvelle race psychiquement éveillée. Le développement de cette mutation s'effectue entre dix et vingt ans, puisqu'il est reconnu que les psykers qui émergent, le font durant l'enfance ou l'adolescence. Parmi les innombrables et différents mondes de l'Imperium les psykers sont connus sous de nombreux noms, eux-mêmes attachés à des rôles pouvant varier grandement selon les sociétés. Sur les mondes sauvages, ils sont chamans ou magiciens, sur les mondes médiévaux, sorciers ou sorcières et, dans les sociétés les plus civilisés, télépathes ou médiums. Qu'importe le nom par lequel ils sont désignés, ils restent à la fois une menace et un atout pour l'imperium.

Le psykers représente le futur de l'humanité, la créature idéale dans l'évolution du genre humain, car plus puissante, plus intelligente, et dotée d'une forme de vie d'autant plus adaptée à assumer sa propre survie. Toutefois, cette nouvelle race est encore bien faible, ses membres manquent de la force mentale nécessaire pour faire face aux dangers de l'univers, car nombreuses sont les créatures adaptées psychiquement à la vie dans la galaxie ainsi qu'à cet espace étrange et fluide qu'est le Warp. Certains d'entre elles se nourrissent de l'énergie psychique elle-même, d'autres encore considérent l'humanité comme une proie - utilisant les psykers comme moyen d'infiltration dans la société humaine. Les plus dangereuses, de toutes ces créatures, sont des entités, qui peuvent voyager à travers l'espace, s'insinuer dans l'esprit d'un psyker, se dissimulant au sein de sa personnalité et prenant par la suite possession de lui. S'il était permis à la nouvelle race des psyker de se développer librement et sans restriction, l'humanité entière risquerait la destruction.

Pour cette raison, les forces de l'Imperium s'assurent que les psykers sont traqués par tous les moyens. Une fois qu'ils sont décelés, ils doivent être protégés. Ceux qui sont assez forts pour résister seront recrutés dans l'Adeptus Terra, l'armée, ou un autre service militaire de l'empire. De ce qui reste, les plus capables en viendront à recevoir la protection de l'Empereur et rejoindront les rangs de l'Adeptus Astra Telepathica, les autres seront destinés à servir leurs camarades en tant que membre de l'Adeptus Astronomica ou en tant

que subsistance supplémentaire pour la survie de l'Empereur luimême. Il est souvent difficile de concevoir la mort comme une forme de protection mais c'est parfois la seule alternative, même ceux protégés par l'Empereur ne sont pas en sécurité à 100% et ses pouvoirs sont trop précieux pour être gaspillés, sauf pour ceux qui le méritent.

Profils. Les profils suivants sont valables pour les humains comme pour les psykers, incluant les membres de l'Adeptus Astronomica mais pas pour les astropathes (qui sont décrits dans leur propre rubrique).

Les profils peuvent correspondre à ceux indiqués, ou être générés aléatoirement. S'ils sont générés aléatoirement, rappelez-vous qu'un psyker peut avoir des caractéristiques personnelles allant jusqu'à 10 (la limite d'un humain non-psyker étant de 9).

M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
H. mineur	4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
H. majeur	4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Génération des armes. Les psykers auront des armes et des équipements typiques de leurs positions -comme c'est la cas des Space Marines, des inquisiteurs, des navigateurs, etc. Un personnage psychique opérant indépendamment ou un agent individuel de l'Imperium peut se voir allouer les armes suivantes :

Table 1 - Pistolets

Toujours un, 25% de chance pour le second.

Pistolet mitrailleur 01-10 Pistolet bolter 11-30 Lance-flammes léger 31-40 Pistolet laser 41-70

Pistolet à aiguilles 71-75 + produits chimiques

Neurodisrupteur 76-80 Pistolet plasma 81-90 Lance-toile 81-00

Table 2 - Armes de corps à corps

75 % de chance pour une première, 25% pour une seconde.

Epée tronçonneuse 01-10



Epée de force	11-15
Sceptre de force	16-20
Hache énergétique	21-25
Gantelet énergétique	26-40
Epée énergétique	41-80
Epée	81-00

Table 3 - Grenades

10% de chance de posséder 1D4 grenades de la liste

suivante:

A fragmentation 01-50 Antichars 51-75 Aveuglantes 76-90 Aléatoire 91-00

Table 4 - Armures

25% de chance de porter l'une des suivantes :

Flak 01-50 Carapace 51-00

Table 5 - Champs énergétiques

25% de chance d'avoir l'un des objets suivants.

Convecteur 01 - 25Téléporteur 26-40 41-60 Stase Réfracteur 61-00

Table 6 - Equipement additionnel

50% Bio-scanner Appareil respiratoire 50%

01-50 filtres 51-75 branchies 76-80 masque

81-00 respirateur (implant)

Caméléoline 10% (toge/cape)

Communicateur 90% 90% Scanner d'énergie Protections oculaires 50%

> 01-10 visière 11-35 lentille 36-75 gouttes 76-00 injection

Réacteur de vol

- pas en permanence sur le dos, évidemment

Immunité 75% - D6 doses

Infravision 50%

> 01-50 chirurgie 51-75 visière

76-00 lentilles

50% Compteur Geiger Combinaison anti-rad. 10% Suspenseur 10% - D4 Teleporteur 1 si téléporté

Solvant de toile toujours s'il porte un lance-toile

- 90% autrement - D6 utilisations

• L'ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA

Les psykers sont vigoureusement contrôlés par l'Imperium, et même si certains échappent à la détection, une vaste majorité est destinée à servir l'Imperium d'une manière ou d'une autre. Beaucoup sont offerts à l'Empereur en guise de nourriture alors que d'autres, innombrables, sont exécutés, étant trop dangereux pour vivre. Le reste est recruté au sein de l'organisation impériale d'une manière ou d'une autre, mais seule une petite proportion des meilleurs sont jugés suffisamment forts pour survivre sans une quelconque forme de protection psychique. On peut donc trouver des psykers au sein de l'Adeptus Terra, de l'Inquisition, des Légions Astartes, de l'armée et de la flotte. Toutefois, plus de 90% des psykers au service de l'Imperium sont membres de l'Adeptus Astra Telepathica, et sont communément appelés astropathes. Les astropathes sont créés à



partir de ces psykers qui ont de considérables pouvoirs, mais qui ne sont pas suffisamment forts mentalement pour résister aux attraits des créatures du Warp attirées par le psychisme. Si on leur permettait simplement de se développer sans interférences, ils auraient rapidement de graves ennuis, et mettraient également en danger le reste de l'humanité. Cependant, l'humanité leur a trouvé une utilité. Un astropathe est un astro-télépathe, un être capable de communiquer avec d'autres êtres de son espèce sur de vastes distances interstellaires. A l'Age de l'Imperium, où les mondes sont séparés par des années-lumière, il s'agit pratiquement du seul moyen de communication. Pour cette raison, le réseau des astropathes est très important pour l'Imperium, et chaque vaisseau, station de recherche, poste avancé, etc., a son propre astropathe. Même les petites planètes ont besoin de centaines de ces utiles serviteurs, tandis que les mondes plus importants peuvent en avoir des milliers et que Terra elle-même en abrite des dizaines de milliers.

Tous les astropathes sont soumis à un processus particulier qui façonne leurs pouvoir et les renforce dans le même temps contre les dangers du psychisme. Ce processus est appelé rituel de l'unification des âmes, et seul l'Empereur a le pouvoir de l'accomplir. Le rituel a lieu dans le grand palais, où les psykers sont conduits devant l'Empereur par groupes de cent individus. Agenouillés devant l'Empereur, ils doivent endurer de nombreuses heures d'agonie alors qu'Il utilise ses pouvoirs pour remodeler leurs esprits – mêlant un peu de son immense pouvoir avec le leur. Malheureusement, l'esprit de l'Empereur est si puissant que tous les candidats ne survivent pas au rituel. Certains sombrent dans la folie, et tous voient leur personnalité altérée à divers degrés. L'énergie pure de la volonté de l'Empereur a un autre effet, les forces impliquées étant si grandes que la plupart des nerfs les plus délicats des psykers peuvent être endommagés, particulièrement les nerfs optiques. C'est la raison pour laquelle tous les astropathes sont aveugles, et que la plupart n'ont aucun sens de l'odorat, du toucher ou de l'ouïe.



Profil. Les astropathes ont le même profil que les autres humains.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Les types de personnages peuvent correspondre à ceux des profils standard, ou être générés aléatoirement. La seule différence entre les personnages générés aléatoirement et les humains non-psykers ordinaires est la limite supérieure des caractéristiques personnelles d'un astropathe qui est de 10 et non de 9.

Règles spéciales.

- 1. Un astropathe est psychiquement endurci pour résister aux assauts des créatures du Warp. Cela n'a pas d'effet en termes de règles, excepté que la plupart des créatures parasites psychiques ne peuvent pénétrer dans l'espace réel qu'à travers un psyker non-protégé. Cela est indiqué dans la description de chaque créature. Les astropathes sont psychiquement protégés et ne peuvent donc être utilisés par des créatures du Warp. En revanche, ils peuvent toujours être blessés par des attaques psychiques provenant de l'espace réel.
- 2. Les astropathes sont aveugles mais ont une forme de sixième sens qui leur permette de sentir les objets normalement visibles à 20 mètres (10"). Ils peuvent tirer, combattre, etc, normalement jusqu'à cette distance.

Organisation. L'Adeptus Astra Telepathica est une vaste organisation dont le principal centre administratif est basé sur Terre. Elle existe uniquement pour répondre aux besoins de l'Imperium, et ses dirigeants n'ont d'autre tâche que de s'assurer que le réseau fonctionne aussi homogènement et efficacement que possible. Du fait de leur nature intrinsèque, les astropathes travaillent souvent en coopération avec d'autres branches de l'Adeptus Terra, de l'Inquisition, de la flotte, de l'armée et des commandants impériaux. Chaque temple du clergé a sa propre équipe d'astropathes, relayant et recevant les messages de leurs maîtres, rassemblant et disséminant les informations à travers la galaxie.

Equipement. Les astropathes ne portent habituellement aucun équipement – leur capacité à utiliser la plupart des équipements est limitée par le fait qu'ils sont aveugles, mais ils peuvent porter un long bâton blanc ou une canne. Une des capacités gagnées durant l'unification des âmes est le sixième sens – un état de conscience qui permet à l'astropathe de détecter les objets proches, de sentir (plutôt que de vraiment voir) le monde qui l'entoure. Quelques astropathes ont des yeux mécaniques connectés directement à leurs cerveaux, mais cela n'est pas courant – peu d'astropathes ont les moyens financiers ou l'influence nécessaire pour retrouver la vue.

Uniformes. Les astropathes portent une robe à capuchon ou une soutane serrée à la taille par une ceinture. Les possessions personnelles sont portées dans un sac fermé par un lacet, souvent ornementé de motifs religieux. La couleur adoptée par les astropathes comme symbole de leur statut est le vert, et une robe incorporera souvent de nombreux tons différents de cette couleur, du vert pale presque gris au très sombre presque noir.

Capacités des astropathes. Les astropathes ont des pouvoirs psychiques, exactement de la même manière que les autres psykers. Ils ont en plus entre 1 et 5 autres capacités acquises durant l'unification des âmes. Les astropathes ont toujours la capacité astrotélépathie, et ont 50% de chance d'avoir 1D4 capacités supplémentaires choisies dans la liste suivante. Notez que la plupart de ces capacités sont relatives aux vaisseaux spatiaux et au voyage Warp, et n'ont en conséquence que peu de rapport avec le jeu de figurines. Elles sont données ici pour illustrer les types de pouvoirs que peuvent avoir ces puissants psykers.

01-25 Localisation des tunnels/portails Warp

26-50 Balise psychique

51-75 Résister à une créature du Warp

76-00 Pistage Warp

Astrotélépathie

Niveau Spécial

Psi-points

Description.

Il s'agit d'une télépathie à très longue portée qui permet aux astropathes de recevoir et de transmettre des messages sur des distances de plus de 50 années lumière. Le message doit être bref, prend un tour complet pour être envoyé et reçu, et ne peut faire plus de 10 mots. Cette capacité n'a qu'une chance de réussite de 50%. Les messages sont souvent déformés ou perdus.

Localisation des tunnels/portails Warp

Niveau Spécial Psi-points 4

Description: C

Cette capacité permet à l'astropathe de localiser la position de n'importe quel tunnel ou portail Warp se trouvant à moins de 10 années-lumière. Dans l'espace Warp, cette capacité peut être utilisée pour localiser un portail de sortie vers l'espace réel, et a 10% de chance de fonctionner. Dans les autres cas, la capacité fonctionne toujours, à moins bien sûr qu'il n'y ait aucune porte/portail à détecter.

Balise psychique

Niveau Spécial Psi-points 4

Description

Un astropathe possédant cette capacité peut émettre une balise psychique similaire à l'Astronomican, mais bien moins puissante. Le signal a une portée de 10 années-lumière autour du point où se trouve l'Astropathe. A l'intérieur de cette sphère, un navigateur peut guider un vaisseau même sans percevoir d'Astronomican, s'il se trouve à l'extérieur de la galaxie par exemple. Cette capacité ne peut pas être utilisée dans le Warp, si bien qu'un astropathe a bord d'un vaisseau ne peut émettre de signal (bien que, si deux vaisseaux alternaient leurs sauts, chacun des deux pourrait se baser sur la position de l'autre pour se guider).

Résister à une attaque psychique

Niveau Spécial Psi-points 4

Description

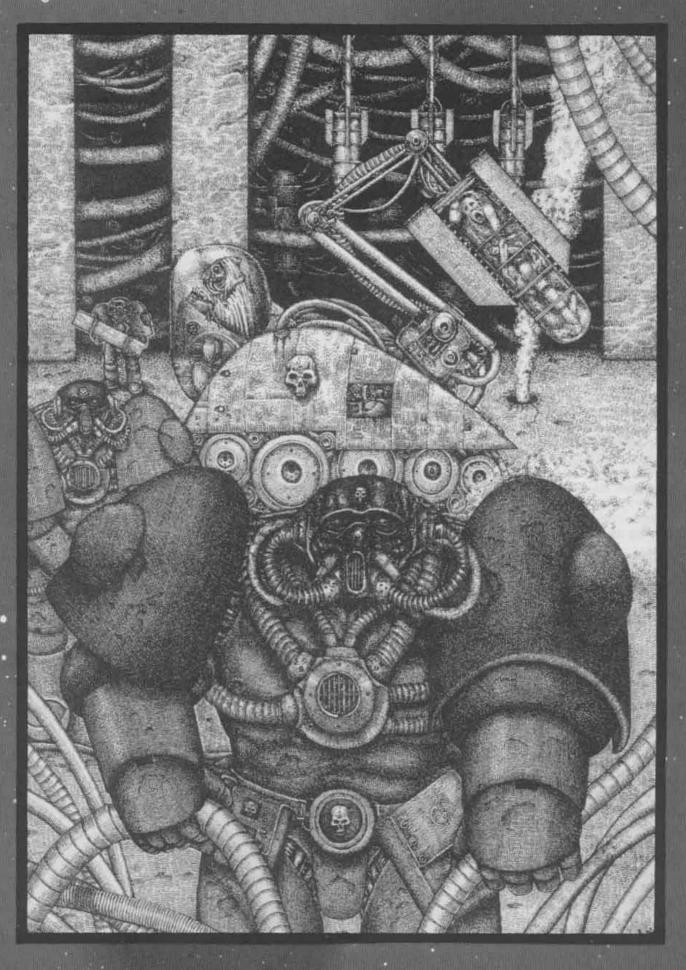
Cette capacité peut être utilisée à n'importe quel moment, que ce soit pendant votre tour ou pendant celui de l'ennemi. Les astropathes utilisant cette capacité peuvent ignorer les dégâts causés par toute attaque psychique pour ce tour, quelle que soit la forme qu'elle prend, que ce soit une capacité normale ou une attaque spéciale d'une créature du Warp. Ceci inclut par exemple: la catatonie causée par les chiens astraux, la possession des spectres astraux, le drain de forces vitales des vampires ou autres voleurs d'âmes, le contrôle mental d'un enslaver ou encore l'influence d'un démon du Warp.

Pistage Warp

Niveau Spécial Psi-points 4

Description

Cette capacité permet à un astropathe de placer une balise psychique dans l'esprit d'un des membres de l'équipage d'un vaisseau. Le fait de savoir quel membre d'équipage est affecté n'a pas d'importance, la victime n'étant même pas consciente de cette fâcheuse situation. La balise ne peut être placée que depuis une courte distance (jusqu'à 1000 kilomètres en espace dégagé, mais pas plus de 10 kilomètres dans un spatioport en activité). Une fois placée, la balise dure 1D6+4 jours, et son signal peut être détecté jusqu'à 1000 kilomètres par l'astropathe. Si, durant cette période, le vaisseau effectue un saut Warp, l'astropathe pourra sentir sa destination. Bien entendu, pour pouvoir suivre un vaisseau dans le Warp, le vaisseau poursuivant doit se trouver à moins de 1000 kilomètres dans l'espace réel, sans quoi le signal serait trop faible pour être suivi.



Dans les catacombes sous le palais de l'Empereur, les membres de l'Adeptus Terra effectuent leur routine de maintenance et leurs servitudes quotidiennes.

• LES NAVIGATEURS

Les navigateurs sont des mutants d'un genre très spécial, et bien que leur apparence puisse grandement varier, ils ont tous le pouvoir de voyager à travers l'espace Warp. Bien que ce soit une capacité psychique, les navigateurs n'ont jamais d'autres pouvoirs psychiques et ne sont pas plus vulnérables aux créatures du Warp que les humains normaux. L'origine des navigateurs date du Moyen Âge Technologique, une époque d'expérimentation génétique où de nombreux types de mutants furent créer pour remplir les rôles envisagés par leurs créateurs. Que les navigateurs furent créés volontairement ou par accident n'a que peu d'importance dans l'Age de l'Imperium, ils sont une réalité et une ressource vitale.

La mutation est importante et transmise de génération en génération. Le gène n'est transmissible que si les deux parents sont navigateurs, les navigateurs ont donc tendance à se marier entre eux, formant de nombreuses familles de navigateurs, puissantes et influentes. Ces familles sont principalement installées sur Terre. Il n'y a pas de contrôle impérial sur les navigateurs, et beaucoup d'entre eux ont une carrière dans le civil en tant que marchand même si la plupart servent dans les rangs des organisations impériales. Cependant, ces familles ont une longue tradition de service de l'humanité et beaucoup de maîtres de Terra vinrent de leurs rangs. Ils occupent des positions dans l'Imperium comme membres du clergé, de l'Inquisition, de l'armée, de la flotte, etc. C'est dans la Flotte, où ils servent comme pilotes Warp, que leurs pouvoirs peuvent être utilisés le plus efficacement.

L'apparence physique des navigateurs peut grandement varier, bien que les familles tendent à se ressembler. Certains sont identiques aux humains ordinaires et ne peuvent pas être différenciés. Cependant, les navigateurs ont tendance à être grands et minces, et leur peau peut être translucide, ce qui peut être assez troublant. Les yeux peuvent être assez grand, et l'iris absent, tandis que les autres parties du visage sont souvent petites et sous-développées. Les mains et les pieds peuvent être ridiculement grands et souvent palmés. La pilosité est généralement absente. Seul une forme extrême de navigateur aura toutes ces caractéristiques, mais la plupart n'ont que certains de ces traits.

Profil. Les navigateurs ont un profil identique à celui d'un humain normal et peuvent être des personnages de n'importe quel niveau comme les humains ordinaires.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Comme les types de personnages standards, les navigateurs peuvent aussi être Space Marine auquel cas, ils auront le profil approprié. Les tables ci-dessous résument les classes de personnages humains.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
H. mineur	4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
H. majeur	4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Comme les inquisiteurs, les navigateurs sont des personnalités et il peut être approprié de les générer aléatoirement. Vous pouvez déterminer le nombre de points d'avancement disponibles sur les tables ci-dessous. 50% des navigateurs ont un profil normal non modifié - dans les autres cas, lancez un D10.

1-3	D6
4-5	2D6
6	3D6
7	4D6
8	5D6
9	6D6
10	7D6

Allouez les points aléatoirement comme décrit au paragraphe Personnalités de la section Combat. Les navigateurs n'ont jamais de pouvoirs psychiques.

Organisation. Les navigateurs sont plus une sous-espèce qu'une organisation, et ils peuvent être trouvés partout dans l'Adeptus Terra et les autres corps impériaux. Cependant, chaque famille est très soudé (et souvent très grande), et les différentes familles sont souvent alliées par mariage. Une famille peut donc être très importante – et un navigateur peut, s'il le désire, appeler un parent pour "tirer quelques ficelles". A l'opposé, certaines familles sont en vendetta et les hostilités ouvertes (loin de la Terre) ne sont pas rares.



Equipement. Les navigateurs sont des personnalités, et leur équipement tend à refléter leur fortune personnelle et leur succès. Les navigateurs des familles les plus influantes seront souvent les plus riches et les mieux équipés. Ceux qui font partie d'une organisation impériale seront équipé en fonction de celle-ci, naturellement.

Les navigateurs portent des vêtements civils, mais, passant beaucoup de temps dans l'espace, ils portent également souvent des combinaisons hermétiques. Leurs armes reflètent également leur environnement – les armes puissantes pourraient abîmer un vaisseau et sont généralement évitées. L'arme la plus pratique, et donc celle utilisée le plus souvent par les navigateurs, est le pistolet laser. Les navigateurs ne sont généralement pas des combattants.

Un navigateur type. La vie d'un navigateur indépendant est incarnée par notre ami Lustram Locarno. Lustram voyage à travers la galaxie depuis dix ans. Bien qu'âgé de 27 ans, il a l'air beaucoup plus âgé (les années de voyage dans l'espace provoquent souvent un vieillissement prématuré). Comme la plupart des hommes de l'espace, il porte une combinaison hermétique, et un casque équipé de senseurs. Il porte un pistolet laser dans un holster apparent, et un autre moins visible dans sa botte droite. Son autre botte contient un couteau. En dehors du communicateur situé dans son casque, il en possède un autre dans l'une de ses poches.

Génération d'armes. Le profil peut être généré comme décrit plus haut et l'équipement personnel comme suit :

Table 1 - Pistolets

Toujours un et 50% de chance pour un second

Pistolet mitrailleur
Pistolet bolter
Lance-flammes léger
Pistolet laser

01-10
11-50
51-60
61-70

Pistolet à aiguilles 71-75 + poisons

Neurodisrupteur 76-80 Pistolet à plasma 81-90 Lance-toile 91-00



Table 2 - Armes digitales jokaero

25% de chance d'en avoir une parmi les suivantes

Aiguilles 01-33 Laser 34-66 Lance-flammes 67-00

Table 3 - Armes de corps à corps

75% de chance d'en avoir une parmi les suivantes :

Epée tronçonneuse 01-15 Hache énergétique 16-20 Gantelet énergétique 21-40 Epée énergétique 41-80 Epée 81-00

Table 4 - Armures

25% de chance d'en avoir une parmi les suivantes :

 Flak
 01-20

 Composite
 21-40

 Carapace
 41-60

 Energétique
 61-00

Table 5 - Champs énergétiques

25% de chance d'en avoir un parmi les suivants :

 Conversion
 01-25

 Téléporteur
 26-40

 Stase
 41-60

 Réfracteur
 61-00

Table 6 - Equipement additionnel

La table suivante donne le pourcentage de chance d'obtenir un objet :

Bio-scanner 50%
Appareil respiratoire 50%
01-50 filtres
51-75 branchie

51-75 branchies 76-80 masque

81-00 respirateur (implant) Caméléoline 10% (manteau/tabar)

Communicateur toujours Scanner d'énergie 50% Protection oculaire 50%

> 01-10 visière 11-45 lentilles 46-75 gouttes 76-00 injection

Réacteur de vol 10%

- pas en permanence sur le dos, évidemment

Immunité 75% - D6 doses

Infravision 50%

01-50 chirurgie 41-75 visière 76-00 lentilles

Compteur Geiger 90% Combinaison anti-rad. 90%

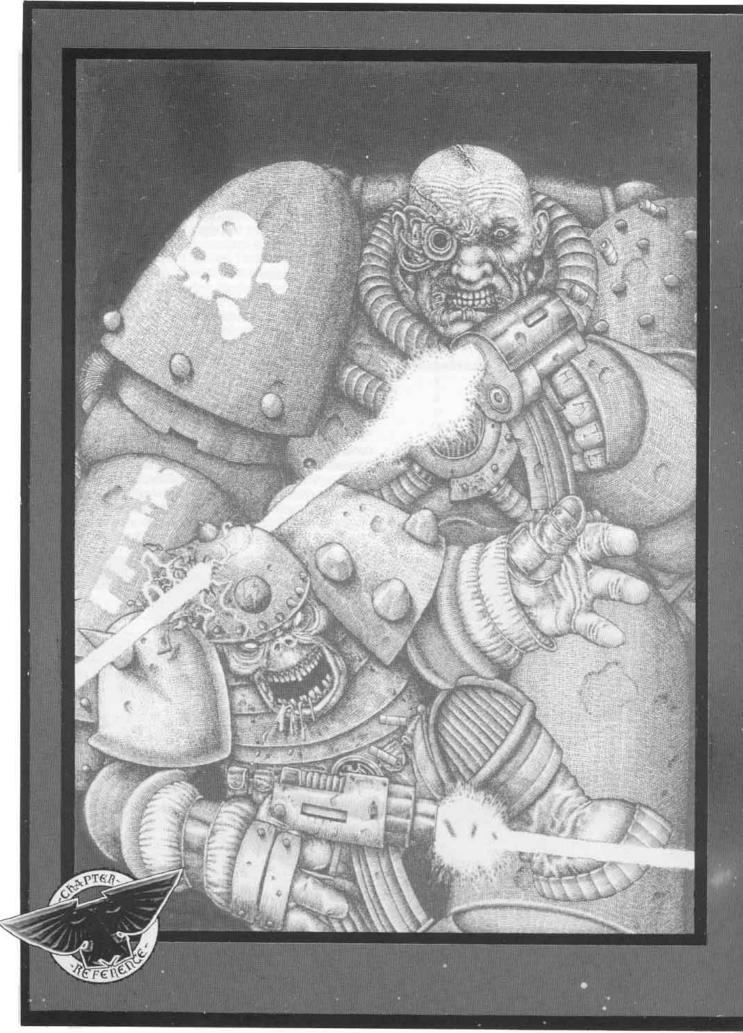
- habituellement empaquetée quelque part Comb. Hermétique toujours - avec casque équipé de senseurs

et d'un communicateur

Suspenseurs 25% - D4 Balise de téléportation 1 si téléporté

Solvant de toile toujours s'il porte un lance-toile

- 90% autrement - D6 utilisations





• LES LEGIONS ASTARTES

- ET ILS NE SAURAIENT CONNAITRE LA PEUR

Legions Astartes est le titre officiel de l'organisation guerrière connue sous le nom de Space Marines. Il s'agit du bras armé le plus puissant et le plus redouté de l'Imperium. La plupart de ses troupes sont recrutées sur des planètes féodales où les castes traditionnelles de guerriers se battent pour l'honneur de devenir un "guerrier des dieux". Comme beaucoup de planètes féodales sont rudes et primitives, leurs habitants sont d'excellents combattants. Pour l'agressivité pure et l'instinct de tueur psychotique, certaines recrues peuvent néanmoins être issues des gangs de mondes-ruches. Amenés au paroxysme de la folie par la colossale pression de la vie dans un monde ruche, ces tueurs sans pitié sont généralement ignorés par les autorités impériales (ils vivent dans un tel dédale de cavernes qu'il serait quasiment impossible de les éradiquer complètement). Ils font des space marines idéaux et des gangs complets sont parfois capturés dans ce but. Quelques recrues viennent de zones civilisées de l'imperium, mais ce n'est pas la majorité.

Les jeunes recrues sont soumises à de nombreuses heures d'entraînements intensifs et d'endoctrinement conduisant à des changements physiques et mentaux. Leurs corps sont endurcis par la biochimie et leur volonté est augmentée par la psychochirurgie. Une carapace spéciale de plastique noir est fusionnée avec leur peau. Le but de toute cette préparation est de transformer l'aspirant marine en un tueur discipliné ou, tout au moins, un tueur contrôlable.

Les Space Marines différent de l'armée ordinaire par de nombreux aspects ; leur organisation et leur mode d'opération sont totalement différents. L'unité de base, le chapitre, est commandée par son propre commandant impérial. Chaque chapitre est similaire à une petite armée et bien qu'il ne dispose que d'un millier de marines combattants, le chapitre a le potentiel de combat d'une force armée normale bien plus grande. Les chapitres ont leur propre uniforme, transports, personnels non combattants, ... et sont parfaitement capables de se déplacer jusqu'à destination avec leurs propres vaisseaux. Grâce à leur mobilité, les marines sont généralement les premières troupes à arriver sur le lieu d'un conflit où ils sont utilisés pour mener à bien des frappes, des raids et des attaques surprises. Leur réputation de sauvagerie leur a valu le surnom d'anges de la mort.

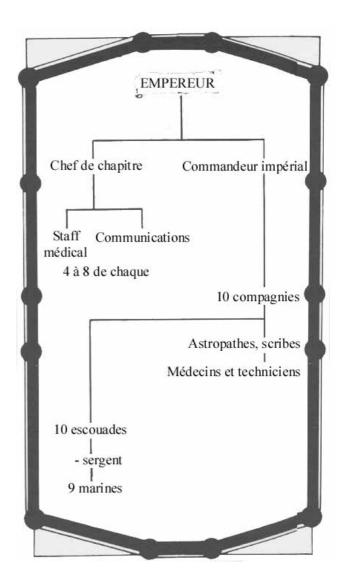
Chaque chapitre a une base, qui peut être une planète impériale ou parfois une lune déserte ou un astéroïde. Certains chapitres vont très loin pour garder secrète la localisation de leur base alors que d'autres sont moins secrets. La localisation préférée est une planète impériale, où le maître de chapitre passera généralement un marché avec le gouverneur de la planète en lui payant un impôt pour être autorisé à construire et occuper leur propre forteresse. Les gouverneurs apprécient souvent d'avoir un chapitre Space Marines à domicile. Cela décourage les visiteurs inopportuns.

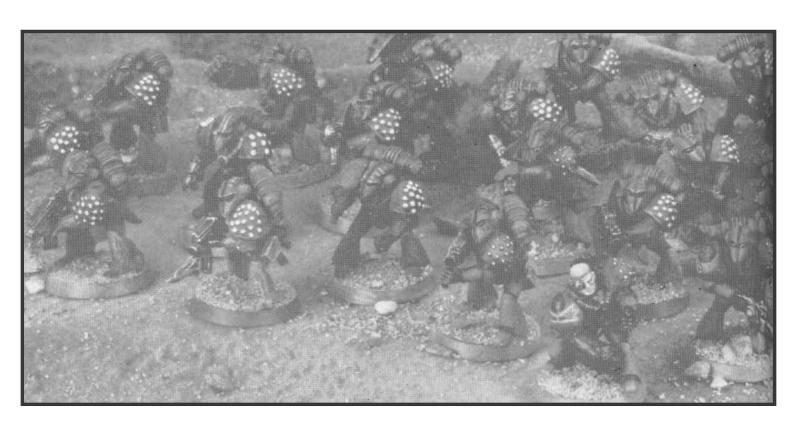


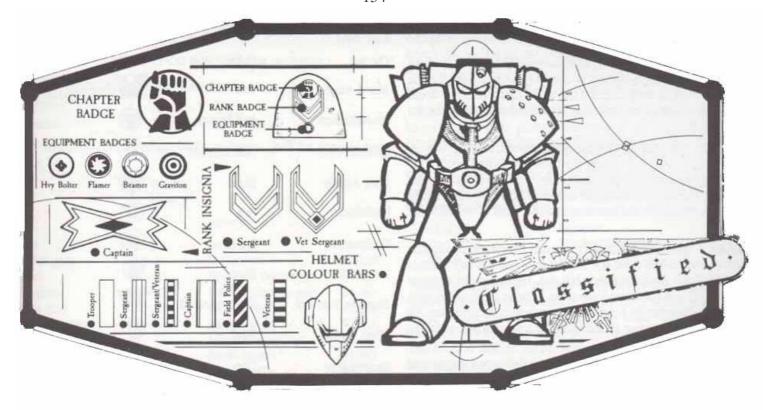
M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8

Ceci est le profil de base pour un Space Marine. Les personnages peuvent être générés à partir de ce profil de la même manière que pour d'autres humains. Les limites humaines normales s'appliquent (la F ne peut être supérieure à 4 par exemple).

Organisation. Les marines appartenant au même chapitre sont appelés frères de batailles. Chaque chapitre comprend du personnel administratif, des équipes de maintenance, des équipes de transport et environ 1000 Space Marines. Chaque chapitre est mené par un marine vétéran avec le grade de commandant impérial. Les combattants eux-mêmes sont divisés en escouades de dix soldats, chacune étant menée par un sergent. Dix de ces escouades forment une compagnie, commandée par un capitaine. Le personnel noncombattant accomplit tous les rôles de support et sont organisés selon leur spécialité : mécaniciens, équipage de vaisseaux, etc... Chaque chapitre a ses propres navigateurs et astropathes. Les officiers médicaux et de communication sont organisés au niveau du chapitre mais opèrent individuellement sur le champ de bataille (ce sont les héros mineurs). Chaque chapitre est censé avoir entre quatre et huit officiers médicaux et officiers de communication.







Chacun des mille chapitres a sa propre histoire, ses propres rituels et traditions. De nombreux existent depuis le début de l'Age de l'Imperium et leurs noms sont associés aux batailles légendaires et aux actions héroïques. Chaque chapitre a ses propres bannières et certains chapitres les emmènent même sur les champs de bataille, bien que cela devienne moins courant. Les commandants du chapitre ont souvent leur propre bannière, spécialement s'ils viennent de monde où de telles choses sont habituelles, et elles peuvent être portées à la bataille. Les maîtres de chapitre sont libres d'organiser et d'augmenter leur troupe comme ils le jugent bon et on rencontre parfois divers instruments de musique.

Equipement. L'arme favorite des marines est le bolter, de préférence avec un accessoire de combat, telle qu'une baïonnette. En complément tous les marines portent un long couteau ou une épée courte et la plupart utilisent également un pistolet bolter.

Les armes lourdes et autres équipements de spécialistes sont répartis dans chaque compagnie. Occasionnellement, un maître de chapitre peut vouloir créer une compagnie d'arme lourde mais cela est rare. De telles compagnies seraient probablement formées des équipes d'armes lourdes normalement réparties parmi les dix compagnies d'un chapitre.

Les Space Marines portent une armure standard qui, bien que variant grandement en apparence, est à l'origine la même pour chaque chapitre. Elle correspond à une armure énergétique telle qu'elle est décrite dans les profils d'armure. Le casque inclut des senseurs, un communicateur et un respirateur. L'armure est complètement isolée de son environnement et fonctionne comme une combinaison spatiale aussi bien que comme une armure de bataille.



Une escouade type. Une escouade typique comprend un sergent, deux space marines portant chacun une arme spéciale et 7 autres marines (pour un total de 10). Le sergent et les marines ordinaires sont équipés d'un couteau, d'un pistolet bolter et d'un bolter. Les deux marines équipés d'armes spéciales n'ont pas de bolter mais l'un le remplace par un lance flamme (ou un graviton) et l'autre par un lance-missiles (ou un bolter lourd ou un transmuteur). Tous sont équipés d'armures énergétiques incluant un communicateur et des senseurs.

Le personnel spécialisé. Les spécialistes sont principalement les officiers médicaux et de communication. Ils sont équipés de la même façon que les marines normaux, mais portent de l'équipement additionnel approprié à leur tâche. Les médics portent un bioscanner, un traitement d'immunité, un médipac, un compteur Geiger, des stimulants et des solvants de toile. Deux suspenseurs sont généralement utilisés pour annuler la pénalité de mouvement due au médipac. Le personnel de communication porte le même équipement que les marines ordinaires plus un scanner à énergie, un bio-scanner, un viseur à infrarouges (qui fonctionne grâce aux senseurs normaux du casque) et un communicateur à haute puissance dont la portée et de 320 kilomètres et la pénalité de mouvement de 1,5". Elle est compensée par trois suspenseurs.

Uniformes. Chaque chapitre a sa propre variation distinctive de l'armure énergétique Space Marine normale. L'armure est fabriquée par les propres artificiers du chapitre qui n'hésitent pas à l'embellir et à improviser. Les marines considèrent également comme une question d'honneur la prise de trophées, sous la forme d'équipements, d'armures et même d'armes, sur les ennemis vaincus. Cela tend à donner aux marines une apparence bigarrée, bien qu'en réalité l'équipement de base soit le même.

Néanmoins, pour chaque chapitre existe un uniforme approximatif, bien qu'il ne s'agisse souvent que d'une simple couleur générale ou d'un badge distinctif. La couleur est la marque d'identification principale. Il y a mille chapitres de marines, il serait impossible de lister tous leurs uniformes et leurs singularités. Les Whitescars par exemple portent une armure blanche, les Blooddrinker une armure d'un rouge-brun sombre et les Dark Angels ne portent que du noir. Les Crimson Fists ont des gantelets d'armures rouges. D'autres chapitres ont des couleurs sans rapport avec leur nom. D'autres éléments d'"uniformes" peuvent venir des rituels d'initiations du chapitre, par exemple les Whitescars ont une longue cicatrice faciale allant du front au menton, alors que les Ironhands ont leur main droite remplacée par un membre bionique.

Les uniformes sont souvent décorés par des runes et des emblèmes, le plus souvent traditionnels pour le chapitre. Une sélection de ces emblèmes décoratifs est donnée plus bas. Dans la plupart des chapitres les sergents sont désignés par des galons mais ils peuvent varier en forme et en position, la plupart du temps au gré des goûts du porteur.

Les étendards reprennent l'insigne et ont la plupart du temps un rapport avec le nom du chapitre. La bannière et le badge des Space Wolves, par exemple, montre la tête d'un loup grognant, les Dark Angels portent une bannière uniformément noire et les Crimson Fists ont le dessin d'un poing fermé.

Le tableau ci-dessous résume la couleur principale et le badge de onze chapitres space marines. Comme il y a 1000 de ces chapitres, il serait illusoire de tous les lister, les joueurs sont donc libres de créer les leurs.



Chapitre	Couleur	Insigne
Blood Angels	rouge	到新
Blooddrinkers	brun-rouge	•
Crimson Fists	bleu et rouge	(5)
Dark Angels	noir	***
Flesheaters	rouge	
Fleshtearers	noir	
Iron Hands	noir	
Rainbow Warriors	multicolore	看
Silver Skulls	acier	
Spacewolves	gris	53
Ultramarines	bleu	U
Whitescars	blanc	1

Génération des armes. Pour générer aléatoirement une escouade de dix hommes, déterminez tout d'abord le nombre d'armes spéciales qu'elle contient. Lancez un D6 et consultez la table suivante.

1	
2-5	
6	3

L'escouade contient un sergent, le nombre de marines portant une arme spéciale indiqué et des marines ordinaire pour un total de 10.

Générez aléatoirement l'armement pour chaque marine de la façon suivante. Alternativement, vous pouvez supposer que tous les marines sont équipés de la même façon (comme cela serait normalement le cas). On suppose que chaque soldat est équipé de suffisamment de grenades pour toute la durée de la bataille, ces grenades sont très petites et une douzaine d'entre elles peut être portée sans effort.

Table 1 - Marines ordinaires

Couteau	touiours
Couteau	toui

Pistolet bolter 90% de probabilité

Plus une des armes suivantes :

Bolter 01-95 Fusil laser 96-98 Fusil automatique 99-00

Plus 25 % de probabilité d'avoir un des types de grenades suivants :

Aveuglantes 01-15 Antichar 16-40 A fragmentation 41-90

Aléatoire 91-00 (pas psyk-out ou vortex)

Table 2 - Sergents

Couteau toujours Pistolet bolter toujours

Plus une des armes suivantes :

Bolter 01-50 Pistolet bolter 51-90 Lance-flammes léger 91-00

Plus la probabilité en % pour chacune des armes suivantes :

Epée tronçonneuse 25% Hache énergétique 5% Gantelet énergétique 5%

Plus 25 % de probabilité d'un des type de grenades suivant

Aveuglante 01-15

Antichar 16-40 A fragmentation 41-90

Aléatoire 91-00 (sauf psyk-out et vortex)

Table 3 - Marines porteurs d'armes spéciales

Couteau toujours Pistolet bolter toujours

Les armes spéciales peuvent être de base ou lourdes. Lancez un D6 pour chacune afin de déterminer cela.

1-3	Arme de base
4-6	Arme lourde

Armes de base :		Armes lourdes:	
Lance-flammes	01-25	Transmuteur	01-10
Graviton	26-40	Canon à distorsion	11-20
Fusil à aiguilles	41-50	Lance-grenades	21-30
Fuseur	51-60	Bolter lourd	41-50
Lance-plasma	61-80	Canon laser	51-60
Catapulte shuriken	81-00	Lance-missiles	61-80
		Multi-laser	81-90
		Multi-fuseur	91-00

Une escouade de marines ne devrait normalement pas porter d'armes de corps à corps autres que celles indiquées ci-dessus. Néanmoins cela ne signifie pas que les marines n'ont pas été entraînés ou ne sont pas capables de les utiliser si nécessaire. Une escouade de marines équipés d'armes de corps à corps remplacera son armement principal par une arme sélectionnée dans la liste ci-dessous. Tous les membres d'une escouade auront normalement le même équipement (75 % de probabilité). Dans le cas contraire, déterminez aléatoirement l'équipement de chacun. Comme 90 % des marines portent un pistolet bolter, cela signifie que l'armement typique sera composé de deux de ces armes.

Table 4 - Armes de corps à corps additionnelles.

1 parmi les suivantes	
Pistolet bolter	01-50
Epée tronçonneuse	51-60
Lance-flammes léger	61-65
Pistolet laser	66-70
Pistolet à aiguilles	71-72
Pistolet plasma	73-75
Hache énergétique	76-85
Gantelet énergétique	86-87
Epée énergétique	88-91
Epée	92-98
Lance-toile	99-00

Table 5 - Equipement additionnel

Chacun des équipements suivants à la probabilité en % d'être possédé.

Armure énergétique toujours

Bio-scanner 50% - 1 par escouade
Caméléoline 10 % - tous ou personne
Scanner d'énergie 50 % - 1 par escouade
Réacteur de vol mission spéciales seulement

- tous ou personne

Infravision 25 % de chance que le chef de l'escouade ait

une visière adaptée, fonctionnant avec les

senseurs du casque

Gén. champ de phase
Compteur de Geiger
Combinaison anti-rad.

mission spéciales seulement
50 % - 1 par escouade
missions spéciales seulement

- tous ou personne

Suspenseurs 10 % - D4 pour l'escouade Viseur 50% pour chaque arme lourde. Balise de téléportation 1 par escouade si téléportée

Les senseurs et les communicateurs sont intégrés à l'armure énergétique standard et à son casque et l'équipement complet inclut

un respirateur. L'armure est imperméable aux atmosphères empoisonnées et aux armes à gaz. Les équipements pour les missions spéciales sont sujets à l'interprétation du MJ et peuvent être autorisés ou pas suivant les circonstances. Les autres équipements peuvent être répartis parmi les troupes mais les petits appareils qui tiennent dans une main, tels que les bio-scanners, sont généralement détenus par le sergent.

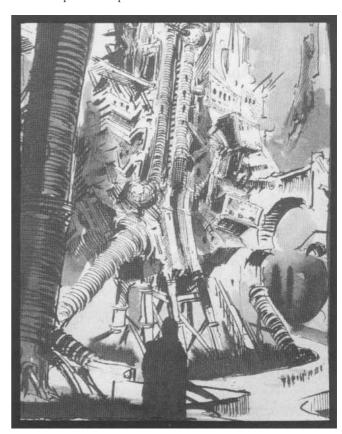
Transport. Chaque chapitre possède son propre parc de véhicules de transport (ainsi que ses propres vaisseaux spatiaux) et de nombreux types de véhicules sont généralement disponibles. Néanmoins il y a des limites évidentes aux ressources et les marines favorisent un véhicule tout usage, de taille moyenne, pour le transport de troupes. Il est généralement conduit par l'un des marines. Chaque chapitre possède également un véhicule petit ou moyen pour l'usage du personnel médical et de communication.

Gênerez le type de transport à l'aide de la table suivante :

01-25	Antigrav
26-75	Chenillé/tout terrain
76-00	Marcheur

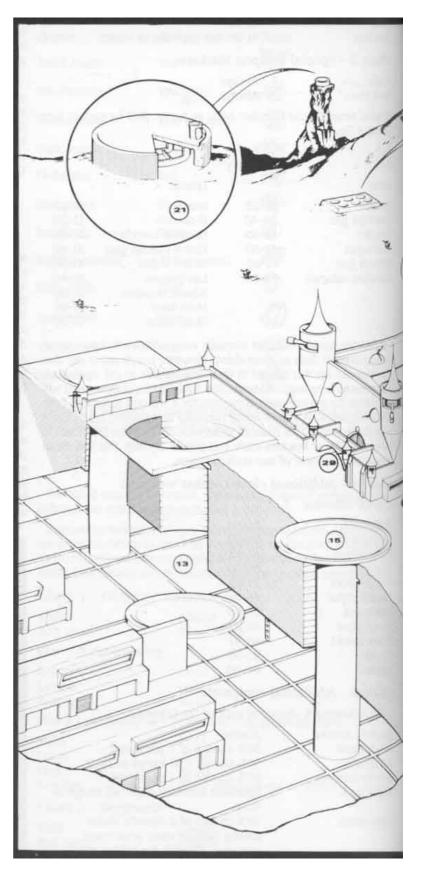
Les véhicules destinés à la route ne sont pas utilisés. Une dizaine (ou 3D6) de véhicules souterrains réservés aux missions spéciales sont disponibles. Les gros véhicules ne sont pas très utilisés, bien que chaque chapitre en conserve un parc de D4 de chaque type : antigrav, chenillé et marcheur. Les petits véhicules sont utilisés abondamment, il est usuel qu'un de chaque type soit attaché à chaque compagnie et utilisé la plupart du temps par le capitaine. En plus, chaque chapitre peut déployer 35 (ou 10D6) véhicules de ce type à un instant donné. Les véhicules médicaux incluent toujours un médipac dans leur équipement et les véhicules de communication possèdent toujours un grand communicateur capable de diffuser et de recevoir sur toute une planète.

Tactiques. Les tactiques adoptées varieront grandement suivant la situation. Si la situation demande un assaut tête baissée, les marines sont toujours volontaires car ils ne désirent rien de mieux que d'offrir leurs vies aux dieux des batailles. L'escouade de dix hommes est l'élément principal de toute bataille, mais dans de petites escarmouches, elle peut se révéler peu maniable. Dans ces circonstances, l'escouade peut être divisée en deux groupes de cinq hommes, souvent avant que la bataille ne commence. Chaque groupe de cinq hommes peut être considéré comme une unité supplémentaire et aucune ne peut être séparée à nouveau.

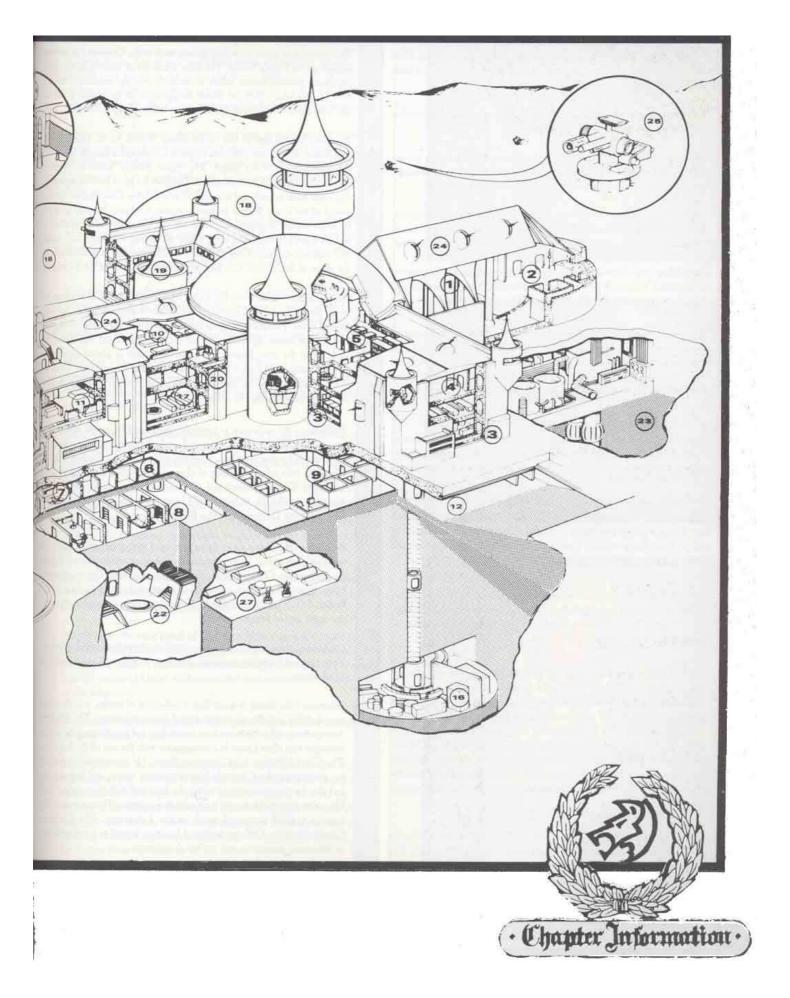




- 1 Assimularum
- 2 Reclusiam
- 3 Réfectoire
- 4 Oratorium
- 5 Librarium
- 6 Cellules
- 7 Chapelle de compagnie
- 8 Penitorium
- 9 Chambres privées
- 10 Dortoirs communs
- 11 Chambres d'invités
- 12 Fonderies
- 13 Silos à navettes
- 14 Teleportorium
- 15 Plates-formes de lancement
- 16 Armurerie
- 17 Apothacarion
- 18 Hydro-culture
- 19 Terrarium
- 20 Scriptorium
- 21 Solitorium
- 22 Donjon
- 23 Generatorum
- 24 Défense laser
- 25 Défenses locales
- 26 Silos à missiles
- 27 Catacombes
- 28 Grand hall
- 29 Barbacane



LA FORTERESSE MONASTERE DES SPACE WOLVES



Chaque chapitre de l'Adeptus Astartes a ses propres quartiers généraux ou bases. La localisation de certaines est bien connue, comme la forteresse-monastère des Crimson Fists sur le monde de Rynn. La localisation exacte de certaines bases de chapitres est un secret bien gardé. Certaines sont si secrètes que même les autorités impériales n'ont aucune idée de l'endroit où elles se trouvent. D'autres ne sont pas situées sur une planète, mais prennent la forme d'un vaisseau en orbite ou d'un astéroïde creux.

Une base marine typique est celle des Space Wolves sur la planète Lucan. Le leader des Space Wolves, le commandant impérial Enoch, est aussi gouverneur de la planète. Il est aussi connu sous le nom de Lord Lucan, ou Lucan, pour cette raison. La base est une gigantesque forteresse-monastère dédiée au combat et à la vénération. Comme dans tous les chapitres marines, les unités combattantes sont des moines-soldats. Les marines ordinaires sont frères de bataille alors que les sergents, capitaines et le commandant sont des leaders spirituels et martiaux. La nature exacte des rituels, croyances et expressions religieuses du marine varient d'un chapitre à l'autre, mais reste centrée autour des bases du culte impérial et de l'hégémonie spirituelle de l'Ecclesiarche.

Assimularum – en dehors du grand hall lui-même, c'est le plus grand hall de la base. Le chapitre entier peut être rassemblé dans cette vaste salle aux plafonds élevés. L'assimularum est utilisé pour les grandes réunions, fêtes religieuses et fêtes spéciales. On s'adresse à l'assemblée depuis la grande tribune devant l'autel. Durant les fêtes, la grande table est placée sur la tribune où le commandant Enoch et les maîtres du chapitre s'assoient. Quand l'assimularum est utilisé pour des cérémonies de culte, les écrans dissimulant l'autel sont enlevés révélant, derrière, le reclusiam.

Reclusiam – le reclusiam est normalement séparé de l'assimularum par un écran. Cette zone est strictement réservée aux activités du culte. Les reliques sacrées du chapitre et beaucoup des trophées les plus précieux y sont entreposés. Le réclusiarche a un bureau à coté, et il y a trois chapelles privées dédiées à Leman Russ (le fondateur du chapitre), à l'Empereur déifié et à l'oracle de l'Empereur.

Réfectoire – c'est la zone de restauration principale pour les repas ordinaires. Les cuisines, salles de stockage, unités sanitaires et cuves de purification se trouvent derrière. Les membres combattant du chapitre ont un régime strict et simple. Ceci est amplifié par la biochimie complexe nécessaire à maintenir leur corps physiquement supérieur. Les repas sont consommés en silence suivis par une prière de remerciement effectuée par le marine le plus âgé présent.

Oratorium – il y a plusieurs salles semblables à travers la forteresse-monastère. Elles sont utilisées pour les rencontres privées, les briefings, les conférences et les petites assemblées de toutes sortes.

Librarium – la bibliothèque est plus qu'une collection de livres, c'est le bureau central des archives et également le centre névralgique de communication. Les astropathes du chapitre passent de nombreuses heures là, surveillant et émettant les messages psychiques permettant à Lucan de communiquer avec le reste de l'Imperium. Le chef archiviste est un personnage important. Il est responsable non seulement de la préservation de l'histoire du chapitre sous forme écrite, informatisée et holographique, mais aussi de la communication à l'intérieur de la base et avec le monde extérieur. Il est aussi responsable des systèmes de défense de la base. Ces derniers sont contrôlés depuis une pièce spéciale blindée dans le librarium. Les officiers des communications du chapitre sont également basés là, ainsi qu'une grande équipe de bibliothécaires, astropathes et assistants techniques.

Cellules – chaque frère de bataille a sa propre cellule, une simple pièce dans laquelle il dort. Les cellules sont disposées par blocs de dix correspondants aux membres d'une escouade combattante, chaque groupe de dix blocs représente une compagnie. Chaque bloc de compagnie comprend un petit bureau administratif et une chambre privée pour le capitaine.

Chapelle de compagnie – chaque compagnie a sa propre chapelle attachée à son bloc. C'est le lieu de prière le plus couramment utilisé. Les frères de bataille peuvent y réciter les liturgies et les prières de bataille correspondant à leur régime disciplinaire.

Penitorium – les frères coupables de n'importe quelle transgression vont au penitorium pour un confinement salutaire et faire pénitence.

Chambres privées – ces bureaux et chambres privées sont utilisées par les divers maîtres de l'ordre. Le maître de la flotte, le maître de la forge et le maître de l'ordonnance ont leurs bureaux ici.

Dortoirs communs – c'est là où les serviteurs, les administrateurs, les techniciens, le personnel naval et le reste des non-combattants vivent et dorment. Ces zones sont bien moins spartiates que les cellules des frères de bataille elles-mêmes.

Chambres d'invités – ces appartements relativement luxueux sont réservés aux visiteurs importants. Une chapelle privée y est rattachée. Les membres de l'Administratum en visite vont dans de telles chambres.

Fonderies – c'est là où les marines fabriquent et réparent leurs armes et équipements. Les fonderies des Space Wolves sont grandes et bien fournies. Les travailleurs expérimentés sont des marines spéciaux appelés frères artisans. L'homme en charge de la fabrication d'armement est le maître de la forge. Au-delà des fonderies se trouvent les zones de tests et de tir où l'équipement est évalué.

Silos à navettes – la vaste flotte bien équipée des Space Wolves est maintenue en orbite autour de Lucan. La forteresse-monastère n'a qu'un petit nombre de vaisseaux. Ils sont utilisés comme vaisseaux courriers et comme transport entre Lucan et la flotte.

Teleportorium – ce sont les quatre différentes chambres de téléportation de la base Space Wolves. Ce sont les quatre moyens de transport principaux entre la forteresse-monastère et la flotte. Le Teleportorium Un est utilisé pour la réception d'invités et a de nombreuses défenses secrètes.

Plates-formes de lancement – vingt quatre avions, dont quatre grands transporteurs et huit éclaireurs à grande vitesse, sont garés dans les hangars souterrains situés en dessous des plates-formes de lancement,. Le hangar de maintenance et les réservoirs de carburant sont entourés d'un blindage en diamantine.

Armurerie – l'armurerie est un complexe gigantesque mais bien rempli. Son ascenseur principal est blindé par des portes sur base de céramite double épaisseur. Les munitions sont stockées dans quatre salles différentes, chacune enveloppée d'un champ de stase individuel et protégée par sept couches de blindage laminé. Même si un accident devait détruire l'une des salles, les dommages pourraient être contenus. La sécurité de l'armurerie est la responsabilité du maître de l'ordonnance. On ne peut accéder à l'armurerie qu'en sa présence, les portes ne s'ouvrant qu'avec son empreinte génétique et son signal codé. Seul le commandant du chapitre connaît la formulation secrète qui ouvrira les portes en cas d'urgence.

Apothacarion – l'apothacarion est un complexe médical avancé, combinant toutes les ressources d'un hôpital, d'un bâtiment de recherche et d'un laboratoire de biologie. Les docteurs et chirurgiens ont leurs quartiers privés aux niveaux supérieurs. Les serviteurs, les infirmiers et les autres membres du personnel partagent un dortoir à un niveau inférieur. Le maître de l'apothacarion est en charge du complexe. C'est un membre très important du chapitre. C'est là que les guerriers sont modifiés chirurgicalement pour devenir des guerriers surhumains grâce à la biochimie et à la psychochirurgie.

Hydro-culture – Lucan est un monde productif. Les Space Wolves prennent une dîme sur la nourriture produite par la planète et ont toujours une réserve de produits locaux frais. En plus de ça, des légumes exotiques ou saisonniers sont cultivés dans les cuves d'hydro-culture. De nombreux autres chapitres maintiennent des complexes d'hydro-culture bien plus grands.

Terrarium – le terrarium comprend de nombreuses grandes pièces dédiées exclusivement à la culture et à la propagation de plantes venues de toute la galaxie. En plus de fournir une zone agréable, une exposition et une collection de référence, le terrarium fournit également les ingrédients bruts pour plusieurs médicaments utilisés dans l'apothicarion.

Scriptorium – De nombreuses petites pièces de ce type sont dispersées à travers la base. Les scriptorium fournissent un accès instantané aux codex non-classés des fichiers du librarium. Un ordinateur permet à l'utilisateur de choisir et de consulter les fichiers et les enregistrements de la bibliothèque elle-même.

Solitorium – le solitorium est situé à une petite distance de la forteresse-monastère elle-même. Dans cette retraite les frères de bataille peuvent passer plusieurs jours ou même plusieurs années en contemplation privée. Il est commun que les marines à la recherche de promotion aillent passer plusieurs semaines de privations et de recherche spirituelle dans le solitorium.

Donjon – les donjons des Space Wolves se trouvent loin sous l'apothacarion. Les prisonniers peuvent être placés en toute sécurité dans les cellules renforcées à la diamantine du donjon, afin d'être plus tard emmené à l'apothacarion pour interrogatoire.

Generatorum – la forteresse-monastère tire son énergie des profondeurs de Lucan elles-mêmes. Quatre gigantesques piles cristallines plongent dans le cœur de la planète sur plusieurs kilomètres, convertissant la chaleur souterraine en énergie conventionnelle via une interface de phase cristalline.

Défense laser – la base est protégée par un formidable arsenal de défenses lasers montées sur des tourelles blindées. Trente deux lasers restent prêts en permanence. Les quatre-vingt huit armes restantes peuvent être mises en service en quatre jours.

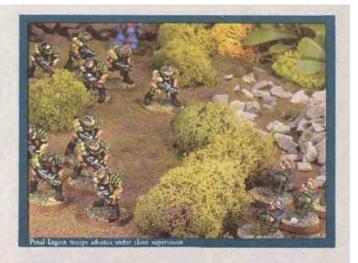
Défenses locales – le périmètre de la base est protégé par un auto-système contrôlant trois cent soixante-dix tourelles armées différentes. Chaque tourelle comporte quatre canons lasers et un lance-missiles.

Silos à missiles – l'arme principale du système de défenses terreespace Space Wolves est située dans un complexe de silos à missiles situés au-delà du périmètre de la base elle-même. Il y a plus de quatre cents silos similaires dispersés sur la surface de Lucan, chacun commandé depuis la salle de défense blindée située dans le librarium.

Catacombes – le cimetière des Space Wolves et le lieu du dernier repos de nombreux héros des temps passés.

Grand hall – l'entrée principale de la base mène directement dans le grand hall aux hauts plafonds. Le hall est bâti pour impressionner. C'est la plus vaste salle de la planète. A l'intérieur se trouvent de nombreux trophées du chapitre. Des peintures de batailles célèbres ornent les murs. D'anciennes armes et armures brillent depuis leurs vitrines de plexiglas. Au plafond, couvrant toute la longueur du hall, se trouve le vaisseau "Médusa" utilisé par Leman Russ, fondateur des Space Wolves.

Barbacane – avant que les visiteurs n'entrent dans la forteressemonastère, ils doivent passer à travers le portail ou barbacane. Il est toujours gardé afin que les visiteurs puissent être bien accueillis. Tous les visiteurs ne viennent pas de la planète, et donc la barbacane a ses propres plates-formes d'atterrissage et de lancement pour faciliter la réception des appareils aériens.







• LES SOLDATS DE L'ARMEE

L'armée est la colonne vertébrale de la puissance impériale, comportant des millions de soldats. Contrairement aux marines, ces guerriers sont recrutés sur des mondes humains par tirage au sort. Le tirage, géré par l'Adeptus Terra est une institution haïe et crainte. Toute personne extérieure à l'administration impériale peut être engagée dans l'armée. Le service est toujours à vie, souvent à l'autre bout de la galaxie. Le rôle de l'armée est de fournir une garnison aux mondes humains et de constituer la principale force combattante en cas de conflits prolongés.

Les soldats ne sont pas aussi endurants et impitoyables que les frères de bataille des Legions Astartes, ils ne sont pas non plus aussi dévoués que l'Adeptus Arbites, le bras armé de l'Adeptus Terra. Ils sont tout de même hautement entraînés et généralement bien équipés et commandés.

Profil. Les soldats ont le profil humain standard suivant :

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Les personnages standards ont les profils suivants.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
H. mineur	4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
H. majeur	4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Les personnages humains peuvent être créés en utilisant les méthodes décrites dans le paragraphe Personnages de la section Combat.

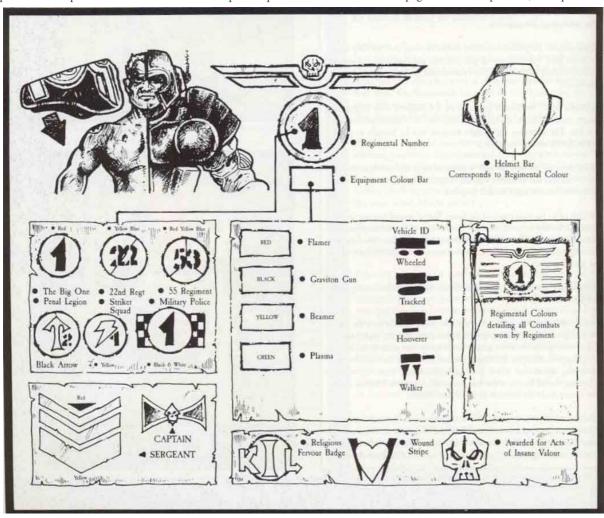
Organisation. Les soldats sont organisés en escouades de 10 hommes comprenant un soldat équipé d'une arme spéciale et un sergent. 10 escouades identiques forment une compagnie menée par un capitaine. On peut combiner un nombre quelconque de

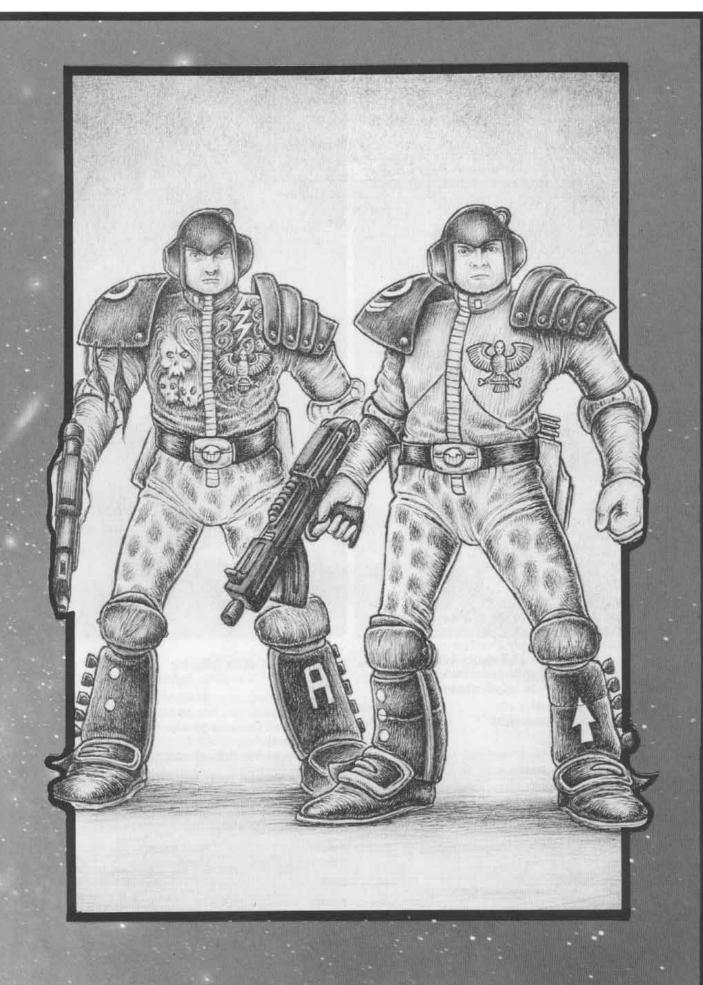
compagnies pour obtenir une armée, 100 étant la moyenne (soit 10000 soldats). Le personnel auxiliaire non-combattant fait parti intégral de chaque compagnie et chaque armée a, en plus, du personnel non-combattant chargé de tout coordonner. Des officiers supplémentaires, formant des niveaux intermédiaires commandement, sont inclus si nécessaire. Le commandant de l'armée est un commandeur impérial et son personnel et lui-même sont généralement issus de l'Adeptus Terra. L'organisation, le ravitaillement et le commandement des armées impériales reposent entièrement entre les mains de l'Administratum, ce qui fait de l'armée un outil supplémentaire pour la toute puissante Adeptus Terra. Le personnel non-combattant inclut des astropathes, des équipes de maintenance, et d'autres du même genre, mais pas d'équipage de vaisseaux. Les armées (au contraire des marines) n'ont jamais leurs propres vaisseaux interstellaires et dépendent totalement de la flotte pour le transport. C'est une politique délibérée de l'Adeptus Terra qui a pour but de réduire le pouvoir individuel des commandants d'armée et décourager les rebelles potentiels.

Bien que les armées soient l'unité organisationnelle de base, de plus petites forces d'intervention, d'une compagnie ou plus, peuvent être détachées sous le commandement d'un capitaine expérimenté.

L'équipement. Le fusil laser est l'arme préférée par l'armée, de part sa facilité d'entretien, d'utilisation et de production. Les commandeurs impériaux peuvent maintenir des stocks variés d'armes pour des utilisations spéciales, si le besoin s'en fait sentir. Généralement, un soldat portera un fusil laser ainsi qu'une épée courte ou un couteau. Les pistolets lasers sont considérés comme étant l'apanage des officiers et sont employés par les sergents et les capitaines.

Les équipements spéciaux sont distribués parmi les escouades, chaque escouade emploie généralement une seule arme spéciale – soit une arme de base, soit une arme lourde. Dans certains cas, des escouades d'armes spéciales peuvent être improvisées, on peut même trouver des compagnies d'armes spéciales, bien que cela reste rare.





L'armure flak est standard. Un casque ou une capuche peuvent la compléter, bien que la protection de la tête soit souvent négligée. Les protections oculaires et les appareils respiratoires ne sont pas un équipement standard. Les communicateurs sont portés par les sergents et les officiers de haut rang mais pas par les simples soldats.

Escouade type. Une escouade typique de soldats impériaux comprend un sergent, un soldat équipé d'une arme spéciale et 8 autres soldats. Le sergent et les soldats ordinaires portent tous un couteau, un fusil laser et une armure flak. Le sergent porte de plus un pistolet laser. Le soldat équipé d'une arme spéciale remplace son fusil laser par un lance-flammes ou un lance-missiles. Les autres armes spéciales sont moins courantes.

Les uniformes. L'armée a ses propres artisans, armuriers et techniciens (issus des rangs de l'Adeptus Terra). Ces individus ne fabriquent pas tous les équipements, la plupart sont obtenus gràce à des fournisseurs basés sur la planète, mais leurs préférences et fantaisies personnelles forment l'apparence générale de l'armée. L'équipement est personnalisé par ses utilisateurs et l'apparence d'une escouade n'est pas contrôlée.

Le badge de l'armée est présent sur le plastron ou sur l'épaulière droite. Les vêtements de base comprennent un robuste pantalon et une veste, souvent en cuir mais occasionnellement en toile ou dans un autre tissu adéquat. Les habits civils sont fréquemment substitués à ceux réglementaires. Les badges d'honneurs, les motifs religieux et les ajouts personnels abondent chez les superstitieux habitants de l'Imperium.

Génération des armes. Une escouade comprend un sergent, un soldat avec une arme spéciale et 8 soldats ordinaires et peut être

générée aléatoirement. Générez l'équipement pour chaque soldat comme décrit ci-dessous. Vous pouvez aussi considérer qu'ils sont armés de la même manière (comme c'est habituellement le cas). Quand ils portent des grenades, on estimera qu'ils en portent assez pour toute la bataille – les grenades sont relativement petites et on peut en porter une douzaine sans effort.

Table 1 – Armement pour tous les soldats

Couteau toujours

plus une arme parmi les suivantes :

Fusil d'assaut 01-05 Bolter 06-10 Fusil laser 11-00

plus 15% de chance d'avoir un de ces types de grenades

Aveuglantes 01-15 Antichar 16-40 A fragmentation 41-90

Aléatoire 91-00 (sauf psyk-out et vortex)

Table 2 – Armement supplémentaire pour sergents

Une arme parmi les suivantes
Pistolet bolter 01-10
Lance-flammes léger 11-20
Pistolet laser 21-95
Pistolet plasma 96-99
Lance-toile 00



plus 25% de chance d'avoir une arme parmi les suivantes

Epée tronçonneuse	01-75
Hache énergétique	76-80
Gantelet énergétique	81-85
Epée énergétique	86-90
Arme à deux mains	91-95
Arme à une main	96-00

Table 3 – Armes spéciales

1-3

Les soldats équipés d'une arme spéciale remplacent leur arme de base par une autre ou par une arme lourde générée d'après le tableau suivant. Lancez 1D6 pour déterminer son type

4-6	Arme lour	de	
Armes de base :		Armes lourdes:	
Lance-flammes	01-25	Transmuteur	01-10
Graviton	26-40	Canon à distorsion	11-20
Fusil à aiguilles	41-50	Lance-grenades	21-30
Fuseur	51-60	Lance-plasma lourd	31-40
Lance-plasma	61-80	Bolter lourd	41-50
Catapulte shuriken	81-00	Canon laser	51-60
		Lance-missiles	61-80
		Multi-laser	81-90

Arme de base

Table 4 - Armes de corps à corps supplémentaires

Une escouade ne porte en temps normal que l'équipement qu'on lui a fourni. Pourtant une unité peut être équipée pour le combat rapproché en remplaçant l'armement normal par une arme générée sur la table suivante. Les membres d'une même escouade sont généralement armés de la même façon (75% de chance) autrement, lancez un dé pour chaque individu.

Multi-fuseur

91-00

Une arme parmi les suiv	vantes:
Pistolet laser	01-50
Epée tronçonneuse	51-60
Lance-flammes léger	61-65
Pistolet bolter	66-70
Pistolet à aiguilles	71-72
Pistolet plasma	73-75
Hache énergétique	76-85
Gantelet énergétique	86-87
Epée énergétique	88-91
Epée	92-98
Lance-toile	99-00

Table 5 – Equipement supplémentaire

La table suivante donne le % de chance d'avoir un équipement :

Armure flak toujours

Côte de maille 10% - portée en plus de la flak

Bio-scanner 50% - 1 par escouade Cameléoline 10% - tous ou personne toujours - 1 par escouade Communicateur 50% - 1 par escouade Scanner d'énergie

Protections oculaires 25% (visière photochromatique)

- tous ou personne

Réacteur de vol missions spéciales seulement

- tous ou personne

50% - 1 par escouade Compteur Geiger Combinaisons anti-rad. missions spéciales seulement

- tous ou personne 10% - D3 par escouade Suspenseurs Viseurs 25% par arme lourde

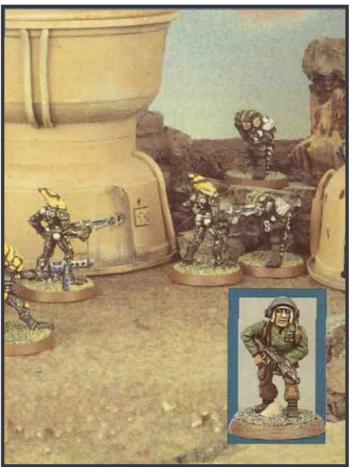
Balise de téléportation 1 par escouade si téléportée

L'équipement peut être réparti parmi les troupes mais les petits appareils comme le bio-scanner sont généralement conservés par le sergent.

Transports. Les transports sont stockés dans la réserve de l'armée et plusieurs types sont disponibles. Pourtant, avec des ressources limitées et un ravitaillement plutôt erratique, l'armée préfère maintenir un certain nombre de véhicule de transport de troupes polyvalents. Générez leurs types sur ce tableau

> Antigrav 26-75 Chenillé/tout terrain 76-00 Marcheur

Les véhicules à roues sont très peu utilisés. Les tunneliers sont réservés aux missions spéciales pour lesquelles une dizaine (ou 3D6) d'entre eux est disponible. Les véhicules de grande taille ne sont généralement pas utilisés, bien que l'armée maintienne un parc de D4 véhicule de chaque type : antigrav, chenillé et marcheur. Elle fait par contre un usage extensif des petits véhicules, un des trois principaux types est attaché à une compagnie comme véhicule standard et est souvent utilisé par le capitaine. Chaque armée peut de plus mobiliser jusqu'à 35 (10D6) véhicules de ce type en une fois.



Les légions pénales. Le service militaire en tant que soldat de l'Imperium est une peine commune pour les crimes mineurs. Leurs crimes peuvent être une déclaration d'impôts remplie incorrectement (la fraude volontaire est quant à elle un crime capital), avoir rendu les livres de la bibliothèque en retard, la saleté, etc. Le service est à vie. Les soldats des légions pénales soufrent une existence encore plus rude que les guerriers normaux – les officiers sont sadiques et ne font pas de compromis. Dans certaines légions, les soldats sont contrôlés par l'utilisation d'injecteurs de frenzon liés à leurs poignets. Les officiers portent des équipements de contrôle et peuvent engendrer plusieurs états psychologiques chez leurs troupes. Une unité pénale à 25% de chance d'être équipée de cette manière.

Tactiques. L'armée peut modifier son approche selon la puissance de l'ennemi, l'environnement et la nature de l'équipement à sa disposition. Elle préfère en général une approche plus prudente que celles des marines, les soldats sont, en effet, peut motiver à donner leur vie pour une cause qu'ils ne comprennent pas et dont ils se moqueraient s'ils la comprenaient. Les aliens sont une autre affaire. Avec sa bigoterie typiquement humaine et sa soif de sang xénophobe, l'armée peut compter sur de vigoureuses attaques pour détruire les formes de vie aliens.

L'escouade de 10 hommes est l'unité de combat de base – équipée d'une arme spéciale souvent détachée plus tôt dans la bataille pour tenir des positions importantes où fournir un tir de soutien. Une avance prudente jusqu'à la courte portée est souvent préférée mais le corps à corps est généralement évité.

• LES ROGUE TRADERS

L'Imperium est un royaume vaste et diffus, s'étendant sur la galaxie entière, empiétant sur des zones peuplées d'extraterrestres. L'Imperium contient un million de mondes habités mais cela ne représente qu'une petite fraction de la galaxie. Il y a la frange orientale, une zone éloignée de la galaxie que l'Astronomican ne peut atteindre, et où les seuls peuplements humains sont des renégats ou des groupes de pionniers dont les ancêtres ont été oubliés, il y a des millénaires. Une grande partie de la galaxie reste inexplorée, inconnue et dangereuse.

Les nouveaux mondes potentiels, les civilisations extraterrestres et les ressources inimaginables ont stimulé l'apparition d'agents impériaux indépendants connus sous le nom de rogue trader. Autorisés et équipés par l'Adeptus Terra, les rogue traders sont libres d'explorer les régions lointaines de la galaxie, les zones situées audelà de l'Astronomican et celles à l'intérieur de celui-ci, encore inexplorées. Des rogue traders ont même tenté de traverser le vide de l'espace intergalactique, mais sur telles distances même les pouvoirs de communication des astropathes sont inutiles, tant et si bien que l'on ignore si de telles missions ont réussi. Opérant loin de l'autorité de l'Imperium, un rogue trader doit décider comment réagir aux cultures extraterrestres, aux nouvelles découvertes et aux menaces. S'il juge une race potentiellement dangereuse, il peut tenter de la détruire, ou de rassembler autant d'informations que possible, pour que d'autres puissent le faire. S'il décide qu'une race peut être utile à l'humanité, il peut tenter d'établir des contacts et des relations. Si une planète est simplement riche en minéraux ou en technologies, elle pourra être pillée, et le rogue trader retournera sur Terra chargé des trésors de l'espace, d'artefacts extraterrestres, de minéraux rares et précieux et de technologies inimaginables.

Inutile de dire qu'un Rogue Trader a besoin d'un assortiment de vaisseaux, troupes et autres personnels pour accomplir sa mission. Sa responsabilité totale peut s'étendre à une douzaine de vaisseaux, qui sont toujours d'immenses et lourds vaisseaux cargos où s'entassent une petite armée, un équipage complet de techniciens et des colons volontaires pour établir des colonies sur de nouveaux mondes. Cependant, les troupes combattantes sont les plus importantes, elles pourraient avoir à affronter les menaces potentielles.

Profil. Les rogue traders sont des individus qui ont atteint un position certaine dans la hiérarchie impériale. Ils viennent de l'Adeptus Terra, de l'Inquisition, de l'armée ou de la flotte quelques-uns sont des civils influents, parmi lesquels ceux issus des familles de navigateurs sont les plus fameux. La politique oblige parfois cette nomination, les rogue traders sont commodément loin du réel pouvoir impérial. Ils ont la réputation d'être proscrits, beaucoup d'entre eux sont des gens que l'Adeptus Terra préfèrent garder à distance : des leaders Space Marines vociférants, des navigateurs influents, des inquisiteurs à l'esprit libéral et des commandants impériaux rebelles. Le profil d'un rogue trader reflète son statut d'individu expérimenté. Le profil ci-dessous peut être vu comme le niveau moyen d'avancement.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
ĺ	4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

La meilleure façon de représenter un rogue trader est de générer son profil aléatoirement. Le nombre minimum de points d'avancement est 4D6 qui peut être porté jusqu'à 7D6 (ou 23points) pour les personnages les plus avancés. Pour créer un Rogue Trader, décidez du nombre de point en utilisant 1D4 :

1	4D6
2	5D6
3	6D6
4	7D6

Allouez les points aléatoirement comme décrit au paragraphe Personnages de la section Combat.

Les rogue traders possèdent fréquemment des pouvoirs psychiques, 30% d'entre eux sont des psykers, tandis que chez les personnages humains normaux, ils ne sont que 5%. Les rogue traders non-psychiques ont 5% de chance d'être navigateurs.

Organisation. Les rogue traders travaillent sous l'autorité de l'Adeptus Terra - mais la mission est vague. Donc, une fois le contact avec Terra perdu, un rogue trader est effectivement indépendant.

Equipement. Leur équipement peut être de n'importe quel type, souvent extraterrestre et indisponible dans l'Imperium. A la bataille, un rogue trader apparaît en armure énergétique et doté d'un type de champ de protection. L'armement porté en toute circonstance pourra être au moins un pistolet, souvent bolter ainsi qu'une épée énergétique ou tronçonneuse. Les armes digitales sont aussi très appréciées.

Un rogue trader type. Jan Van Yastobaal a réussi une brillante carrière dans l'Administratum avant d'atteindre la position suprême de Haut Seigneur de Terra. Ce fut le grand âge qui aiguillonna ce guerrier infatigable vers la galaxie extérieure où il gagna rapidement la réputation d'être particulièrement doué pour trouver et piller les mondes extraterrestres. Il porte son armure énergétique sous un tabard sans manche. Son casque représente un crâne cornu. Il porte un champ de stase et un champ réfracteur tandis que son armement comprend un pistolet bolter, un pistolet mitrailleur, un pistolet laser, une épée énergétique et trois armes digitales jokaero (une de laser, une autre à aiguilles et la dernière lance-flammes). Son équipement additionnel inclut un communicateur, un bio-scanner, des filtres nasaux, des gouttes de protection oculaire polychromatique, un injecteur d'immunité, des lentilles d'infravision, des poisons pour le pistolet à aiguilles jokaero, un compter Geiger, un stimulant chimique, un applicateur pour 3 utilisations de peau synthétique, 3 suspenseurs et du solvant de toile.

Génération des armes. L'équipement personnel d'un rogue trader est généralement important et peut être générer comme suit.

Table 1 - Pistolets

1D4 pistolets suivants	
Pistolet mitrailleur	01-10
Pistolet bolter	11-50
Lance-flammes léger	51-60
Pistolet laser	61-70
Pistolet à aiguilles	71-75 + poisons
Neurodisrupteur	76-80
Pistolet plasma	81-90
Lance-toile	91-00 + solvants

Table 2 - Armes digitales jokaero

D4 armes digitales avec 10% de chance d'en obtenir 1D6 supplémentaire :

Aiguilles 01-33 Laser 34-66 Lance-flammes 67-00

Table 3 - Armes de corps à corps

D3 armes parmi les suivantes : Epée tronçonneuse 01-15 Hache énergétique 16-20 Gantelet énergétique 21-40 Epée énergétique 41-80 Epée 81-00



AVIS!

Les citoyens du monde de Logan sont avertis que durant une brève accalmie des tempêtes Warp, le renégat My ron Jubalgunn a débarqué sur votre planète accompagné d'un alien dangereux d'origine inconnue. La présence de ces criminels sur le monde de Logan constitue une menace pour ses habitants et les hommes justes où que ce soit. Les citoyens taisant des informations sur ces ennemis de l'Imperium pourraient souffrir du courroux du Maître de l'Humanité.

Inquisiteur Toulon Hess





Table 4 - Armures

1 parmi les suivantes:

 Flak
 01-10

 Composite
 11-20

 Carapace
 21-30

 Energétique
 31-00

Table 5 - Champs énergétiques

1D4 parmi les suivants :

 Conversion
 01-25

 Téléporteur
 26-40

 Stase
 41-60

 Réfracteur
 61-00

Table 6 - Equipement additionnel

La table suivante donne le % de chance de posséder chaque objet.

Bio-scanner 90% Appareil respiratoire 90 %

01-50 filtres 51-75 branchies 76-80 masque

81-00 respirateur (implant)

Caméléoline 10% (manteau/tabar)

Communicateur toujours Scanner d'énergie 90% Protection oculaire 90%

01-10 visière 11-45 lentilles 46-75 gouttes 76-00 injection

Réacteur de vol 10%

- pas en permanence sur le dos, évidemment

Immunité 75% - D6 doses

Infravision 75%

01-50 chirurgie 41-75 visière 76-00 lentilles

Compteur Geiger 75% Combinaison anti-rad. 10%

- habituellement empaquetée quelque part

Stimulant 95% - 5D6 doses Lacry-antidote 50% - D6 doses Peau synthétique 25% - D6 utilisations

Suspenseurs 50% - D4 Balise de téléportation 1 si téléporté

Solvant de toile toujours s'il porte un lance-toile

- 90% autrement - D6 utilisations

Voilà pour l'équipement personnel. Celui transporté à bord d'un vaisseau pourrait inclure au moins un exemplaire de chaque objet, notamment pour les véhicules.

Suite. Les rogue traders n'arpentent pas le vide de l'espace seuls chacun commande une petite flotte, un contingent de guerriers, des colons et tout le personnel de support nécessaire. Ils portent avec eux du ravitaillement pour au moins plusieurs années, des véhicules, des stations de recherches préfabriquées, des logements, des transporteurs, de l'armurerie, etc. Une suite typique pourrait être constituée par une compagnie entière de Space Marines (100 guerriers) plus 2 compagnies de troupes impériales ordinaires avec tous leurs véhicules standards et leurs équipements auxiliaires. Ils peuvent être générés de la manière normale si vous le souhaitez.

• LES ASSASSINS

La très grande taille de l'Imperium fait que les gouvernements planétaires sont fréquemment isolés, souvent pour des siècles. L'administration impériale ne peut, éventuellement, collecter les taxes et impôts que tous les dix ou vingt ans. Cela est parfois impossible à cause des tempêtes Warp ou en raison d'autres affaires pressentes. De fait, un gouvernement planétaire peut parfois être renversé ou un gouverneur planétaire peut commencer à penser qu'il peut se passer de la protection de l'Imperium et oublier la traque des psykers et les taxes impériales. Il y a plusieurs façons de faire revenir les planètes sous le joug impérial. La guerre totale est une méthode (souvent préférée) et l'extermination en est une autre. D'un autre coté, il peut parfois être bénéfique de rechercher des moyens diplomatiques, peut-être en soutenant le rival du gouverneur ou en infiltrant des organisations pro-impériales ou opposées au gouvernement. Si la planète peut être soumise à l'Imperium par d'habiles manœuvres diplomatiques, une guerre coûteuse, ennuyeuse et destructrice sera évitée. Des agents impériaux sont parfaitement versés dans l'art de la diplomatie y compris sa partie occulte : corruption, agitation, sabotage économique, terrorisme, torture, meurtre et assassinat.

Les assassins sont parmi les plus utiles de ces agents diplomatiques. Leur travail est simple, ils sont là pour éliminer des personnages clés de l'opposition. Parfois, une rébellion est centrée autour d'un seul individu et une planète peut être prise par la mort ou la disparition d'une personalité. Si c'est fait avec adresse, un chef rebelle peut être tué et replacer par son exacte réplique. Les assassins peuvent même se transformer en sosies car ils sont capables de changer leur apparence en utilisant la drogue polymorphine. Les assassins sont les maîtres du déguisement, et peuvent assumer l'aspect de n'importe quel humain aussi bien que celui de quelques aliens. Ils sont entraînés à utiliser une pseudo-peau protectrice de couleur noire. Cette peau synthétique protège l'assassin de son environnement autant qu'elle nourrit leurs corps en produits chimiques dopants.

Les assassins sont recrutés sur des mondes primitifs lorsqu'ils sont enfants et passent dix ans d'entraînement intensifs à l'Ecole des Assassins de Terra où ils continuent à vivre et de laquelle ils opérèrent. C'est une des plus connus des divisions "secrètes" de l'Adeptus Terra. Là, les futurs assassins subissent une décennie de tests éreintants, reçoivent des implants psychiques pour augmenter leurs sens et renforcer leur résolution ainsi que d'autres implants chirurgicaux pour les rendre capables de survivre à l'utilisation de la drogue polymorphine. Chaque assassin doit maîtriser tout l'armement et l'équipement à sa disposition, il doit savoir comment conduire et entretenir toutes les sortes de véhicules, de la moto au vaisseau spatial, doit être un expert technologique et posséder une connaissance encyclopédique de l'Histoire, de l'organisation et des langues de l'Imperium. C'est nettement au-dessus des capacités de la plupart et toutes les jeunes recrues ne survivent pas à leur entraînement.

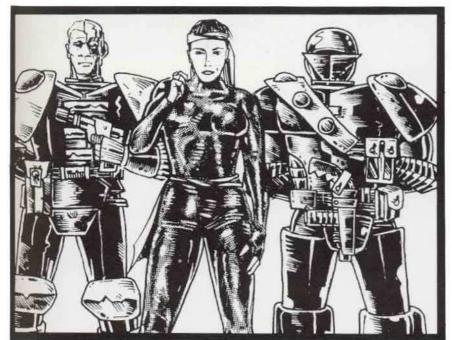
Profil. A l'issue de son entraînement, un assassin aura au moins des caractéristiques équivalentes à celle de héros mineur.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

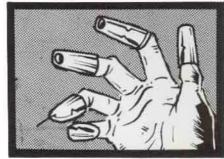
Un assassin de niveau normal peut aussi être généré aléatoirement avec 4D6 points d'avancement. Beaucoup d'assassins peuvent être plus puissants que ceux-là. Le profil de ces derniers peut être déterminer aléatoirement. Lancez un D4.

1	4D6
2	5D6
3	6D6
4	7D6

Allouer les points aléatoirement comme décrit au paragraphe Personnages de la section Combat. Un assassin a 25% de chance d'avoir des pouvoirs psychiques (souvent utile comme protection

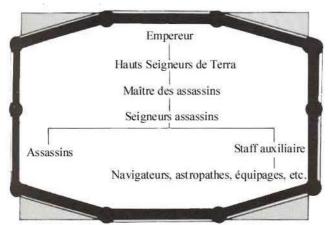






contre les aliens psychiques). Les navigateurs sont parfois recrutés pour être assassin ainsi il y a 5% de chance qu'un assassin soit également navigateur.

Organisation. Les assassins sont basés dans leur QG secret quelque part sur Terra. Leur chef est le maître des assassins, un personnage mystérieux, invisible des membres ordinaires de l'Adeptus Terra, mais on murmure qu'il a un accès direct aux Hauts Seigneurs de Terra si ce n'est à l'Empereur lui-même. Sa loyauté à l'Empereur doit être au-dessus de tout soupçon car il contrôle seul une organisation qui pourrait facilement faire chanceler l'Imperium s'il le voulait. L'organisation inclut un certain nombre d'auxiliaires comme des astropathes, des navigateurs et d'autres. Bien que ces derniers ne soient pas eux-mêmes des assassins, ils vivent entièrement dans l'organisation et n'ont aucun contact avec l'extérieur. Les assassins eux-mêmes dépendent de seigneurs assassins qui ne sont plus directement impliqués dans l'action mais qui planifient, organisent, recherchent et supervisent les missions des assassins plus jeunes. Le corps des assassins n'emploie pas de grade même si certains sont plus expérimentés que d'autres.



Equipement. Les assassins ont accès à tout l'équipement. Les armes digitales jokaero sont largement préférées. La polymorphine et la pseudo-peau noire sont aussi de rigueur. Ils n'emploient habituellement pas d'armure car ces dernières sont inappropriées à leurs conditions d'intervention. Ils peuvent cependant en avoir si nécessaire.

Un assassin type. Camaru a été arrachée à ses parents à l'âge de trois ans, et elle ne se rappelle que vaguement sa vie d'avant parmi des chasseurs primitifs du système de Cristo. Se distinguant parmi ces collègues apprentis, elle atteignit rapidement le statut d'assassin

et effectua sa première mission à seize ans. Avec deux autres assassins, elle fut envoyée sur un transport impérial. Leur mission était de faire disparaître le vaisseau, dans lequel certains jeunes membres de l'Adeptus Terra semblaient sous domination alien. Grâce aux réflexes et à la présence d'esprit de Camaru, les trois assassins purent s'échapper du vaisseau une fois qu'il eurent découvert qu'un vampire était à bord et que tout l'équipage était sous son influence maléfique. En prenant une capsule de sauvetage un instant avant l'explosion de la bombe à fusion, le trio dériva dans l'espace pendant un mois avant d'être récupéré. Seule une hibernation auto-induite sauva leur vie. Camaru est grande, musclée, et, comme les assassins, extrêmement forte et athlétique. Elle est dessinée ici comme elle apparaissait avant la rébellion du prince d'Okku, un commandant impérial traître qui vendit ses sujets comme esclaves aux orks pour son bénéfice personnel. Le prince d'Okku ne bénéficia pas de procès, la langue coupée, il fut le dernier okkurien à être vendu aux orks. Camaru porte une pseudo -peau noire et, autour de sa taille, une ceinture écarlate cachant un couteau, un bio-scanner, un communicateur, suffisamment de polymorphine pour trois usages, un solvant pour pseudo peau et un garrot. Elle est équipée de dix armes digitales jokaero (une à chaque doigt) : trois lance-flammes légers, trois pistolets à aiguilles et quatre lasers. Les aiguilles sont imprégnées de poisons mortels. Autour de la tête, le foulard blanc est un autre garrot.

Génération des armes. L'armement d'un assassin peut être généré aléatoirement à partir des tables ci-dessous. Cela lui fournira tout un panel d'armes. Certaines d'entre elles peuvent être défaussées à la discrétion du joueur.

Table 1 - Pistolets

Lance-toile

D4 pistolets suivants :	
Pistolet mitrailleur	01-10
Pistolet bolter	11-50
Lance-flammes léger	51-60
Pistolet laser	61-70
Pistolet à aiguilles	71-75 + poisons
Neurodisrupteur	76-80
Pistolet plasma	81-90

Table 2 - Armes digitales jokaero

D4 armes digitales avec 10% de chance d'en obtenir 1D6 supplémentaire :

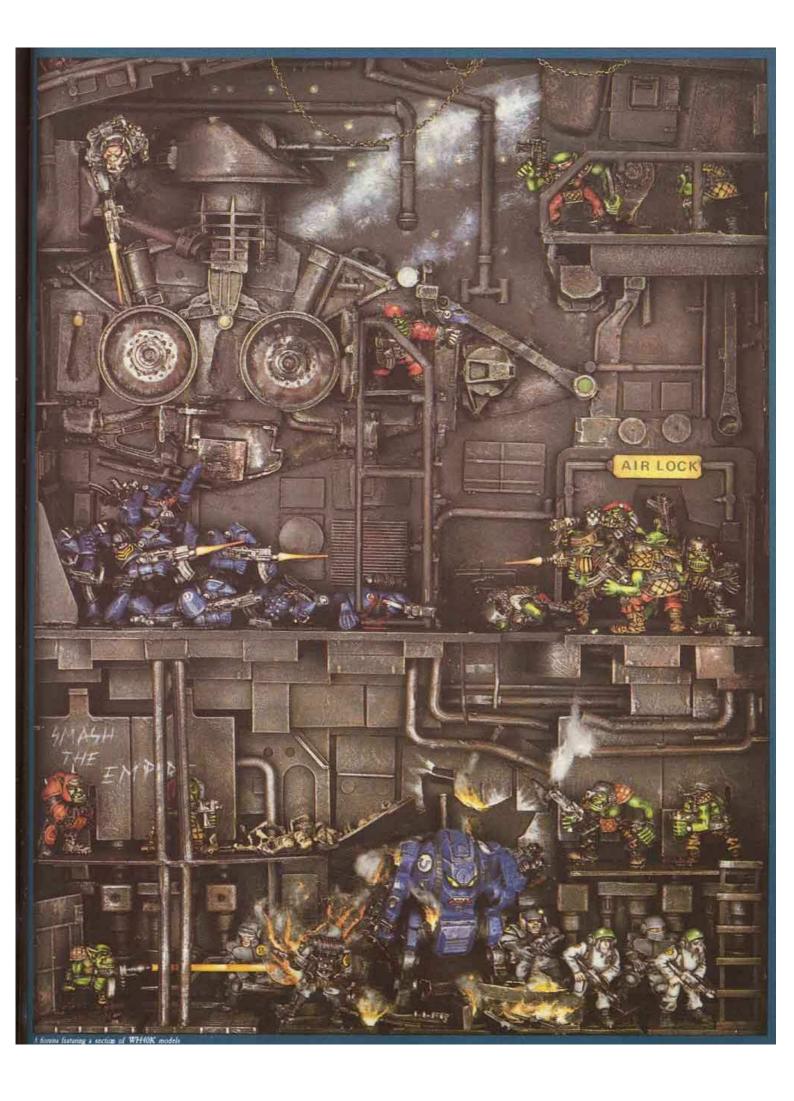
91-00 + solvants











Aiguilles	01-33
Laser	34-66
Lance-flammes	67-00

Table 3 - Armes de corps à corps

1D4 armes parmi les suivantes Epée tronçonneuse 01-15 Hache énergétique 16-20 Gantelet énergétique 21-40 Epée énergétique 41-80 Epée 81-00

Table 4 - Armures

25% de chance d'en avoir une parmi les suivantes :

 Flak
 01-25

 Composite
 26-40

 Carapace
 41-60

 Energétique
 61-00

Table 5 - Champs énergétiques

1D4 parmi les suivants

 Conversion
 01-25

 Téléporteur
 26-40

 Stase
 41-60

 Réfracteur
 61-00

Table 6 - Equipement additionnel

La table suivante donne le % de chance de posséder chaque objet

Bio-scanner 90% Appareil respiratoire 90 %

01-50 filtres 51-75 branchies 76-80 masque

81-00 respirateur (implant)

Caméléoline 10% - manteau
Communicateur toujours
Scanner d'énergie 90%
Protection oculaire 90%

90% 01-50 chirurgie 51-75 visière

76-00 lentilles 90% - D6 doses

Compteur Geiger 75% Combinaison anti-rad. 10%

Polymorphine

- habituellement empaquetée quelque part

Stimulant 95% - 5D6 doses Lacry-antidote 50% - D6 doses

Peau synthétique toujours - D6 utilisations

Suspenseurs 50% - D4 Balise de téléportation 1 si téléporté

Solvant de toile toujours s'il porte un lance-toile

- 90% autrement - D6 utilisations

LES ABHUMAINS

Les abhumains sont des créatures qui ont évolué à partir du genre humain, mais qui se sont transformées ou ont muté à des degrés divers. Ils diffèrent des mutants ordinaires par le fait qu'ils correspondent à un standard physique reconnaissable, qu'ils se reproduisent, et qu'ils ne sont pas plus susceptibles de muter davantage que les humains normaux. Des millions de ces créatures vivent au sein de l'Imperium, et elles sont tolérées ou exploitées par les autorités de la même manière que le reste de la population. Il est rare que des abhumains atteignent des positions importantes au sein de la hiérarchie impériale, et la plupart sont victimes de la risée populaire, de la peur et de préjudices. Ils sont recrutés dans les armées, les flottes et les autres services impériaux (mais pas au sein des marines). Dans l'Armée, ils sont souvent regroupés en

compagnies, ou escouades, avec d'autres abhumains, et subissent la ségrégation des guerriers humains.

Les abhumains ont leurs propres profils distincts. En revanche, leur équipement, leur habillement ainsi que d'autres détails auront tendance à suivre le standard de l'organisation à laquelle ils appartiennent, qu'il s'agisse de l'armée, du clergé, de l'Inquisition, etc.

• HOMMES-BETES - HOMO SAPIENS VARIATUS

Le terme populaire d'homme-bête est employé pour désigner les mutations du genre humain qui combinent les caractéristiques physiques des humains et des animaux, le plus souvent des boucs. Néanmoins, tous les hommes-bêtes ne ressemblent pas nécessairement à cela, et les traits d'autres animaux peuvent se manifester. Mis à part cela, ils sont génétiquement assez stables, et sont considérés comme un type d'abhumains à part entière, plutôt que comme une mutation imprévisible. Ils sont souvent bestiaux en tempérament comme en apparence, et ont une réputation de cruauté, de bestialité et d'indiscipline. Les compagnies d'hommes-bêtes de l'Armée impériale sont considérées comme des guerriers utiles, et sont idéaux pour les assauts suicides où le muscle est plus important que le cerveau. Les autres guerriers ne les aiment pas, car ils sont bruyants et malpropres.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	4	3	3	4	1	3	1	7	6	7	6

Ceci représente un homme-bête moyen. Des personnages peuvent être créés à partir de ces caractéristiques de la même manière que pour les autres humains et aliens. Les profils standards pour les personnages hommes-bêtes sont donnés ci-dessous.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	5	4	4	4	1	4	1	7	6	7	6
H. mineur	4	6	5	4	5	2	5	2	8	7	8	7
H. majeur	4	7	6	4	5	3	6	3	9	8	9	8

Les personnages hommes-bêtes peuvent être créés en utilisant n'importe laquelle des méthodes décrites au paragraphe Personnages de la section Combat. Les valeurs maximales pour les non-psykers sont celles du héros majeur. Les personnages hommes-bêtes ont 3% de chance d'avoir des capacités psychiques.

• HALFLINGS - HOMO SAPIENS MINIMUS

Les halflings sont les plus petits de tous les abhumains - leurs ancêtres ayant rapetissé après des milliers d'années de relations consanguines sur des mondes aux climats naturellement soporifiques et aux récoltes importantes. Ils dépassent rarement les 1 mètres 30, et ont tendance à être trapus, bien que pas particulièrement forts ou musclés. Ils sont passifs, hédonistes, grégaires, démesurément aimables et sexuellement anarchiques. Leur taille et leur tempérament ne s'accordent guère avec l'idéal du guerrier, bien qu'ils combattent au sein des armées de l'Imperium lorsque cela est nécessaire. La plupart de leurs mondes d'origine sont des agrimondes, ou de petits mondes médiévaux autarciques. Ils passent leur vie à manger jusqu'à en être malades, à boire de grandes quantités de boissons enivrantes et à procréer de manière incontrôlée. Ces petites créatures bruyantes, affamées et lubriques s'appellent eux-mêmes halflings - mais les autres humains les connaissent sous le nom de ratlings, runtlings ou encore stunties (entre autres). Ils ont leur rôle parmi les étoiles, travaillant à bord des vaisseaux en tant qu'équipage et qu'inspecteurs, leur taille et leur aptitude à vivre gaiement dans des conditions contraignantes les rendant parfaits pour ces rôles.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
3	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Ceci représente un halfling moyen. Des personnages peuvent être créés à partir de ces caractéristiques de la même manière que pour les autres humains et les aliens. Les profils standard pour les personnages halflings sont donnés ci-dessous.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	3	3	5	3	2	1	6	1	6	7	6	8
H. mineur	3	4	6	3	3	2	7	2	7	8	6	9
H. maieur	3	5	7	3	3	3	8	3	8	9	7	10

Les personnages halflings peuvent être créés en utilisant n'importe laquelle des méthodes décrites au paragraphe Personnages de la section Combat. Les valeurs maximales des caractéristiques sont celles du héros majeur.

Il est rare mais pas impossible pour les halflings de développer des pouvoirs psychiques. Un personnage halfling a 1% de chance d'avoir des pouvoirs psychiques.

• OGRYNS - HOMO SAPIENS GIGANTUS

Sur de nombreux mondes, le genre humain a muté en une forme plus grande, plus volumineuse mais moins intelligente. Cette mutation est particulièrement commune sur les mondes à forte gravité, bien qu'elle puisse apparaître n'importe où, apparemment comme une variation standard du genre humain. Ces créatures sont toujours grandes, la moyenne de taille tournant autour de 2 mètres 30 à 3 mètres. Leur apparence varie d'un monde à l'autre, certains sont grands, ronds et flasques, d'autres sont tout aussi grands, mais forts et bien musclés. Ils ont en général l'air d'obèses stupides, ce qui leur a valu les noms de grassouillets, rondouillards et baveux. Bien que les ogryns n'atteignent que rarement les sommets de l'administration impériale, ils ont leur utilité, en particulier dans l'armée, où leurs grandes dimensions et leur manque de curiosité intellectuelle en font des guerriers idéaux.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
6	3	2	4	5	3	3	2	5	4	5	7

Ceci représente un ogryn moyen. Des personnages peuvent être créés à partir de ces caractéristiques de la même manière que pour les autres humains et les aliens. Les profils standard pour les personnages ogryns sont donnés ci-dessous.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	6	4	3	5	5	3	4	2	5	4	5	7
H. mineur	6	5	4	5	6	4	5	3	6	5	6	8
H. majeur	6	6	5	5	6	5	6	4	7	6	7	9

Les personnages ogryns peuvent être créés en utilisant n'importe laquelle des méthodes décrites au paragraphe Personnages de la section Combat. Les valeurs maximales des caractéristiques sont celles du héros majeur.

Les ogryns sont des créatures notoirement prosaïques, et ne peuvent en aucun cas développer des pouvoirs psychiques.

• SQUATS - HOMO SAPIENS ROTUNDUS

Des générations passées à vivre sur des mondes à forte gravité ont causé des changements physiques chez les populations humanoïdes implantées depuis longtemps. Elles ont tendance à rapetisser (en moyenne jusqu'à 1 mètre 40), mais aussi à devenir plus trapues, avec un cou fort et généralement musculeux. Les humains ayant cette apparence sont connus sous le nom de squats - mais aussi sous le nom de nains, ou d'autres appellations le plus souvent très péjoratives. En plus de ces changements physiques, les squats se sont adaptés psychologiquement, devenant des êtres à l'esprit extrêmement pratique, très doués avec les armes et la technologie en général. Ils sont également très abrupts, taciturnes et ne se lient pas facilement d'amitié, préférant la compagnie d'autres squats. Ils sont particulièrement intolérants envers les aliens, particulièrement les orks, qu'ils détestent et méprisent. Au sein de l'Imperium, les squats sont les seuls abhumains que l'on voit couramment occuper des positions d'autorité, parfois même au sein du clergé ou dans les rangs de l'Inquisition. Ce sont des combattants résistants, et sont considérés par beaucoup comme les guerriers les plus dignes de confiance de l'armée.

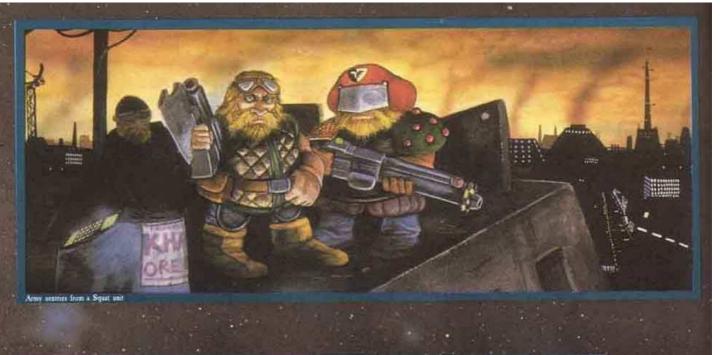
M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Ceci représente un squat moyen. Parce que les squats sont petits, mais extrêmement forts et pleins d'entrain, ils sont capables de porter un poids considérable sans ressentir aucune gène. Un squat peut donc transporter du matériel lourd, entrainant normalement une pénalité de mouvement pouvant aller jusqu'à 2", sans aucune pénalité. Un squat portant un équipement pénalisant normalement les mouvements de 2"½, par exemple, ne souffrira que d'une pénalité d'un ½", lui permettant une distance de déplacement de 3-½=2,5".

Au fil des ans, les squats ont développé une haine raciale distincte pour les orks et les gretchins – sentiment résultant des innombrables guerres et atrocités commises par les races en question. Leur agressivité naturelle et leur manque de patience les ont fait s'impliquer dans de nombreux conflits longs et ardus, en particulier contre les orks. Les squats sont sujets à l'effet psychologique *haine* envers les orks et les gretchins. Certaines unités précises peuvent également être sujettes à la *haine* envers d'autres races d'aliens. Ceci peut être laissé à la discrétion du MJ avant la partie, ou être déterminé aléatoirement, chaque unité ayant alors 10% de chance de *hair* l'ennemi combattu.

Des personnages peuvent être créés à partir du profil de base de la même manière que pour les autres humains et les aliens. Les profils standards pour les personnages squats sont donnés ci-dessous.







	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	3	5	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9
H. mineur	3	6	5	4	5	2	4	2	10	8	10	10
H. majeur	3	7	6	4	5	3	5	3	10	9	10	10

Les personnages squats peuvent être créés en utilisant n'importe laquelle des méthodes décrites au paragraphe Personnages de la section Combat. Les valeurs maximales des caractéristiques sont celles du héros majeur.

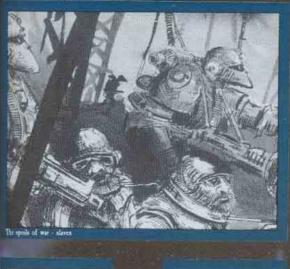
Les personnages squats ont 3% de chance d'avoir des pouvoirs psychiques, mais ils ont une tendance marquée à être moins puissants que les autres psykers humains. Cela se répercute sur leurs **niveaux-psi**, qui sont réduits de moitié par rapport à un humain normal.

Maîtrise	Niveau-psi	Niveau-psi aléatoire
Maîtrise 1	5	1d6+1
Maîtrise 2	10	3d6
Maîtrise 3	15	4d6
Maîtrise 4	20	6d6



• LA RACE ELDAR ET LES VAISSEAUX MONDES

De toutes les anciennes races de la galaxie, les eldars constituent la plus ressemblante à l'humanité. Haut d'un peu plus de deux mètres en moyenne, ils sont un peu plus grands que les humains, plus fins et plus délicats. Selon les critères humains, la plupart des eldars sont d'une beauté radieuse. Leur couleur de peau est pâle et, dans certains cas, pratiquement blanche. Leurs oreilles sont légèrement pointues, mais, à part cela, il n'y a pas beaucoup de différences physiques entre les deux races. Effectivement, elles sont génétiquement si proches qu'il leur est même possible de s'hybrider. Les descendants viables sont rares mais ne sont pas inconnus, combinant l'apparence physique et les caractéristiques mentales des deux races. Plusieurs théories ont été avancées pour expliquer ces traits physiques proches, la plus fréquente est que les deux races partagent un ancêtre commun. La vérité ne sera probablement jamais connue.



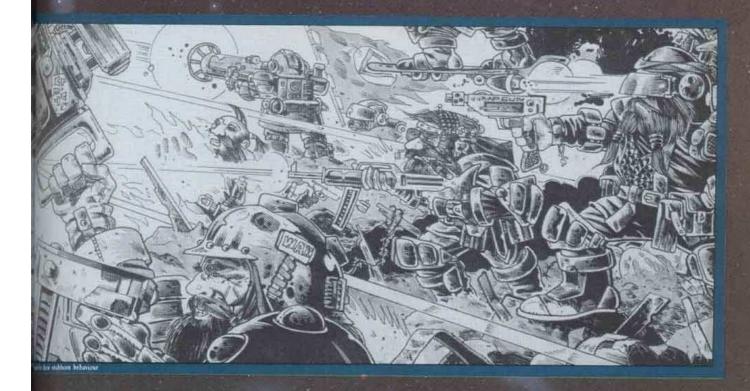












Les eldars sont pratiquement uniques de par le fait qu'ils n'habitent pas de mondes. Au lieu de ça, ils vivent dans de grands vaisseaux-mondes, de gigantesques vaisseaux spatiaux de dizaines de kilomètres de longs et généralement de forme sphérique. Chaque vaisseau est une nation eldar indépendante avec sa propre culture, ses propres chefs, ses traditions, son histoire et ses attitudes envers les autres races. Chacun abrite des milliers d'eldars — souvent dix milliers d'individus. Les vaisseaux-mondes ne voyagent que lentement, emportés par les courants spatiaux ou poussés par les vents solaires, leurs grandes voiles gonflées devant eux. Dans un vaisseau-monde, des milliers de kilomètres de tunnels et de passages relient les palais, les immenses jardins artificiels, les cavernes de plusieurs kilomètres et les zones industrielles isolées où les biens sont produits, et où l'air et les déchets sont recyclés.

Parfois, un vaisseau orbitera une étoile pour quelques années, ou se dirigera vers une planète pour une raison particulière; cependant, les vaisseaux-mondes errent principalement sans but dans les ténèbres de l'espace, autarciques et insouciants des autres races et des autres mondes. Bien que les vaisseaux mondes possèdent leurs propres vaisseaux spatiaux, ils sont incapables de voyager plus vite que la lumière et ne sont utilisés que pour inspecter des objets planétaires ou vérifier la structure de la voile solaire du vaisseau. Cependant, les eldars voyagent régulièrement dans la galaxie et sont par conséquent fréquemment rencontrés en tant que marchands sur certains mondes humains. Ils sont capables de se déplacer de monde en monde par le biais d'un incroyable système de portails Warp. Les portails sont des tunnels hyper-spatiaux menant directement d'un endroit de la galaxie à un autre. Tous les vaisseaux-mondes eldars sont connus pour abriter des portails Warp, menant à des mondes de l'Imperium et au-delà. Certains portails relient les vaisseaux-mondes entre eux, ou à des points vides de l'espace. Un vaisseau-monde typique a des milliers de portails. Normalement, seuls les eldars peuvent utiliser ces portails, la plupart devant être ouverts grâce à une "clé" spéciale ou une série de clés portées par les voyageurs eldars. L'étendue du système de portails Warp est sujet à conjectures, mais il doit être assez vaste pour permettre aux eldars de se déplacer aussi facilement d'un endroit à un autre.

Les eldars sont des marchands habiles assez inhabituels de par le fait que les sociétés des vaisseaux-mondes n'ont pas besoin de grand chose en provenance du reste de l'univers. De nombreux échanges ne sont pas fait par nécessité, ils sont perçus plutôt comme un simple divertissement ou comme un moyen de voyager dans les sociétés aliens. Pour de nombreux eldars, la monotonie tranquille et idyllique des vaisseaux mondes devient si ennuyeuse qu'ils sont poussés à

s'associer avec d'autres races plus jeunes et plus excitantes. En dehors des marchands, il y a des eldars entièrement immergés dans des sociétés aliens, qui sont devenus aventuriers ou mercenaires.

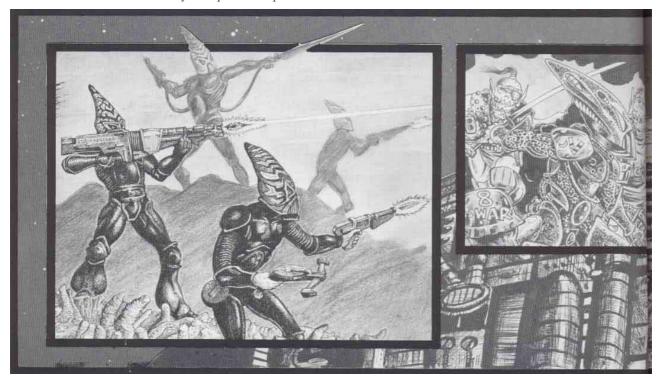
Ces aventuriers, en tant qu'individus ou que petits groupes, ne sont pas rares dans l'Imperium. Ils sont tolérés par la plupart des autorités et attirent toujours l'attention. Parfois, ils seront engagés comme chasseurs de primes, chercheurs de trésors ou guerriers. De plus grands groupes d'eldars s'organisent parfois en bandes de mercenaires, à la fois craintes et respectées. Les mercenaires ne sont pas les bienvenues sur les mondes paisibles et ordonnés, mais sont souvent recherchés par les factions mécontentes, les commandants impériaux belliqueux ou même comme escorte contre les pillards aliens. Les plus fameux de ces mercenaires, ou plutôt les plus infâmes, sont composés de renégats de la société eldar: les psychotiques, les mécontents, les assassins et les malveillants : des individus en conflit avec leur race et méprisés par les congénères qu'ils pourraient rencontrer. De tels groupes peuvent même verser dans la piraterie, devenant les ennemis de l'Imperium et de l'humanité.

Les relations entre vaisseaux-mondes sont parfois bonnes, parfois inexistantes, et occasionnellement hostiles, les eldars d'un vaisseaumonde pourront ainsi ignorer ou même attaquer un vaisseau rival. Tout cela peut paraître très mystérieux pour un humain. Les eldars sont généralement très discrets à propos de leurs foyers et de leur histoire, et ne sont généralement pas désireux de discuter des détails de leur société avec les aliens. Bien que partageant un héritage et une langue commune, les aspects sociaux de chaque vaisseau-monde varient grandement.

Les légendes eldars parlent de vaisseaux-mondes perdus depuis des millénaires, et qui peut dire les directions qu'ont prises ces sociétés ? Cependant, la plupart des sociétés eldars semblent aristocratiques. De nombreux aventuriers eldars rencontrés dans l'espace humain se prêtent un titre d'une sorte ou d'une autre alors que les mécontents clament souvent avoir été déshérités ou volés d'un titre leur revenant de droit.

l	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
	4	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Profil de base d'un eldar. Les personnages peuvent être générés de la même façon que pour les humains et autres aliens. La table cidessous résume les profils standards de personnages. Ils peuvent être utilisés au lieu de personnages générés au hasard si vous le souhaitez.



	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	8
H. mineur	4	6	6	4	4	2	8	2	9	10	10	9
H. majeur	4	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10

Les eldars sont une race psychiquement sensible, et une bonne partie d'entre eux développe des pouvoirs psychiques durant leur croissance. Les chances pour qu'un personnage eldar ait des pouvoirs psychiques sont de 75%.

Tous les eldars partagent un trait racial appelé infra-vision. Il fonctionne exactement de la même façon qu'une visière à infra-vision et leur fait percevoir des radiations d'un spectre plus large que les autres créatures. Celà leur permet de voir dans le noir comme en plein jour.

Organisation. Peu de vaisseaux-mondes ont d'armées en tant que tel, et l'organisation la plus commune parmi les bandes de mercenaires est basé sur des escouades de cinq guerriers, dix escouades constituant une compagnie dirigée par un capitaine. Cependant, la taille d'une compagnie peut grandement varier, comprenant plus ou moins d'escouades. Les chefs de compagnies sont les plus hauts rangs reconnus. Le classement naturellement aristocratique fournit des chefs de différents niveaux.

Equipement. Les eldars ont accès à tous les équipements, dont la plupart des équipements les plus rares et les plus coûteux généralement non-disponibles pour la plupart des aliens. Les eldars tendent à s'équiper eux-mêmes ou à l'être par un patron dans le cas d'unités de mercenaires. Pour la protection, ils privilégient une combinaison d'armure composite et de champs réfracteurs, parfois un bouclier est porté en supplément. Leurs casques sont généralement très décorés et incluent un communicateur, un masque à gaz et une visière photochromatique. L'armement comprend généralement au moins un couteau long et une autre arme, souvent une catapulte shuriken. Les autres armes préférées des eldars incluent les fusils laser, les fuseurs et les fusils à aiguilles. Certains eldars aiment particulièrement les lance-flammes et les lance-plasma.

Escouade type – mercenaires eldars. Une escouade typique de mercenaires eldars comprend cinq guerriers dont un chef d'escouade. Tous sont équipés d'armures composites finement décorées et portent un générateur de champ réfracteur. Leurs casques incluent des visières photochromatiques, des communicateurs et des masques à gaz.

Le chef d'escouade porte un bouclier avec un pistolet laser intégré, un pistolet laser supplémentaire à sa ceinture et une catapulte shuriken. Du reste des troupes, trois portent des catapultes shuriken alors que le quatrième porte une arme spéciale, généralement un canon laser ou un fuseur. Tous ont des couteaux longs et des pistolets laser.

Escouade type – pirates eldars. Les eldars qui se tournent vers la piraterie comprennent souvent les pires éléments de leur race; marginaux, fous, sadiques et autres sérieusement dérangés. Une escouade typique de pirates comprend cinq guerriers équipés d'armures composites et de champs réfracteurs. Certains groupes de pirates adoptent volontairement des costumes flamboyants, avec toutes sortes de designs étranges, tordus et convolutés. Chaque costume de pirate peut aussi refléter un thème, comme par exemple un visage hurlant, un loup hurlant ou une main étrangleuse. Les casques incluent un communicateur, une visière photochromatique, et un masque à gaz.

L'armement inclut de couteaux longs. Le chef d'escouade peut avoir plusieurs pistolets laser ou lance-flammes légers et, en plus de son arme principale, un lance-plasma ou un lance-flammes. Trois guerriers ont des catapultes shuriken, et le guerrier restant a une arme spéciale. Les armes spéciales préférées sont le lance-flammes, le fuseur, le lance-plasma lourd et le multi-fuseur.

Uniformes. Les uniformes ne sont pas fréquents, bien que parfois, une compagnie soit équipée par un unique patron et présentera donc une apparence assez homogène. Bien que les uniformes au sens strict soient rares, les goûts raciaux dictent les couleurs dans une certaine mesure. Les vêtements et équipements eldars sont souvent de couleurs vives et présentent une étonnante variété de textures et de motifs. Les groupes de mercenaires et de pirates préfèrent des couleurs sombres – noir, bleu sombre, vert sombre, violet, etc.

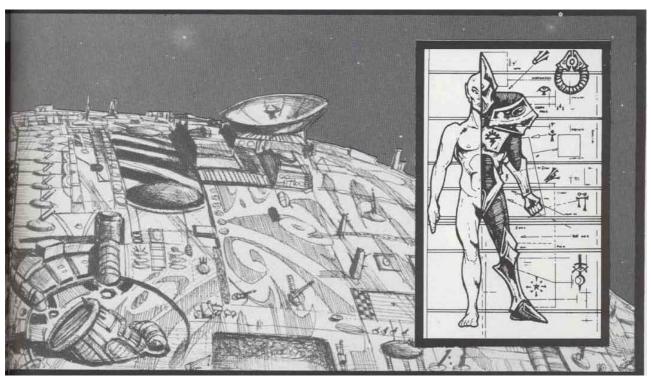
Génération des armes – aventuriers eldars. Un aventurier eldar ne se lancera pas dans un univers hostile sans prendre avec lui quelques mesures de précaution. En tant que personnages, leur équipement peut inclure n'importe quoi —les tables présentées ici donne un échantillon des armes et des équipements typiques.

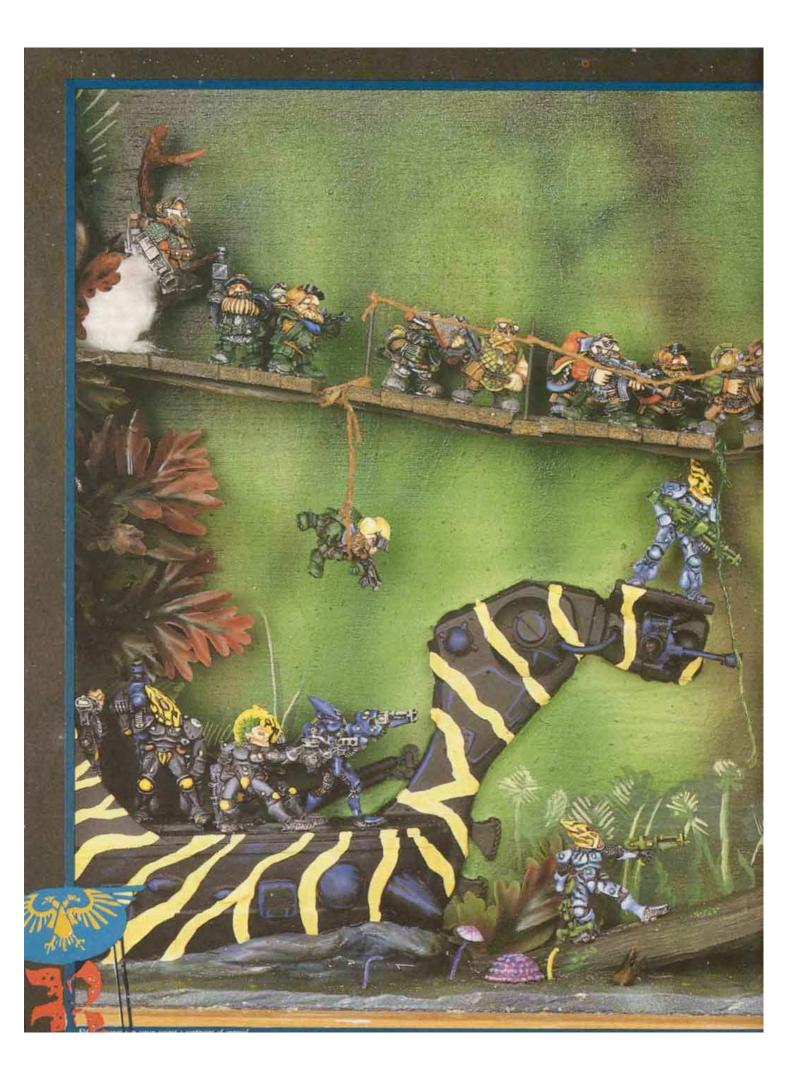
Table 1 - pistolets

2 parmi les suivants :
Pistolet mitrailleur
Pistolet bolter
Lance-flammes léger
Pistolet laser
Fusil à aiguilles

01-10
11-50
51-60
61-70
71-75 + poisons

Neurodisrupteur 76-80 Pistolet plasma 81-90









Lance-toiles 91-00

Table 2 - Armes digitales jokaero

1 parmi des suivantes

Lance-flammes 01-33 Laser 34-66 Aiguilles 67-00

Table 3 – Armes de corps à corps

1 parmi les suivantes:

Epée tronçonneuse 01-15 Hache énergétique 16-20 Gantelet énergétique 21-40 Epée énergétique 41-80 Epée 81-00

Table 4 - Grenades

D6 grenades générées aléatoirement de la liste suivante.

Défoliante 01-02 Aveuglante 03-05 Asphyxiante 06-10 Antichar 11-20 A fragmentation 21-30 Hallucinogène 31-35 PEM 36-40 Assommante 41-45 A fusion 46-55 Photonique 56-60 A plasma 61-63 Psyk-out 64-65 radiations 66-68 69-73 Cauchemar 74-80 umigène Lacrymogène 81-85 Paralysante 86-93 94-96 himique Bactériologique 97-99 00 ortex

Table 5 – Armure

1 parmi les suivantes

Flak 01-10 Composite 11-70 Carapace 71-90 Energétique 91-00

Table 6 - Champs énergétiques

1 parmi les suivants

Conversion 01-20 Téléporteur 21-30 Réfracteur 31-80 A stase 81-00

Table 7 – Equipement supplémentaire

Le % indique les chances qu'a l'eldar de posséder chaque objet.

Bio-scanner 90% Equipement respiratoire 90%

01-50 filtres 50-75 branchies 76-80 masque

81-00 respirateur (implant)

Caméléoline 50% - manteau/cape

Communicateur toujours Scanner d'énergie 90% Protection oculaire 90%

> 01-10 : visière 11-45 : lentilles 46-75 : sérum

76-00 : injection

Réacteur de vol 50%

	- pas en permanence sur le dos, évidemment
Immunité	75% - D6 doses
Power board	5%
Compteur Geiger	75%
Combinaison anti-rad.	50% – généralement stockée
Lacry-antidote	50% – D6 doses
Peau synthétique	25% – D6 utilisations
Suspenseurs	50% - D4
Solvant de toile	toujours s'il porte un lance-toile
	- sinon 90% - D6 utilisations

Génération des armes – guerriers eldars. Une escouade contient un chef, le nombre de guerriers à arme spéciale indiqué et des guerriers supplémentaires jusqu'à un total de 5. Lancez un D6 pour déterminer le nombre de guerriers à arme spéciale.

1-2	0
3-4	1
6	2

Générez l'armement pour chaque guerrier ordinaire à partir des tables suivantes. Alternativement, vous pouvez supposer que tous sont armés de façon identique. Chaque guerrier est supposé avoir suffisamment de grenades du type généré pour toute la bataille – ces grenades sont très petites et des douzaines peuvent être transportées sans effort.

Table 1 – Armes de base

Arme	Mercenaires	Pirates
Epée/couteau	toujours	toujours
Pistolet laser	50%	50%
Plus une des suiva	ntes	
Fusil d'assaut	01-20	01-20
Bolter	21-30	21-30
Fusil laser	31-40	31-40
Catapulte shuriken	41-00	41-00

Table 2 - Grenades

1 type de grenade généré aléatoirement 25%, sauf psyk-out. Si une vortex est tirée, ce guerrier n'en a qu'une seule.

Les chefs eldars portent le même équipement que le reste de leurs hommes, avec 1 arme de corps à corps supplémentaire et 1 pistolet supplémentaire. Ce dernier est combiné avec un bouclier dans 50% des cas. Les chefs pirates remplacent leur armement principal par l'une des armes indiquées, plus 2 pistolets et 1 arme de corps à corps supplémentaire.

Table 3 – Armes des leaders

Arme	Mercenaires	Pirates
Lance-plasma	vicicchanes	01-75
_	-	
Lance-flammes	-	76-00
Pistolet mitrailleur	01-20	01-15
Pistolet bolter	21-30	16-20
Lance-flammes léger	31-40	21-40
Pistolet laser	41-60	41-60
Pistolet à aiguilles	61-70	61-65
Neurodisrupteur	71-80	66-75
Pistolet plasma	81-90	76-90
Lance-toile	91-00	91-00
Epée tronçonneuse	01-10	01-20
Hache énergétique	11-30	21-40
Gantelet énergétique	31-50	41-60
Epée énergétique	51-00	61-00

Les porteurs d'armes spéciales ont soit des armes de base soit des armes lourdes au lieu de leur armement habituel. Lancez 1D6 pour chaque.

1-3 Arme de base 4-6 Arme lourde

Table 4 - Armes de base

Arme	Mercenaires	Pirates
Lance-flammes	01-33	01-40
Graviton	34-40	41-45
Fuseur	41-70	46-75
Fusil à aiguilles	71-75	76-80
Lance-plasma	76-00	81-00

Table 5 - Armes lourdes

Arme	Mercenaires	Pirates
Autocanon	01-10	01-10
Transmuteur	11-15	11-15
Canon à distorsion	16-20	16-20
Lance-grenades	21-30	21-25
Bolter lourd	31-40	26-30
Lance-plasma lourd	41-45	31-60
Canon laser	46-75	61-70
Lance-missiles	76-90	71-85
Multi-laser	91-95	86-90
Multi-fuseur	96-00	91-00

Le reste de l'équipement est généré à partir des tables suivantes.

Table 6 – Armures

1 des suivantes :	
Flak	01-10
Composite	11-70
Carapace	71-90
Energétique	91-00

Table 7 – Champ énergétique et autres

Champ réfracteur 90%

La valeur suivante donne le % de chance de posséder chacun des objets suivants

Bio-scanner	90% - 1 par escouade
Caméléoline	20% - tous ou personne
Scanner d'énergie	90% - 1 par escouade
Réacteur de vol	10%
	- pas en permanence sur le dos, évidemment
Powerboard	5% - escouades pirates uniquement
	- tous ou personne
Compteur Geiger	75% - 1 par escouade
Viseurs	90% pour chaque arme lourde
Balise de téléportation	1 par escouade si téléportée

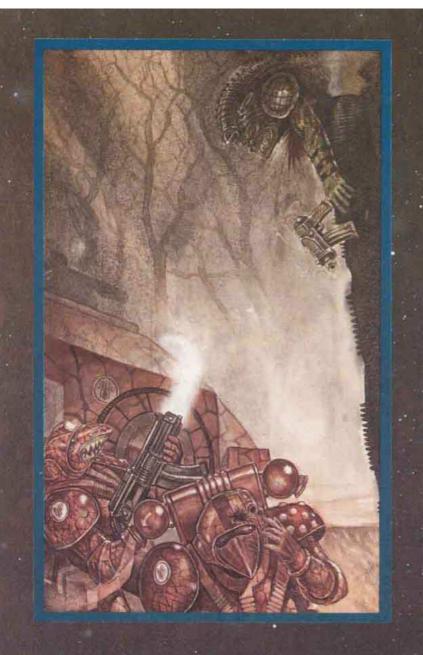
Les casques incluent automatiquement une visière photochromatique, un communicateur et un respirateur.

Transport. Les eldars n'utilisent pratiquement que des antigrav, les autres types sont marginaux. Les véhicules eldars sont élégants et fuselés, mais ils n'en sont pas moins puissants ou mortels pour autant. Les vaisseaux mondes ont la capacité de fabriquer des véhicules à partir de matériaux bruts rassemblés par des robots fouisseurs et des systèmes de recyclage. En utilisant un design et un ordinateur de construction, ils sont dupliqués en quelques secondes en utilisant les modèles préservés dans la mémoire du vaisseau monde.

01-75	Antigrav
76-80	A roues
81-85	Chenillé/tout terrain
86-00	Marcheur

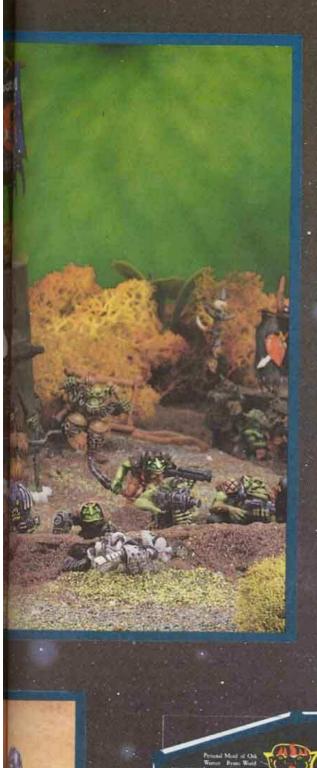
Tactiques. Les eldars sont de fins tacticiens et sont très intelligents lorsqu'il s'agit d'attirer leurs ennemis dans des pièges complexes et mortels. Lorsqu'ils y sont obligés, ils ne craignent cependant pas de se jeter au corps à corps, hurlant leurs terrifiants cris de guerre et chargeant l'ennemi avec férocité et courage.











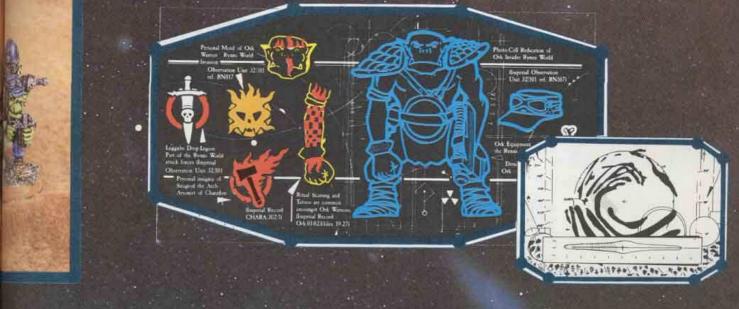
L'ESPACE ET LES DOMAINES ORKS

La race brutale connue sous le nom d'ork, ainsi que leurs esclaves gretchins, est probablement la première civilisation extraterrestre rencontrée par l'humanité. C'était il y a très longtemps (assez du moins pour que personne ne s'en souvienne). Certains disent qu'à leur première rencontre hommes et orks échangèrent un long et dur regard et, sans vraiment se soucier de ce qu'ils virent, commencèrent le long conflit interstellaire qui continue depuis. Les orks et leurs serviteurs sont les principaux ennemis de l'humanité. Les vaisseaux orks ravagent et pillent les planètes de l'Imperium et les armées orks apportent mort et destruction aux mondes humains de la même façon que les croisades humaines contre les orks et leurs propres planètes dans les profondeurs de l'espace. Un état de guerre permanent existe entre eux et, aucun signe suggère une atténuation du conflit.

Les orks sont de grands humanoïdes, hauts en moyenne de 2 mètres, avec des membres longs et puissants. Leurs têtes sont chauves et bestiales, leurs mâchoires puissantes et leurs fronts plats. Leurs nez sont aplatis et leurs oreilles larges et pointues (exceptés lorsqu'ils ont été mordus lors de bagarres). Avec leur grandes dents pointues - formant souvent de dangereuses et féroces défenses d'une taille considérable -, les orks sont principalement carnivores. Leur peau est verdâtre, allant d'un vert livide dégoûtant à une teinte vert olive.

Les orks forment une race extrêmement violente, qui a une profonde et irrationnelle aversion pour toutes les autres formes de vie. Ils méprisent les mauviettes et respectent uniquement la force et le courage le plus fou. Aucun ork n'a appris à être patient. S'exprimant par de courtes phrases crachées, ils jurent continuellement et rigolent hystériquement à chaque fois que quelque chose les frappe comme s'ils trouvaient cela amusant (accident soudain, nouvelle d'une maladie mortelle, luttes de victimes condamnées, etc...). Les orks semblent constamment enragés, leurs visages tordus dans un rictus permanent, leurs yeux plein de ressentiment et de haine, leurs dents broyant et mâchant constamment. Les orks sont difficilement amicaux; ils se battent même entre eux. Quand un ork en tue d'autres dans une bagarre ce n'est pas considéré comme un crime, c'est plutôt la victime qui est blamée pour son manque d'attention, sa stupidité ou simplement sa faiblesse.

L'espace ork comprend un large et dense secteur à l'ouest du centre galactique. En tout, il compte probablement plusieurs dizaines de milliers de systèmes solaires habitables. Orks et humains partagent une physiologie similaire et ont besoin du même genre de monde pour vivre.



La technologie ork n'est pas particulièrement sophistiquée ou fiable, mais ils ont les moteurs Warp d'un type standard. Ils n'ont aucun gouvernement central et ne peuvent pas être considérés comme une nation, dans tous les sens du terme. Au lieu de cela, leurs mondes sont divisés en empires rivaux toujours en guerre. La plupart ne comportent qu'une ou deux planètes seulement, tandis que les plus grands font près de vingt mondes. Ce sont des milliers de petits empires, chacun soumis à un puissant seigneur de guerre. Ces territoires changent de main tout le temps, des alliances sont faites, des pactes sont signés et rompus (souvent le même jour), et les vieux chefs sont remplacés par des guerriers jeunes et ambitieux. Le pouvoir d'un seigneur de guerre est proportionnel à la taille de ses flottes et à la puissance de ses armées. Le but unique de tout chef de guerre ork qui se respecte est de se battre et particulièrement contre ces méprisables humains.

Comme dans l'Imperium, il y a de nombreux niveaux de civilisations dans tous les domaines orks. La plupart de leurs mondes sont des planètes semi-médiévales autosuffisantes où la technologie est en grande partie ignorée ou réservée à la guerre. Les orks considérent les compétences technologiques comme incongrues pour un vrai guerrier ork, préférant compter sur la force brute dans la mesure du possible.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7

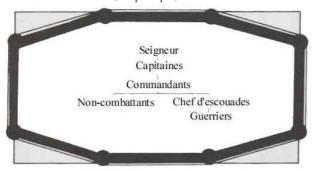
Ceci est le profil de base des orks. Les personnages peuvent être générés de la même manière que pour les humains ou les autres aliens. Le tableau ci-dessous résume les profils des personnages standards. Il peut être utilisé à la place d'une génération aléatoire si vous le souhaitez.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7
H. mineur	4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8
H. majeur	4	6	6	4	5	3	5	3	9	8	9	9

Les orks sont rapidement excités et ont le sang chaud, c'est pourquoi ils sont considérés comme sujet à la haine envers tous les ennemis sur la table. Cela peut être modifié à la discrétion du MJ, mais les orks haïssent toujours les squats. Les squats et les orks ont une longue histoire de rivalités et d'animosité.

Les orks peuvent développer des pouvoirs psychiques, bien que cela soit relativement rare par rapport aux humains. Un personnage ork a 2% de chance d'avoir des pouvoirs psy.

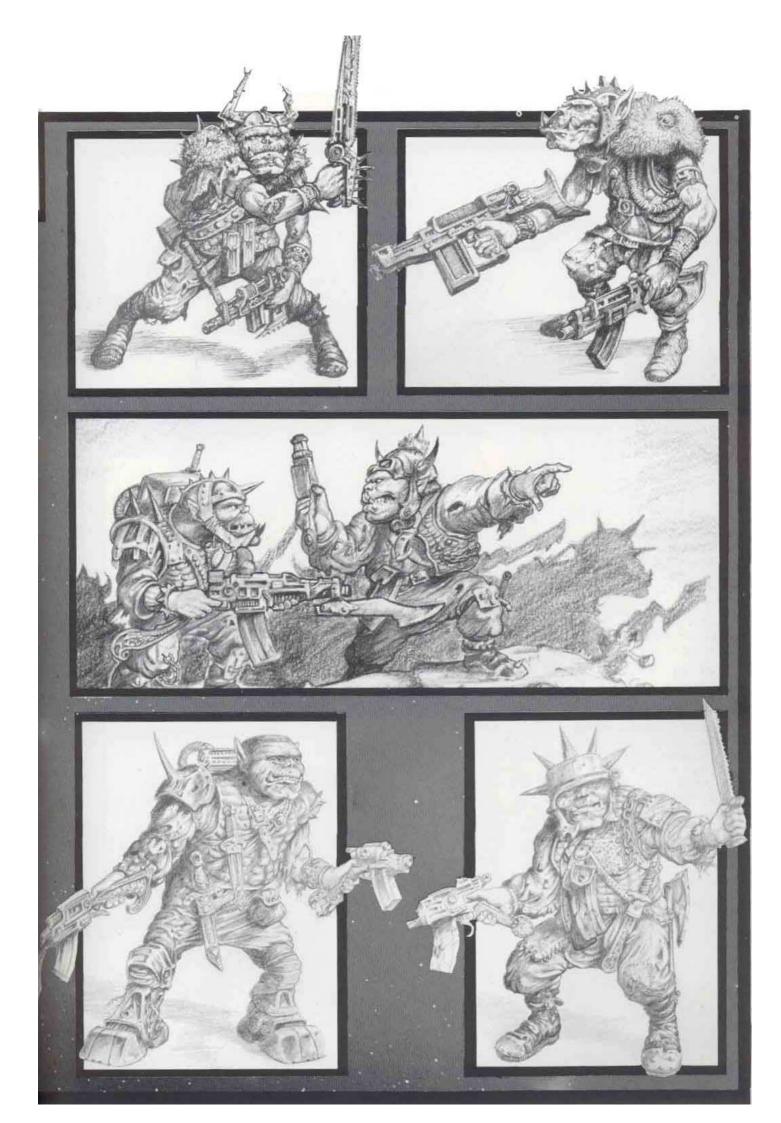
Organisation. Chaque empire est contrôlé par son propre seigneur et est bien indépendant des autres. Occasionnellement deux seigneurs peuvent combiner leurs forces contre un ennemi commun. Les serviteurs de confiance d'un seigneur sont ses capitaines. Ces puissants individus forment une petite noblesse dont l'influence dépend de leurs propres suivants et de leur courage. Seigneurs et capitaines ont leurs propres flottes et armées, et la plupart des seigneurs comptent sur le soutien de leurs capitaines pour garder le pouvoir. Inutile de dire que les capitaines se rebellent toujours et que les seigneurs sont renversés. La plupart des mondes orks sont dans un état de guerre civile perpétuelle. Tout capitaine a ses propres officiers ou commandants, chacun responsable d'une force de guerrier et de fonctionnaires non-combattants. La taille de chacune de ces forces peut varier, quelques capitaines peuvent compter sur des subordonnés de forces aussi grandes que les leurs! Chaque force est divisée en escouades dirigées par des leaders. Une escouade est normalement forte de 10 individus mais, en pratique, leur taille varie entre 4 et 10.



Equipement. Les guerriers orks préfèrent porter des armures composites ou des gilets pare-balles, leurs armes sont de type bolters. D'autres armes sont aussi utilisées, comme les lance-missiles ou les lance-grenades. Leur équipement est très similaire à celui utilisé par les humains et ils sont tout disposés à adapter ou à copier les équipements créés par d'autres races.

Escouade type. Une escouade typique consiste en 10 orks, incluant un chef d'escouade et au moins un porteur d'arme spéciale (généralement un lance-missiles ou un bolter lourd). Ils sont équipés d'armures composites aux formes barbares, fabriquées bizarrement et souvent rafistolées par des plaques de métal. Comme armement principal, ils ont une épée courte ou un couteau et généralement un pistolet bolter.







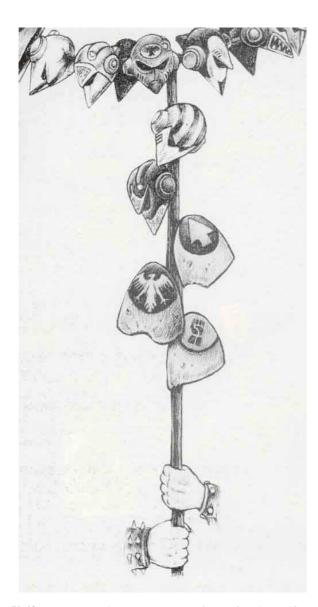




- Aventurier eldar
 Adeptus Mech. technomat
 Adeptus Mech. esclave teste-lit
 Patriarche navigateur
 Armée soldat de la légion de Gian
 Armée soldat squat







Uniformes. Les orks ne sont pas vraiment fan des uniformes, tous les orks aiment faire les choses à leur façon. Ils portent fièrement les armures de leurs ennemis tués (même si elle n'est pas aussi bien que la leur) et aiment également revêtir des scalps ou d'autres éléments provenant de leurs ennemis vaincus- c'est ce qui rend le look des unités orks assez effrayant et dépareillé. Les seigneurs et capitaines imposent souvent des vêtements d'une couleur standard ou un symbole, mais la plupart des orks préfèrent coller à leurs coutumes traditionnelles et à leurs couleurs tribales.

Génération des armes. Pour générer aléatoirement une escouade d'orks de 10 membres, lancez un dé pour déterminer combien de porteurs d'armes spéciales contient l'escouade.

Lancer un D6

1	1
2-5	2
6	3

L'escouade contient un chef d'escouade, le nombre de porteurs d'armes spéciales indiqué et les guerriers pour un total de 10.

Générez l'armement de chaque guerrier avec le tableau suivant.

Vous pouvez aussi supposer que tous sont équipés et armés de la même façon. On présume que chaque guerrier ork a assez de grenades du type généré pour toute la partie - ces grenades sont petites et une douzaine d'entre elles peut être transportée sans peine.

Table 1 - Guerriers

Pourcentage de départ pour les objets suivants:

Epée/couteau toujours Pistolet bolter 50% Plus une arme générée aléatoirement dans la liste suivante :

Bolter 01-95 Fusil d'assaut 96-00

Plus 25% de chance d'avoir un type de grenades suivants :

Antichar 01-25 A fragmentation 26-75 A fusion 76-80

Aléatoire 81-00 (sauf vortex ou psyk-out)

Table 2 - Leaders

Chaque élément a la probabilité suivante d'être possédé

Epée toujours
Pistolet bolter toujours
Epée tronçonneuse 50%
Hache énergétique 25%
Gantelet énergétique 5%

Plus 1 arme générée aléatoirement dans la liste suivante:

Pistolet mitrailleur 01-40 Bolter 41-60 Lance-flammes léger 61-80 Pistolet plasma 81-00

Plus 25% de chance d'avoir l'un des types de grenades cidessous:

Antichar 01-25 A fragmentation 26-75 A fusion 76-80

Aléatoire 81-00 (sauf vortex ou psyk-out)

Table 3 - Porteurs d'armes spéciales

Les porteurs d'armes spéciales peuvent avoir soit une arme de base soit une arme lourde. Lancez 1D6 pour le déterminer.

1-3 Arme de base 4-6 Arme lourde

Pourcentage de chance d'avoir chacune des armes suivantes:

Couteau toujours Pistolet bolter toujours

Plus 1 des armes suivantes:

Armes de base :		Armes lourdes:	
Lance-flammes	01-40	Autocanon	01-10
Graviton	41-60	Lance-grenades	11-25
Fuseur	61-80	Bolter lourd	26-40
Lance-plasma	81-00	Lance-plasma lourd	41-50
		Canon laser	51-60
		Lance-missiles	61-80
		Multi-laser	81-90
		Multi-fuseur	91-00

Table 4 - Armes de corps à corps alternatives.

La plupart des orks préfèrent le combat rapproché au tir. 25% des guerriers peuvent remplacer leur armement par une arme de corps à corps rapproché. Ce ratio peut être augmenté durant les combats de rue ou les abordages de vaisseaux.

1 des armes suivantes : Pistolet mitrailleur 01 - 10Pistolet bolter 11-30 Epée tronconneuse 31-40 41-45 Arme à deux mains Lance-flammes léger 46-50 Arme à une main 51-65 Pistolet laser 66-75 Pistolet plasma 76-80 Hache énergétique 81-83 Gantelet énergétique 84-85 Epée énergétique 86-88

Pistolet automatique 89-94 Epée 95-00

Le reste de l'équipement peut être généré avec les tables cidessous.

Table 5 - Armures

1 des suivantes:

Composite	01-60
Flak	61-80
Carapace	81-90
Energétique	91-95
Aucune	96-00

Table 6 - Equipement additionnel

Bio-scanner 25% - 1 par escouade
Caméléoline 5% - tous ou personne
Communicateur 1 par escouade
Scanner d'énergie 50% - 1 par escouade

Réacteur de vol missions spéciales uniquement

- tous ou personne

Réacteur de saut 25% - tous ou personne Gén. champ de phase missions spéciales uniquement

- 1 par empire

Compteur Geiger 25% - 1 par escouade

Combinaison anti-rad missions spéciales uniquement

- tous ou personne

Suspenseurs 5% - D4 par escouade

Balise de téléportation 1 pour chaque escouade téléportée

Les armures énergétiques comprennent des communicateurs, des équipements de survie, etc. Les missions spéciales sont sujettes à l'entière discrétion du MJ. Les autres équipements peuvent être distribués entre le reste de l'escouade, mais les plus petits appareils tel les bio-scanners sont généralement portés par le leader. Comme les orks n'ont en moyenne qu'une intelligence limité, la plupart des objets peuvent être réservés aux personnages.

Transport. Les orks préfèrent les solides véhicules tout-terrain. Souvent capturés ou plutôt retapés par les orks, ces véhicules sont toujours grossiers et laids.

01-15	Antigrav
16-75	Chenillés
76-00	Marcheur

Les véhicules à roues ne sont pas utilisés. Les tunneliers sont réservés aux missions spéciales, il y en a approximativement 10 (3d6) de disponibles dans chaque empire. Les gros véhicules sont largement utilisés, et 25% de tous les véhicules seront de ce type. Les petits sont aussi utilisés en grand nombre, avec environ 1 pour chaque tranche de 3 escouades. Ils ont pour but de poursuivre et de traquer les autres véhicules.

Tactiques. Les orks n'aiment pas les tactiques. Leurs esprits sont généralement emplis de leur haine brûlante, rageante et sanglante, ce qui fait qu'il est difficile pour eux de se concentrer. Tous peuvent réellement commander avec un hurlement appelant au sang et à la charge. Dans le massacre qui s'ensuit, le sang s'écoule comme de l'eau, et l'air s'emplit des rires de déments. C'est là toute la tactique utilisée par les orks.

• LES GRETCHINS

Les gretchins sont une race d'ork plus petite, mais qui est par ailleurs très similaire. Ils partagent la même couleur de peau, les mêmes caractéristiques physiques et les mêmes traits psychologiques que leurs cousins plus grands. Il est probable que ces deux races sont apparues sur un même monde d'un même ancêtre lointain. Elles peuvent se reproduire entre elles pour produire des types intermédiaires. Les gretchins ont une taille variant entre un et deux mètres, avec une moyenne autour de 1,70 mètres. Ils ont un physique mince et nerveux, ils sont plutôt agiles et athlétiques quoique pas particulièrement forts ou résistants. Ils sont également sadiques et cruels, peut-être plus que leurs cousins plus grands. Ils n'ont aucun respect pour la vie et adorent torturer, mutiler, blesser et manger leurs captifs. Bien que cannibales, ils mangent toutes sortes de viandes mais apprécient par-dessus tout le goût de la chair humaine.

Les gretchins vivent quasiment uniquement dans les domaines orks, souvent comme esclaves, travailleurs, vassaux ou inférieurs de toute sorte. Dans tous les cas, ils forment le plus bas rang de la société ork. Les orks utilisent des gretchins de la même façon qu'un humain utilise un animal de bât, avec, en prime, le fait que les gretchins font des guerriers passables s'ils sont fouettés assez souvent. Chaque seigneur de guerre ork recrute des soldats parmi la masse laborieuse gretchin à sa disposition, bien qu'ils soient considérés comme indignes de confiance (et remplaçables). Il existe un certain nombre de planètes gretchins et certains petits empires sont en fait contrôlés par des gretchins, ils imitent les empires orks avec le plus grand respect. Comme les orks, les gretchins sont très querelleurs et coopéreront rarement avec leurs semblables.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Voici le profil de base pour un gretchin. Les personnages peuvent être générés de la même manière que pour les humains et les autres aliens. La table ci-dessous résume les profils standards pour les personnages, elle peut être utilisée à la place de la génération aléatoire si vous le décidez.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	3	4	4	3	1	3	1	5	5	5	5
H. mineur	4	4	5	4	4	2	4	2	6	6	6	6
H. majeur	4	5	6	4	4	3	5	3	7	7	7	7

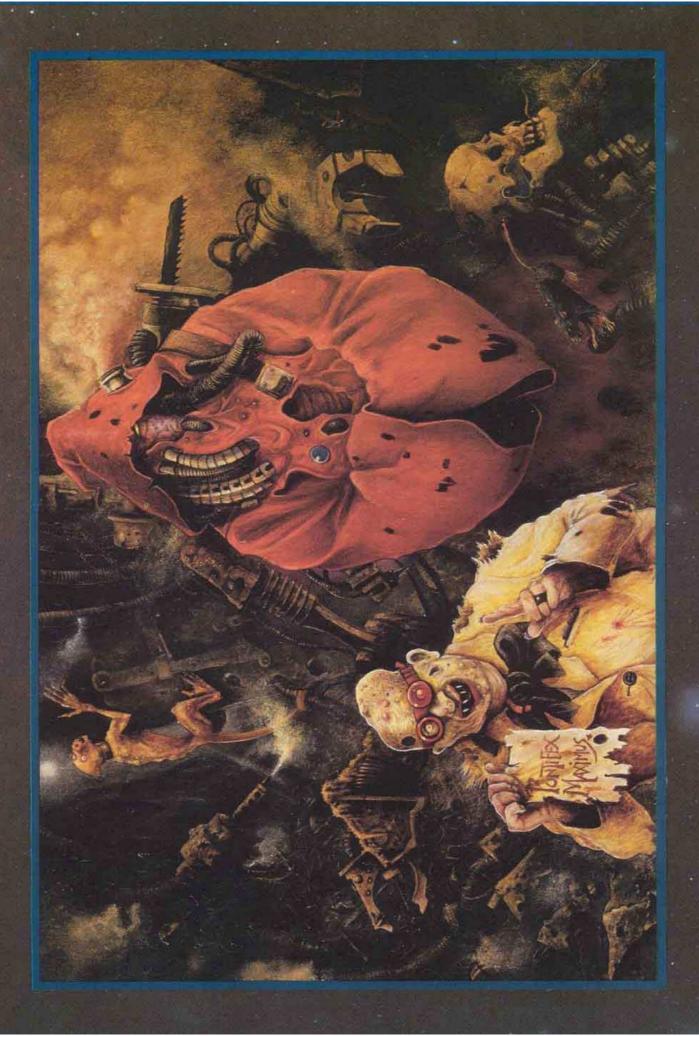
Les gretchins développent rarement des pouvoirs psychiques. La probabilité qu'un personnage gretchin soit psychique est de 1%.

Organisation. Les gretchins suivent le schéma organisationnel normal des orks. Chaque seigneur de guerre a un certain nombre de suivants et de capitaines subordonnés contrôlant un nombre variable d'escouades de guerriers. Les escouades sont constituées de dix guerriers dont un chef et, habituellement, un soldat portant une arme spéciale. Les gretchins servants des orks auront souvent un chef ork plutôt qu'un gretchin. Ces chefs orks peuvent être générés de la manière normale.

Equipement. L'équipement aussi suit la norme ork. Les gretchins préfèrent porter des gilets flak ou des armures composites. A cause de leur faible intelligence ils préfèrent utiliser des fusils, des arcs, des arbalètes et des armes d'assaut simples plutôt que des bolters. L'armement plus exotique est généralement porté par les personnages

(qui sont les seuls capables de comprendre leur fonctionnement). Leur arsenal préféré comprend les lancemissiles et les lancegrenades.





Une escouade type. Une escouade typique comprend dix guerriers incluant un chef d'escouade qui peut être un ork. Quelques escouades peuvent avoir un ou deux soldats équipés d'une arme lourde qui sera typiquement un lance- missiles ou un bolter lourd. Ce soldat doit avoir le profil de héros mineur. Toutes les troupes sont équipées d'armures composites rudimentaires. L'armement principal sera un couteau et un pistolet.

Uniforme. Les gretchins portent ce qu'ils peuvent trouver, fabriquer ou voler sur les corps de leurs alliés ou de leurs ennemis. Ils ne sont donc pas très uniformes, encore moins que les orks. Les scalps sont courants, les colliers de dents sont appréciés et les organes sexuels de certaines espèces semblent fasciner ces créatures. Leurs vêtements sont généralement ternes, souvent marrons et toujours sales.

Génération des armes. Pour générer aléatoirement une escouade de dix gretchins, commencez par lancer un D6 pour connaître le nombre de soldats portant des armes spéciales.

1-3	(
4-5	1
6	2

L'escouade contient un leader, le nombre de porteurs d'armes spéciales indiqué et des guerriers pour un total de 10. Les porteurs d »armes spéciales doivent au moins avoir le statut de héros mineurs.

Générez l'armement pour chaque soldat ordinaire à l'aide des tables suivantes. Alternativement, vous pouvez supposer que tous sont armés de façon identique. Chaque guerrier est supposé avoir assez de grenades pour toute la bataille, les grenades sont petites et peuvent facilement être portées ou cachées.

Table 1 - Guerrier

Chaque élément à la probabilité suivante (en %) d'être possédé :

Epée ou couteau toujours Pistolet antique 01-50% plus une des armes suivantes

Arc 01-10%

Arbalète 11-30% Arbalète de poing 31-35%

Mousquet 36-50% Fusil 51-00%

plus 25% de chance d'avoir un des types de grenades suivants

Antichar 01-25%

A fragmentation 26-75% A fusion 76-80%

Aléatoire 81-00% (sauf vortex ou psyk-out)

Table 2 - Chef de rang héros

Chaque élément a la probabilité suivante d'être possédé

Epée toujours
Pistolet bolter toujours
Epée tronçonneuse 50%
Hache énergétique 50%
Gantelet énergétique 5%

plus une des armes suivantes :

Pistolet mitrailleur 01-40 Bolter 41-60 Lance-flammes léger 61-80 Pistolet plasma 81-00

plus 25% de chance d'avoir les grenades suivantes

Antichar 01-25 A fragmentation 26-75 A fusion 76-80

Aléatoire 81-00 (sauf vortex ou psyk-out)

Les guerriers porteurs d'armes spéciales ont soit des armes de base, soit des armes lourdes. Pour chacun d'entre eux lancez un D6.

1-3 Arme de base

4-6 Arme lourde

Table 3 – Guerriers porteurs d'armes spéciales

Chaque élément à la probabilité suivante (en %) d'être possédé :

Couteau toujours Pistolet bolter 25 %

Une des armes suivantes :

Armes de base :		Armes lourdes:	
Lance-flammes	01-40	Autocanon	01-10
Graviton	41-60	Lance-grenades	11-25
Fuseur	61-80	Bolter lourd	26-40
Lance-plasma	81-00	Lance-plasma lourd	41-50
		Canon laser	51-60
		Lance-missiles	61-80
		Multi-laser	81-90
		Multi-fuseur	91-00

Comme les orks, les gretchins préfèrent le combat rapproché au tir et remplaceront souvent leur armement principal par une arme de corps à corps (25 % de chance), tout particulièrement lors de combat de rue ou d'abordages (le pourcentage peut alors être augmenté au gré du MI)

Table 4 - Armes de corps à corps alternatives

Une des armes suivantes :
Arme à deux mains 01-50
Arme à une main 51-75
Hache énergétique 76-78
Epée énergétique 79-80
Epée 81-00

Table 5 - Armures

Une des armures suivantes : Carapace 01-10 Flak 11-30 Composite 31-90 Energétique 91-95 Aucune 96-00

Table 6 - Equipement additionnel

Chaque élément à la probabilité suivente (en %) d'être possédé :

Bio-scanner 25% - 1 par escouade Caméléoline 5% - tous ou aucun Communicateur 1 par escouade

Scanner d'énergie 25 % de chance d'un par escouade Réacteur de vol missions spéciales seulement

- tous ou personne
Réacteur de saut 25% - tous ou personne
Gén.de champ de phase missions spéciales seulement

- un par empire

Compteur Geiger 25 % - 1 par escouade Combinaison anti-rad. missions spéciales seulement

- tous ou personne

Suspenseurs 5 % - D3 par escouade

Balise de téléportation 1 pour chaque escouade téléportée

Les armures énergétiques comprennent des communicateurs, des équipements de survie, etc. L'équipement pour les missions spéciales n' est disponible qu'avec l'accord du MJ. Les autres équipements peuvent être distribués aux troupes mais les petits objets que l'on peut tenir à la main, comme les communicateurs, sont généralement détenus par le chef de l'escouade. Comme pour les orks, certains équipements doivent être utilisés par les personnages dont l'intelligence est suffisante pour en comprendre le fontionnement.

Transport. Les véhicules sont de grossières copies des véhicules orks (eux-mêmes étant des copies grossières des véhicules humains ou autre). 'Grossier' est l'adjectif qui décrit le mieux la plupart des aspects des gretchins (et de leur comportement social)

01-15 Antigrav

16-75 Chenillé/tout terrain 76-00 Marcheur

Les véhicules prévus pour les routes ne sont pas utilisés. Les tunneliers sont réservés aux missions spéciales et une dizaine (ou 3D6) sont disponibles par empire. Les grands véhicules sont utilisés, environ 20 % des véhicules stockés sont de ce type. Les petits véhicules sont aussi utilisés, environ 3 pour 3 escouades. Comme pour les orks, ces véhicules sont utilisés pour la reconnaissance, la recherche et la poursuite.

Tactiques. Les gretchins sont désavantagés dans presque toutes les situations militaires par leur manque de courage. Une fois sérieusement menacés, on ne peut leur faire confiance pour tenir le terrain. Les orks utilisent souvent les troupes gretchins pour nettoyer les champs de mines (en les forçant à marcher dessus) et pour d'autres tâches peu exigeantes mais fatales.

• LES ANCIENS SLANNS ET LEUR HERITAGE

De toutes les races de la galaxie, les slanns sont probablement la plus vieille. Leur brillant empire poursuit depuis plusieurs dizaines de milliers d'années sa chute inéluctable, mais ils restent parmi les créatures les plus énigmatiques de l'espace connu.

Les slanns se sont développés et se sont étendus partout dans la galaxie, il y a plusieurs dizaines ou centaines de milliers d'années. Pendant l'âge d'or de leur empire, ils ont découvert de nombreux secrets scientifiques et mystiques. Ils élevèrent beaucoup de créatures primitives et encouragèrent le processus d'évolution sur nombre de mondes, éradiquant ou déplaçant des espèces dangereuses et sélectionnant les planètes les plus prometteuses. Pendant des millénaires, ils ont expérimenté et joué avec la galaxie. Ils ont probablement créé nombre de races des temps modernes. Mais leur empire a diminué, le train de leur civilisation s'est ralenti et leurs expériences génétiques ont été en grande partie abandonnées. Les slanns se sont retirés des affaires galactiques, tombant dans un long rêve d'indolence et d'introspection.

Ils ne semblent pas avoir souffert d'un quelconque conflit, de catastrophe ou désastre. Au lieu de cela, leurs motivations semblent avoir subi un changement aussi radical que soudain, ils ont perdu tout intérêt dans la conquête matérielle et la puissance. Peut-être les slanns ont-ils découvert quelque chose encore inconnue des autres races comme les secrets de l'univers, une vérité spirituelle ou la compréhension mystique suprême. Dans ces domaines de philosophie psychique et de technologie mystique, les slanns n'ont certainement pas d'égaux, s'accomplissant dans l'étude des forces spirituelles de la vie et des pouvoirs secrets d'autres réalités.

La race des slanns s'est développée à partir d'espèces d'amphibiens comme les hommes à partir des mammifères et, même aujourd'hui, les traces de leurs ancêtres ne sont pas difficiles à distinguer. Leurs mains et leurs pieds sont longs et palmés, leurs peaux froides et moites et leurs têtes grandes avec des yeux exorbités. Ils sont tout à fait à l'aise dans l'eau et sont capables de respirer dans l'eau (ou dans d'autres atmosphères mal oxygénées) directement par leur peau. La couleur du pigment de la peau des slanns varie beaucoup d'un individu à l'autre -le vert et le bleu sont communs, le jaune est assez fréquemment représenté et d'autres teintes sont plus rares (albinos, rouge,...). Les slanns vivement colorés sont souvent extravertis, particulièrement doués ou remarquables de quelques façons. Leurs peaux sont aussi parfois tachetées, rayées ou autre. Sur certains mondes, les slanns et particulièrement les slanns primitifs, présentent des motifs en rapport avec les tributs. Leur taille est assez constante : le slann adulte atteint 2 mètres et les femelles sont légèrement plus grandes et plus volumineuses. Les slanns peuplent un secteur assez restreint situé au Nord du centre galactique sur un certain nombre de mondes proches. Leurs sociétés sont fermées aux autres races, mais semblent être homogènes sur toutes les planètes (technologie, cultures, langues,...).

Exceptionnellement, des groupes de slanns primitifs vivent sur certains mondes au-delà de leurs zones traditionnelles, y compris sur des planètes de l'Imperium. Etrangement, ces slanns primitifs sont dispersés partout dans la galaxie et sont probablement les survivants de ce qu'était autrefois un immense empire. Ces slanns primitifs ont peu ou pas de contact avec leur famille plus évoluée. Les slanns sont curieux, ils font rarement commerce avec d'autres races et sont imprévisibles lorsqu'il s'agit de discussions territoriales ou de n'importe quelles autres formes de rivalité. Il y a peu de choses dont les slanns aient besoin et les commerçants qui travaillent avec eux ont souvent le sentiment qu'ils sont observés et étudiés et que l'échange de marchandises n'a aucune importance.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
ı	4	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Ceci est le profil de base des slanns. Les personnages peuvent être générés de la même manière que pour les humains ou les autres aliens. Le tableau ci-dessous résume les profils des personnages standards. Il peut être utilisé à la place d'une génération aléatoire si vous le souhaitez.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	4	3	4	4	1	4	1	8	7	9	9
H. mineur	4	5	4	4	5	2	5	2	9	8	10	10
H. majeur	4	6	5	4	5	3	6	3	10	9	10	10

Les personnages ont 90% de chance d'avoir des pouvoirs psychiques.

Organisation. Les slanns guerriers sont appelés "braves" et un certain nombre de braves plus un chef composent une bande. Le nombre de guerriers dans une bande varie, mais est compris généralement entre 6 et 8, bien qu'il puisse varier entre 2 et 12. Un officier supérieur appelé "chef de bataille" [warleader] commande un groupe de bandes. Là où les armées sont nombreuses, il y aura beaucoup de chefs de bataille, ils se rencontreront tous avant la bataille pour élaborer une stratégie sous les conseils des chefs les plus expérimentés et des mages. Un chef de bataille choisi par ses pairs prend le titre de chef de guerre [warchief], il commandera l'armée entière. Les individus les plus puissants et les plus respectés dans la société slann sont les Grands Mages. Leur aide et leurs conseils sont recherchés pour les batailles. Leurs connaissances de la magie, de la philosophie et des sciences mystérieuses sont considérables.

Les Grands Mages restent à l'écart de la société, bien que leurs conseils soient constamment recherchés par les leaders politiques et les autres mages. La société est organisée autour des tribus et les mages en sont les chefs. Les tribus ne se battent jamais entre elles et entretiennent des relations pacifiques, mis à part chez les slanns primitifs.



Le concept de la bande est important dans la vie d'un slann. Chaque slann vit sa vie selon un rituel étrange, mystique et en grande partie insondable, et chaque individu passe par plusieurs étapes dans sa vie. L'appel pour une nouvelle étape de sa vie semblerait une chose réelle et presque irrépressible pour un slann et cela peut arriver à tout moment. Un technicien paisible peut soudain devenir un vagabond, un guerrier, un ermite, etc. Une fois qu'un slann entend l'appel pour devenir un guerrier, il rejoint une bande de sa tribu ou en fonde une nouvelle. À cause de cette méthode de recrutement imprévisible, les bandes changent tout le temps.

Equipement. Chaque tribu maintient un stock énorme d'armes et d'équipements - les tribus échangent souvent ces objets comme présents, et de nombreuses pièces sont d'un âge incalculable. Certains équipements conservés viennent d'anciennes races aliens maintenant mortes ou oubliées. Cependant, peu de cet équipement filtre jusqu'aux braves, et ils utilisent généralement des armes similaires à celles employées par les humains et les autres races. Une bande guerrière typique sera équipée de fusils laser, et jusqu'à trois braves peuvent être équipés d'armes spéciales. Les armes spéciales courantes sont les transmuteurs, les canons à distorsion et les gravitons bien que les canons laser et les autres armes soient également utilisés. Les braves slanns portent toujours une arme de corps à corps d'une sorte ou d'une autre, souvent une arme simple tel qu'une massue ou un bâton. Les chefs ont un neurodisrupteur et peuvent avoir une hache ou un gantelet énergétique. Les slanns préfèrent les champs énergétiques à une protection physique. Des armures sont utilisées, mais plutôt pour leur signification mystique que pour une fonction pratique. Elles prennent la forme d'une plaque pectorale rembourrée, similaire à une armure flak et offrant la même protection (une sauvegarde de 6 sur un D6). Tous les slanns portent un communicateur, et les guerriers reçoivent des injections photochromatiques.

Une bande guerrière type. Une bande guerrière typique se compose de sept guerriers dont un chef et deux armes spéciales. Le chef est équipé d'un fusil laser, d'un neurodisrupteur, d'un gantelet énergétique et porte un champ téléporteur au-dessus d'une armure flak. Les braves ont des fusils laser, des champs téléporteurs et des armures flak. Les porteurs d'armes spéciales remplacent leurs fusils laser par un transmuteur et un graviton. Tous portent une arme de corps à corps, comme une hache ou un gourdin, et tous portent des grenades antichar et frag. Les communicateurs et les protections oculaires sont standards.

Uniformes. Les costumes slanns sont très exotiques. A première vue, cela les rend très primitifs, avec de la fourrure, des plumes et des signes mystiques accrochés à leur corps et leurs équipements. Cette impression est renforcée par la peinture décorant leurs corps ainsi

que par les tatouages et les scarifications rituelles. En fait, toutes ces pratiques sont reliées à la philosophie ésotérique des slanns et à leur façon d'appréhender la vie, l'univers, et leur place dans ceux-ci. Les bandes guerrières individuelles adoptent des schémas de couleurs. Les braves ne se battant généralement que pour une courte période avant d'être rappelés pour d'autres activités, les bandes guerrières sont en changement perpétuel et les uniformes sont disparates.

Génération des armes. Une bande comprend 2D6 guerriers. Chacune a un chef, ainsi qu'un nombre déterminé de porteurs d'armes spéciales et de braves nécessaires pour arriver au total. Lancez un D6 pour déterminer le nombre de braves équipés d'armes spéciales.

1-2 1 3-5 2 6 3

Générez l'armement pour chaque brave en utilisant les tables. Sinon, ils peuvent être tous armés de la même façon. Chaque guerrier est supposé avoir suffisamment de grenades parmi le ou les types générés pour au moins toute la partie à l'exception de la vortex et de la psyk-out où le guerrier n'en a qu'une seule.

Table 1 - Chefs et braves

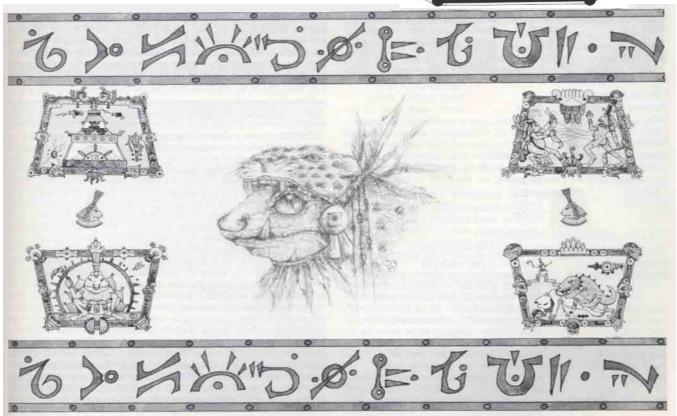
Tous les braves portent une arme à une main plus 1 des suivantes.

Fusil d'assaut 01-10 Bolter 11-15 Fusil laser 16-90 Catapulte shuriken 91-00

Plus les grenades suivantes :

01-50 1 type déterminé aléatoirement sauf psyk-out





51-91 2 types déterminés aléatoirement sauf psyk-out 91-00 D6 types déterminés aléatoirement

Table 2 - Armes additionnelles pour les leaders

1D3 armes de la liste s	uivante:
Lance-flammes léger	01-25
Pistolet laser	26-35
Neurodisrupteur	36-60
Pistolet plasma	61-70
Hache énergétique	71-80
Gantelet énergétique	81-85
Epée énergétique	86-95
Lance-toile	96-00

Les slanns avec des pouvoirs psychiques portent un épée de force et peuvent avoir un sceptre de force (10% de chance par niveau de maîtrise).

Les braves porteurs d'armes spéciales ont soit une arme de base soit une arme lourde à la place de leur armement habituel. Lancez pour chacun d'eux un D6.

1-3	Arme de base
4-6	Arme lourde

Table 3 - Armes spéciales

1 des suivantes Armes de base :		Armes lourdes :	
Arbalète	01-15*	Autocanon	01-10
Lance-flammes	16-30	Transmuteur	11-35
Graviton	31-55	Canon à distorsion	36-65
Fuseur	56-75	Lance-grenades	66-75
Fusil à aiguilles	76-80	Lance-plasma lourd	76-85
Lance plasma	81-00	Lance-toile lourd	86-90
* avec carreaux expl	osifs	Canon laser	91-00

Table 4 - Armures

1	ues	survaintes	•
C	arap	pace	
F	lak -		

1 des suiventes :

01 - 0506 - 80Composite 81-95 Energétique 96-00

Table 5 - Champs énergétiques

1 des suivants :

Convecteur	01-25
Téléporteur	26-75
Réfracteur	76-90
Stase	91-00

Table 6 - Equipements additionnels

Donne en pourcentage la chance d'avoir l'équipement indiqué :

Bio-scanner toujours - 1 par bande

Appareil respiratoire les masques ou les filtres sont toujours disponibles, les branchies artificielles le sont que 10% du temps de même que les respirateurs.

Caméléoline 25% (manteau) - Tous ou personne

Scanner d'énergie 90% - 1 par bande

Réacteurs de vol

Gén. champ de phase

- pas en permanence sur le dos évidemment

Protections oculaires toujours - injection (svg de 3+ sur 1D6) Réacteurs de saut 25% - toute la bande ou aucun missions spéciales seulement Las-cutter

- habituellement 1 sur la table missions spéciales seulement - habituellement 1 sur la table

toujours - 1 par bande Compteur Geiger Combinaison anti-rad. toujours disponible Suspenseurs 50% - 1D4 par bande

Toutes les armes lourdes ont des viseurs Viseurs

Balise de téléportation 1 pour chaque bande téléportée

Transport. Les slanns utilisent des véhicules de leur propre conception, la plupart sont des marcheurs ou des combinés antigrav/volant. Comme pour les armes, la tribu maintient une vaste réserve de véhicules disponibles pour les bandes guerrières. Le type de véhicule qu'une bande guerrière peut se permettre de réquisitionner dépend de la position du leader dans la société, de divers aspect de sa vie, et, le plus important, des divinations mystiques. Choisir un véhicule qui portera chance à la bande guerrière demande de savants calculs similaires à ceux d'un horoscope. Les slanns considèrent le véhicule comme faisant partie de la bande guerrière, et ont un respect rituel pour leur équipement. Déterminez le véhicule comme il suit.

01-50	Antigrav/volant
51-60	Chenillé ou tout terrain/volant
61-85	Marcheur
86-00	Marcheur/volant

Les tunneliers sont réservés aux missions spéciales mais ne sont pas considérés comme appropriés pour un usage normal d'une bande guerrière. La taille du véhicule doit convenir à celle de la bande guerrière, et sera généralement moyenne et parfois large (prenez une capacité de transport égale à la taille de la bande). Les personnalités peuvent avoir un véhicule individuel (50% de chance), qui sera toujours petit. Tous les véhicules slanns ont des contrôleurs d'armes, des contrôleurs d'équipement et le pilote automatique, faisant d'eux de véritables membres de la bande. Les véhicules sont toujours peints ou décorés d'une manière similaire à celle des uniformes de la bande, leur donnant un aspect très barbare.

Tactiques. Les slanns se battent toujours pour des raisons qui sont au-delà de la compréhension des autres races. Un guerrier remplit une part importante de son cycle de vie; il prend comme but immédiat le combat et ne pensera pas aux raisons. Un slann ne pense pas plus aux tactiques qu'aux raisons de la guerre, et un joueur contrôlant des slanns devra utiliser ses troupes de façon à respecter le "code guerrier". Si des troupes sont apparemment condamnées, elles mourront au combat, les attaques devront être décisives et pas faites à contrecœur. La défaite n'est pas un concept slann. Les slanns se battent pour le plaisir de se battre, et non pour gagner ou perdre, et une défaite vaillante est aussi bonne qu'une victoire glorieuse. Beaucoup de slanns croient que leur destin est de mourir en guerrier et sont heureux de cet état de fait.

LES JOKAERO

Les jokaero sont une race fascinante. Personne n'a jamais pu trancher pour savoir s'ils sont intelligents ou pas. Ils sont capables de surprenants exploits technologiques, de construction et de résolution des problèmes, pourtant ils n'ont aucune langue, culture, ou motivation autre que la survie. Leur aspect physique est celui d'un singe balourd et aux poils oranges, un peu semblable à l'orang-outang de la Terre antique. Ceci peut être ou ne pas être une coïncidence, car il est établi que les slanns ont créé et modifié beaucoup d'espèces depuis l'aube du temps, et ils semblent avoir visité la Terre à de nombreuses occasions. La chose la plus étonnante des jokaero est leur brillante technologie - ils semblent avoir une compréhension innée et génétiquement structurée de technologie. Avec un nombre de pièces suffisantes, un groupe de jokaero peut faire quasiment n'importe quoi, du vaisseau spatial au canon laser. Leur compréhension de l'astrophysique est déroutante, ils semblent capables de capter les courants d'énergie qui traversent la galaxie. Leur compréhension de tels phénomènes dépasse celle des races connues les plus avancées, à l'exception peut-être des grands mages

Les jokaero vivent en grands groupes familiaux, errant au hasard dans la galaxie, se rassemblant pour survivre. Ils se posent fréquemment sur des mondes inhabités, généralement pour ramasser des débris ou des composants spécifiques dont ils ont besoin. Si nécessaire, ils se rassembleront en bandes et attaqueront d'autres créatures dans le but d'obtenir ce qui leurs manque. Grâce à leurs extraordinaires talents, ils utilisent des armes, des équipements et des tactiques de la même façon que les créatures intelligentes, et sont capables de monter des attaques coordonnées et complexes. Habituellement, ils choisissent d'attaquer des postes isolés, des fermes perdues ou des vaisseaux de minage qu'ils pillent avant de s'enfuir devant les actions de représailles. Il est impossible de discuter ou de négocier avec un jokaero -même leur donner ce qu'ils veulent est difficile- car ils sont incapables de communiquer.

Si les jokaero pouvaient être commandés, ils pourraient être très utiles aux autres races. Cependant, c'est quasiment impossible. Ils tendent à fabriquer des objets qui satisfont leurs besoins immédiats. Les tentatives de capturer des jokaero et de les contraindre à travailler peuvent avoir des effets désastreux : ils construisent les objets nécessaires à leur évasion !

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	1	3	2	3	1	3	1	9	?	7	7

Voici le profil de base des jokaero. Notez que le score en Intelligence n'est pas donné. Si un test d'Intelligence s'avère nécessaire considéré le score comme 10. Les jokaero sont des créatures sociales et les personnalités sont des leaders patriarcaux ou matriarcaux. Les personnages peuvent être générés à partir du profil de base de la même manière que pour les autres créatures. La table ci-dessous donne les valeurs standards des personnages. Les jokaero ne développent jamais de pouvoirs psychiques.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	4	2	4	3	3	1	4	1	9	?	7	7
H. mineur	4	3	5	3	4	2	5	2	10	?	8	8
H. majeur	4	4	6	3	4	3	6	3	10	?	9	9

La capacité des jokaero à construire des objets complexes est représentée par leur capacité de reconstruire leurs armes et leur équipement durant la partie. Pour faire cela, un personnage doit agir comme coordinateur et concepteur, pendant que les autres jokaero se concentrent sur le travail lui-même. Le jokaero peut tenter de construire n'importe quelle arme, véhicule, pièce d'équipement, etc. - ils peuvent même essayer de construire un vaisseau spatial s'ils le désirent! Ils ne sont limités que par leurs ressources et le temps disponible - lors d'une partie, les deux sont très réduits.

Les armes peuvent être reconstruites comme suit : N'importe quelle arme de base peut être convertie en un autre type d'arme de base. Les pistolets peuvent devenir d'autres types de pistolets, les armes lourdes, d'autres types d'armes lourdes. Les armes super lourdes d'autres armes super lourdes. Il est possible de détruire une arme plus grande pour en faire de plus petites et d'en assembler plusieurs pour faire des versions plus puissantes. La table ci-dessous montre les ratios pour les différentes catégories. Lors de la construction d'une arme plus grande, les composants de l'arme ne peuvent être inférieurs que d'un cran. Par exemple, des pistolets peuvent être utilisés pour fabriquer une arme de base mais pas pour une arme lourde ou super lourde.

Pistolet ½
Base 1
Lourde 2
Super lourde 6
Défense laser 10

Notez que la défense laser est particulièrement grande et requiert plus de composant que d'ordinaire. La défense laser ne peut être construite qu'à partir d'autres armes super lourdes et/ou de canons laser

Les véhicules peuvent être convertis de la même façon que les armes. 1 véhicule lourd correspond à 2 moyens, à 4 véhicules légers et à 16 motos. Les véhicules d'une certaine catégorie peuvent être convertis en d'autres véhicules de même taille. Cela peut changer leur armement, leur mode de traction, leur équipement, etc. Cela peut être représenté par le joueur jokaero en gardant certaines caractéristiques ou en générant un nouveau profil pour le véhicule. Par exemple, le joueur peut décider de conserver l'équipement et l'armement mais choisit de déterminer aléatoirement sa nouvelle vitesse, endurance,

etc... Les gros véhicules peuvent être construits à partir de plus petits tant que leur taille n'est pas inférieure de plus d'un cran.

L'équipement peut être converti en un autre équipement, mais il faut toujours deux pièces pour en faire une nouvelle. Si le nouvel objet est particulièrement gros, le MJ peut imposer la nécessité d'autres composants. Le MJ peut aussi imposer certains composants spécifiques qui peuvent être ou pas être disponibles.

La reconstruction fonctionne comme suit : En plus du personnage, il faut au moins deux jokaero. A la fin de chaque tour passé à rester immobile à travailler, lancez 1D6. Sur un 6, la construction est réussie. Chaque jokaero additionnel au travail ajoute 1 au dé, jusqu'à un maximum de 2 ou plus sur le dé. Bâtir des objets plus grands ou plus complexes est possible mais pourrait durer plus longtemps que la durée d'une partie moyenne. Les MJ sont libres d'improviser des règles additionnelles pour des conversions particulièrement grandes ou exotiques.

Organisation. Les jokaero vivent en groupes familiaux d'une douzaine d'individus. Ces familles voyagent et travaillent ensemble, et forment une bande si le combat est nécessaire. Chaque famille est dominée par un patriarche ou une matriarche Au combat, les familles forment l'unité de base. Il est habituel que chaque famille ait son propre véhicule de transport où elle stocke son équipement.

Equipement. L'équipement n'est pas un réel problème pour les jokaero... s'ils ont suffisamment de temps pour le construire. Si des objets spécifiques sont requis, ils les chercheront, les ramasseront ou les voleront. Leur équipement est complètement aléatoire - les jokaero ne savent pas favoriser un type d'arme ou de véhicule.

Uniformes. Les jokaero sont capables de fabriquer des combinaisons hermétiques et d'autres pièces essentielles d'équipement, mais normalement ils vont tout nu ; leur épaisse fourrure les protège du froid et de l'humidité. Les vaisseaux spatiaux jokaero, bien qu'ouverts sur l'espace, retiennent l'atmosphère respirable grâce à un champ énergétique et donc les vêtements de protection sont inutiles à leurs bords.

Génération. Un groupe familial de jokaero peut être généré comme suit : Un groupe comprend D4-1 personnages (minimum 1) et 3D6 autres jokaero. Le rang des personnages peut être déterminé en lançant 1D6.

1-3	Champion
4-5	Héros mineur
6	Héros majeur

Les armes portées sont généralement dépareillées. Générer les armes pour chaque individu tour à tour. Il est possible que certains jokaero soient désarmés. Les armes des personnages sont déterminés de la même façon que pour les autres. Chacun est sensé avoir suffisamment de grenades des types générés pour toute la bataille car elles sont très petites et facilement transportables. Seules les vortex et les psyk-out ne sont générés qu'au nombre d'un D3.

Table 1 - Armes et armures jokaero

75% de chance d'avoir un pistolet 75% de chance d'avoir une arme de base 25% de chance d'avoir un type de grenades 25% de chance d'avoir une armure

Les jokaero sans arme de base ont 75% d'avoir une arme lourde.

Table 2 - Equipement personnel des jokaero

L'équipement porté par chaque individu est déterminé en %.

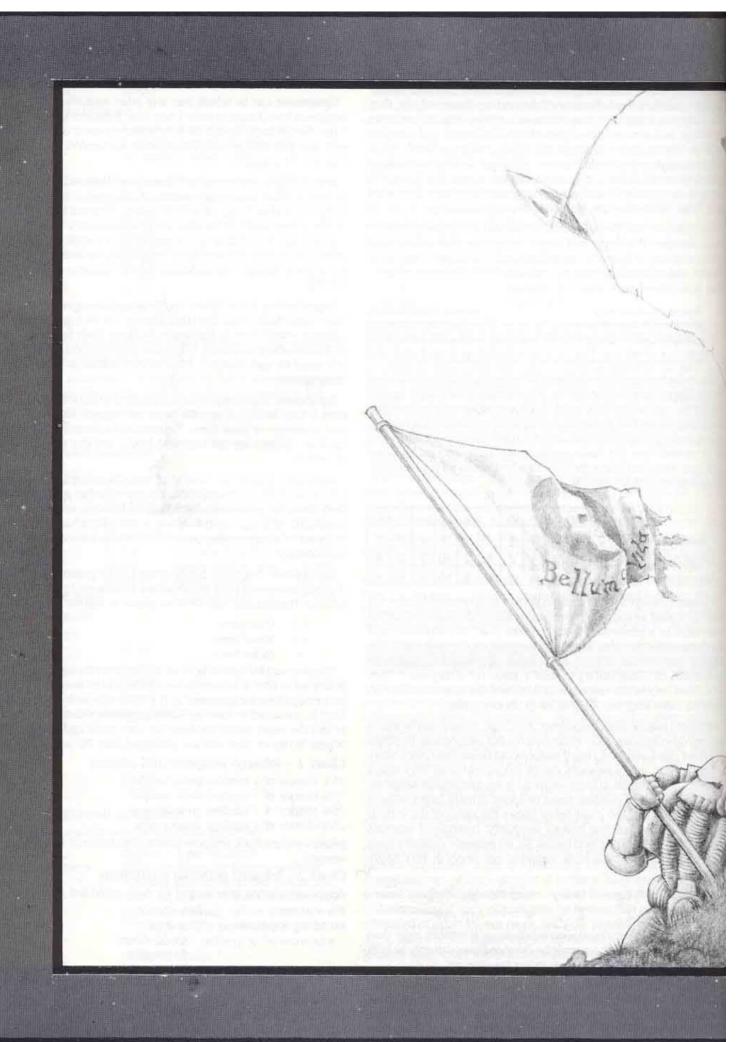
Bio-scanner 25% Appareil respiratoire 25% 01-50 filtres

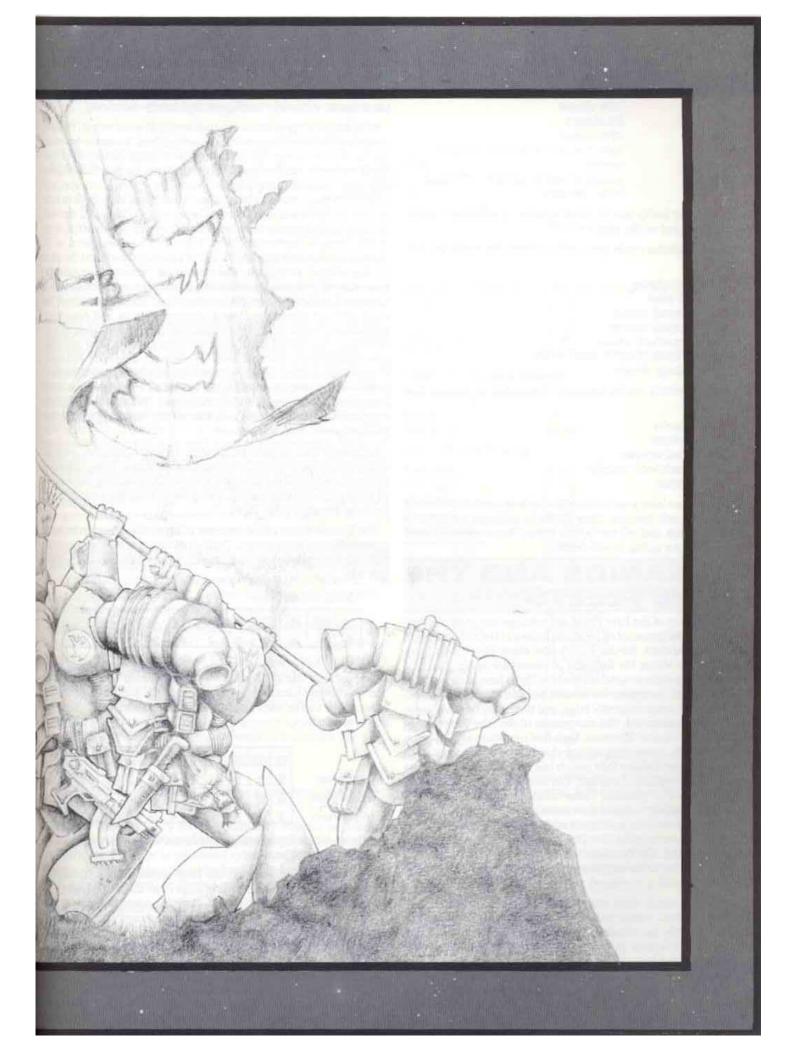
41-75 branchies 76-80 masque

81-00 respirateur (implant)

Caméléoline 10% (manteau)

Armure dreadnought 5%





Scanner d'énergie 25% Protection oculaire 25%

> 01-50 visières 51-75 lentilles 76-90 gouttes 91-00 injections

Réacteur de vol25%Power board5%Compteur Geiger25%Comb. anti-radiations5%Suspenseur75%

Viseur 75% si port d'arme lourde Solvant de toile toujours si lance-toile sinon 90% - D6 utilisations

En plus, la famille possède D6 autres pièces d'équipement qui peuvent être dispatché par le joueur comme il le souhaite.

Transport. Les véhicules peuvent être générés aléatoirement. Lancez un D10.

1	Pas de véhicules
2	1D6 motos
3	1 petit véhicule
4	2 petits véhicules
5-8	1 véhicule moyen
9	1 véhicule moyen et 1 peti
10	1 grand véhicule

Le type de véhicule peut être déterminé aléatoirement comme il suit. Lancez un D10.

1-2 Tunnelier3-4 Antigrav5-6 A roues

7-8 Chenillé/tout terrain

9-0 Marcheur

Tactiques. Les jokaero ont une aversion naturelle pour le corps à corps et préférent combattre à une distance raisonnable. Ils n'aiment pas exposer les membres de leur famille, et ils combattront rarement à moins qu'ils n'aient désespérément besoin de quelque chose ou en cas d'autodéfense

LES TYRANIDES ET LES FLOTTES RUCHES

Les habitants des flottes-ruches sont parmi les plus étranges, les plus énigmatiques et les plus dangereux de toutes les créatures connues des xénobiologistes de l'Administratum. Personne ne sait combien de flottes-ruches sont cachées dans les ténèbres de l'espace interstellaire. Tous les efforts de l'Imperium pour surveiller les flottes-ruches, ont permis, jusqu'ici d'en dénombrer pas moins de treize, dispersées dans toute la partie occidentale de la galaxie. Cependant, la galaxie est considérablement vaste, et il peut y en avoir beaucoup plus qui restent non-découvertes. Les mouvements des flottes-ruches sont d'un grand intérêt pour toutes les autres formes de vie. Chaque flotte comprend des millions et des millions de vaisseaux, ressemblant à un énorme nuage de sauterelles cosmique. Comme les sauterelles, tout monde sur sa route est complètement dévasté, chaque système solaire est dépouillé de toute vie et toute résistance écrasée. Les dirigeants des flottes-ruches sont les tyranides. Ces créatures ainsi que leurs nombreuses races esclaves créées biologiquement ne trouvent pas d'utilité aux mondes qu'ils ravagent, et ne font pas de colonies permanentes. Un monde n'est rien de plus qu'une ressource pour la flotte-ruche, un stock de minerai, de carburant et de matériel biologique. Les tyranides trouvent une utilité pour tout, de la plus petite créature vivante à l'atmosphère planétaire, ils ne laissent un monde qu'après l'avoir réduit à l'état de noyau rocheux sans atmosphère.

Les tyranides sont des créatures étranges. Ils ont évolué pendant d'innombrables millénaires au sein des flottes-ruches. Leur apparence est centauroïde, avec six membres effilés. Leurs membres arrières ont

des terminaisons palmées qui leur servent de mains et de pieds, les aidant à se stabiliser en basse gravité à l'intérieur de leur vaisseaux. Les membres frontaux servent aux manipulations, avec des mains à deux pouces, tandis que leurs jambes du milieu sont leurs principaux membres locomoteurs. Un tyranide peut utiliser ses seules jambes centrales, bien que se mouvant lentement, ils tendent à utiliser librement tous leurs membres pour se déplacer dans les coursives irrégulières des vaisseaux-ruches. Tous les tyranides ont une excellente vision accordée par leur yeux secondaires qui se développent le long de leur cou. Ceux-ci sont souvent confondus avec des oreilles par des humains ignorants, mais les véritables oreilles des créatures sont situées à l'intérieur d'un profond canal le long du cou. Comme ils ont évolué à faible gravité et avec une atmosphère faiblement dense, les sens auditifs des tyranides sont extrêmement faibles, par contre, ils sont remarquablement sensibles aux changements de pressions atmosphériques et aux vibrations. Les tyranides sont tous carnivores, extrêmement intelligents et impitoyables.

Plusieurs races avancées utilisent la bio-ingénierie dans une certaine mesure, créant des créatures/machines avec des composants biologiques. Les tyranides cependant, utilisent très peu les technologies mécaniques conventionnelles. Presque tout ce dont ils ont besoin est créé à partir de composants biologiques cultivés à cette fin. Leur équipement, leurs armes et même leurs vaisseaux sont organiques. Beaucoup sont produits à partir de créatures esclaves bâties à bord des plus grands vaisseaux-ruches ou même dans leurs alentours immédiats, dans l'espace. La plupart des objets de base sont dérivés de végétaux. Les appareils complexes requièrent plus de matériel biologique brut, souvent de grandes formes de vie animales. La plupart des constructions les plus sophistiquées ont besoin de formes de vie intelligentes comme les humains ou autres. Végétaux et animaux peuvent être réduits en composants protoplasmiques malléables avant d'être assemblés pour une utilisation spécifique, comme l'agrandissement de la flotte-ruche. A partir d'une kyrielle de matériaux bruts, l'équivalent d'ordinateur, de laser, de systèmes de contrôle et même de moteurs Warp peuvent être créés. Beaucoup de composants sont issus de créatures spécifiques : des objets spécialisés tel que les moteurs Warp, les matériaux de coque, les systèmes de communication et les unités de survies par exemple. Les créaturescomposants sont fusionnées et reformées pour produire le résultat désiré - processus au cour duquel la conscience individuelle des créatures composants est presque détruite. Ce qui reste de l'identité des composants est essentielle à son fonctionnement - permettant à un vaisseau de tirer sa puissance de l'espace Warp.

A cause de leur technologie unique, les équipements tyranides, leurs véhicules et leurs vaisseaux ont une apparence curieusement biologique. Etre à l'intérieur d'un de leur vaisseau spatial s'apparente à l'exploration des entrailles d'un animal gigantesque. L'exposition aux tyranides tend à provoquer la folie chez les autres races.

Les tyranides sont une menace pour l'univers impossible à mesurer mais potentiellement immense. Seule la guerre peut résulter de leur contact avec les autres races partout où ils se rencontreront, une guerre que seuls les tyranides peuvent gagner.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
5	4	4	3	3	2	4	2	7	10	8	8

Ceci est le profil de base d'un tyranide. Les personnages peuvent être générés de la même façon que les humains et les autres aliens. Le tableau ci-dessous récapitule les profils standards des personnages types, ils peuvent être utilisés à la place d'une génération aléatoire si vous le souhaitez.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Champion	5	5	5	4	3	2	5	2	7	10	8	8
H. mineur	5	6	6	4	4	3	6	3	8	10	9	9
H. majeur	5	7	7	4	4	4	7	4	9	10	10	10

Les tyranides sont peu psykers et les personnages n'ont que 5% de chance d'avoir des pouvoirs psychiques.



Organisation. Les flottes ruches sont comme d'énormes mondes mobiles, comprenant des centaines, quelquefois des milliers de vaisseaux, de toutes catégories et de toutes tailles. La ruche est dirigée par un prince tyranide dominant [hive tyrant]. La société tyranide fonctionne selon un système social similaire à celui des insectes (comme les fourmis ou les termites) et le prince tyranide dominant représente la ruche car tous les tyranides sont ses enfants. Le prince dominant est hermaphrodite, alors que tous les autres tyranides sont stériles. La mort du prince signifie également la dispersion de la ruche elle-même, et l'avènement d'un nouveau prince dominant à partir des tyranides immatures. Les princes dominants sont toujours des psykers, avec un niveau de maîtrise de 4. Ballonné d'œufs, le prince dominant est quasiment immobile, les affaires courantes de la ruche sont conduites par d'autres princes tyranides [hive lords] subalternes. Ces princes tyranides sont des sortes d'officiers : chef d'unité en tant de guerre, commandant de vaisseaux ou administrateurs, etc... Les escouades de guerriers sont de quatre individus, dont un chef et trois guerriers.

Les armées tyranides incluent toujours un certain nombre de races esclaves, les plus communes d'entre elles sont les zoats, des créatures génétiquement crées. Au moins, la moitié de toute force tyranide doit être composée de zoats.

Equipement. L'équipement tyranide est fabriqué à partir de composants biologiques. Malgré cela, il fonctionne de la même manière que les appareils mécaniques et est aussi efficace. Les fonctions exécutées par des appareils mécaniques ou électriques sont reproduites dans leur équivalent biologique ; des muscles pour des leviers, des bouches pour les communicateurs, etc. Leur équipement tend à ne pas avoir d'angles durs ou précis, mais il n'est pas totalement dissemblable en apparence d'un équipement conventionnel, et les objets les plus simples peuvent ressembler à leurs homologues plus usuels. Les tyranides portent des armures de tous types, ce qui inclut les armures énergétiques et les différents champs de forces. Leur arme favorite est le blaster - celui-ci ayant la capacité unique de créer ses propres munitions ! Les armes de combats sont fréquemment transportées dans des poches fixées le long du flanc de la créature.

Escouade type. Une escouade typique comprend 4 individus dont un chef et éventuellement un porteur d'arme spéciale. Leurs vêtements prennent la forme de harnais largement pourvus en holsters pour leurs différentes armes. L'arme de base est le bolter et l'arme spéciale, le bolter lourd. L'officier a également un pistolet bolter.

Uniformes. Les tyranides n'ont normalement pas de vêtements, bien qu'ils puissent porter des harnais pourvus de multiples poches pour transporter leurs équipements. Les ceintures sont souvent portées de façon purement décorative et sont soigneusement développées à partir de cultures de peau ou de fourrure. Une unité a le plus souvent la même sorte d'armure (formant une sorte d'uniformité, bien que les officiers puissent avoir quelques variations).

Génération des armes. Pour générer aléatoirement une escouade de quatre tyranides, jetez un dé pour déterminer combien d'arme spéciale il y aura. Lancez 1D6.

1-2 0 3-6 1

L'escouade compte un leader, le nombre de porteurs d'arme spéciale indiqué et des guerriers pour un total de quatre individus.

Générez les armes pour chaque guerrier ordinaire comme suit : Vous pouvez considérer qu'ils sont tous équipés de façon identique ou non.

On présume que chaque guerrier a assez de grenades de chaque type pour toute la bataille - ces grenades sont petites et une douzaine d'entre elles peut être transportée sans peine.

Table 1 - Guerrier tyranide

Epée 10% Pistolet bolter 30%

Plus une des armes suivantes :

Fusil d'assaut 01-25 Bolter 26-75 Catapulte shuriken 76-00

Plus 25% d'avoir les grenades suivantes :

Antichar 01-25 A fragmentation 26-75 A fusion 76-80

Aléatoire 81-00 (sauf psyk-out et vortex)

Table 2 - Chef d'unité

Epée 10% Pistolet bolter toujours

Plus une des armes suivantes :

Pistolet mitrailleur 01-10
Pistolet bolter 11-50
Lance-flammes léger 51-60
Pistolet laser 61-65
Pistolet à aiguilles 66-70
Neuro-disrupteur 71-80
Pistolet plasma 81-90
Lance-toile 91-00

Plus, le %, de chance indiqué d'avoir une des armes suivantes :

Epée tronçonneuse 50% Arme à deux mains 10% Hache énergétique 25% Gantelet énergétique 05% Epée énergétique 10%

Plus 25% d'avoir l'un des types de grenades suivants

Antichar 01-25 A Fragmentation 26-75 A fusion 76-80

Aléatoire 81-00 (sauf psyk-out et vortex)

Les porteurs d'armes spéciales ont soit une arme de base, soit une arme lourde à la place de leur armement standard. Jetez un D6.

1-3 Arme de base 4-6 Arme lourde

Table 3 - Armes spéciales

Armes de base :		Armes lourdes:	
Lance-flammes	01-25	Autocanon	01-10
Graviton	26-35	Transmuteur	11-15
Fuseur	36-50	Canon à distorsion	16-20
fusil à aiguilles	51-60	Bolter lourd	31-50
Lance-plasma	61-00	Lance-plasma lourd	51-60
		Canon laser	61-70
		Lance-missiles	71-90
		Multi-laser	91-95
		Multi-fuseur	96-00

Table 4 - Armures

80% de chance d'avoir l'une des suivante :

Carapace 01-25

Flak 26-60 Composite 61-90 Energétique 91-00

Table 5 - Equipements additionnels

Bio-scanner 25% - 1 par escouade
Caméléoline 5% - tous ou personne
Communicateur 1 par escouade
Scanner d'énergie 25% - 1 par escouade

Réacteur de vol missions spéciales uniquement

- tous ou personne

Réacteur de saut 10% - tous ou personne Gén.champ de phase missions spéciales uniquement

- D6 par ruche

Compteur Geiger 25% - 1 par escouade

Combinaison anti-rad missions spéciales uniquement

- tous ou personne

Suspenseurs 5% - D4

Viseurs 25% par arme lourde

Balise de téléportation 1 pour chaque escouade téléportée

Les armures énergétiques incluent des communicateurs, des systèmes de survie, etc. Les équipements de missions spéciales sont soumis à l'appréciation du MJ. Les autres équipements peuvent être distribués parmi les troupes, mais les petits appareils comme les bioscanners sont généralement portés par les chefs d'escouades.

Transports. Les véhicules tyranides sont généralement des antigrav ou des marcheurs. Déterminez-en aléatoirement le type:

01-75 Antigrav

76-80 Chenille/tout terrain

81-00 Marcheur

Les tunneliers sont réservés aux missions spéciales et sont aisément disponibles. Des véhicules de toutes tailles sont employés et peuvent être générés comme suit en utilisant 1D6.

1 Petit 2-5 Moyen 6 Grand

Tactiques. Les tyranides préfèrent utiliser des tactiques de choc pour soumettre rapidement leurs ennemis, s'assurant un fort taux de reddition si possible. Ils font la guerre pour les prisonniers qui iront servir de matériel génétique brut pour leur flotte et leurs autres équipements.

• LES ZOATS

Les zoats sont la plus commune des races esclaves spécialement créées par les tyranides. D'autres races sont un peu comme des animaux, voire de simples protoplasmes dédiés au nettoyage et à l'entretien de la flotte-ruche dont ils font partie. Même les énormes vaisseaux spatiaux qui composent la flotte-ruche sont dans un certain sens des races qui ont pour origine un stock génétique commun quoique largement modifié. Les vaisseaux spatiaux sont des monstruosités dépourvues d'intelligence et la majorité des races esclaves sont dédiées à une tache unique ce qui les rend difficile à envisager en tant que créatures indépendantes. Les zoats, d'un autre coté, sont des créatures complètement indépendantes vivant comme leurs maîtres.

Les xenobiologistes de l'Administratum pensent que les zoats ont été créé uniquement pour le combat. Les tyranides, créatures de l'espace, souffrent de rester trop longtemps sur une planète. Cependant, les zoats sont des animaux trapus tout à fait adaptés à une grande variété de conditions atmosphériques et gravitationnelles. Comme les tyranides, les zoats sont centauroïdes. Leurs deux paires de membres arrière sont construites toutes en puissance et en muscles et accordent à ces créatures un moyen de locomotion. Les membres supérieurs sont des organes manipulateurs d'une grande force et capable d'utiliser une grande variété d'armes. A la différence des tyranides, les zoats mangeront n'importe quoi, bien qu'ils subsistent largement grâce à des biscuits de protéines reconstituées appelés

Zoatibix. Les zoats sont des habitants communs d'une flotte-ruche, souvent égaux en nombre aux tyranides eux-mêmes.

Bien qu'ils soient une race esclave, les zoats occupent une position importante dans les flottes-ruches et certains d'entre eux peuvent gagner un grand pouvoir. Des rébellions contre le contrôle tyranide ne sont pas inconnues, mais restent extrêmement rares. C'est à cause d'une hormone sécrétée par les tyranides à destination de leurs esclaves qui inhibe leur sens naturel d'indépendance. Des zoats renégats existent cependant à travers l'univers, ils ont fui la flotte-ruche ou se sont perdus durant des missions de reconnaissance ou d'exploration. Sans l'influence inhibitrice de l'hormone des tyranides, les zoats sont capables de développer de puissants pouvoirs psychiques. Les civilisations de zoats indépendants sont extrêmement diverses, ils vivent en petits groupes isolés les uns des autres disséminés dans la galaxie.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
7	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9

Voici le profil de base des zoats. Les personnages peuvent être générer à partir du profil de base de la même manière que pour les autres créatures. La table ci-dessous donne les valeurs standards des personnages qui peuvent être utilisées à la place d'une génération aléatoire si vous le souhaitez.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champion	7	6	4	5	5	3	6	2	10	9	9	9
H. mineur	7	7	5	5	6	4	7	3	10	10	10	10
H. majeur	7	8	6	5	6	5	8	4	10	10	10	10

Les zoats de la flotte-ruche ne sont jamais psychiques. Les zoats indépendants sont trop divers pour inclure ici leurs détails mais une population typique pourra voir 50% de ses leaders dotés de pouvoirs psy. Certains groupes sont plus psychiques que d'autres.

Organisation. Les zoats combattent en unité de quatre. Les leaders des unités sont aussi des zoats bien que les plus hauts rangs et les positions plus techniques soient occupées par des tyranides. Toutes les forces tyranides doivent être composées au moins à moitié de zoats

Equipement. Les zoats utilisent l'équipement standard des tyranides. Leurs unités et leurs leaders utilisent les mêmes tables que leurs maîtres.

Une escouade type. Une escouade typique est composée de quatre individus dont un leader et, habituellement, d'un porteur d'arme spéciale. Leurs vêtements sont des sortes de harnais dotés de holsters pour des armes diverses. L'arme de base est un bolter et l'arme spéciale un bolter lourd. L'officier a un pistolet bolter, exactement comme pour les tyranides.

Uniformes. Les zoats portent les mêmes uniformes que les tyranides.

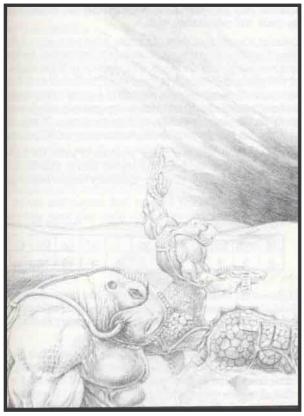
Génération des armes. Générez les armes et les équipements avec les tables des tyranides.

Transport. Générez les véhicules avec les tables des tyranides.

Tactiques. Les zoats forment le corps guerrier des flottes-ruches et sont utilisés comme garde ou police aussi bien que comme combattants. Ce sont des guerriers extrêmement puissants et ils s'intègrent parfaitement dans le concept tyranide de frapper vite et fort.

• LES CREATURES DU WARP

Cette section décrit les nombreuses créatures dont l'existence dépend complètement ou en partie de l'espace Warp ou dont les capacités spéciales, les pouvoirs ou les intérêts y trouvent leurs sources. Ces créatures peuvent être d'un type complètement différent de celles de l'univers matériel, ou peuvent être simplement des créatures dotées d'un accès limité à l'espace Warp. Le nombre et la variété des créatures Warp peut seulement être supposés, et celles présentées ici ne sont qu'une sélection utile à inclure dans le jeu.



D'autres peuvent être inventées par un MJ imaginatif s'il le désire. Les créatures du Warp posent aux joueurs des problèmes particuliers et c'est une bonne idée d'en inventer occasionnellement de nouvelles ou de modifier les pouvoirs d'une espèce existante. Ainsi, les joueurs resteront dans l'incertitude quant à ce qui leur fait face, et c'est une part importante du jeu!

Nombre des créatures décrites dans le chapitre suivant traquent ou exploitent les créatures psychiques d'une façon ou d'une autre. Beaucoup sont capables d'utiliser un psyker humain non-protégé d'une certaine manière. Les psykers non-protégés sont des humains dont les émanations psychiques incontrôlées agissent comme un phare dans l'espace Warp. Certains psykers humains sont assez forts pour maîtriser leurs pouvoirs, et ne comptent pas comme non-protégés, de tels psykers sont souvent recrutés dans un service impérial. Seuls 10% des psykers sont aussi forts. Les autres sont dits non-protégés à moins d'avoir subi le rituel de l'Unification des Ames avec l'Empereur et de devenir astropathes. En règle générale, les personnages contrôlés par les joueurs sont protégés.

• CHIEN ASTRAL

Les chiens astraux ressemblent à d'énormes chiens sombres et indistincts. Ils sont carnivores et prédateurs à l'extrême, mais pas intelligents. Leur instinct leur permet de traquer l'aura psychique de leur proie à travers l'espace Warp. Bien qu'ils puissent traquer l'aura psychique de n'importe quelle créature avec des capacités psychiques, la piste la plus forte et la plus attractive est celle du psyker humain non-protégé. Leur désir de trouver la source de cette aura est si fort que le chien astral est le plus grand danger du psyker émergeant. Ils utilisent les propres pouvoirs du psyker pour prendre forme dans l'univers matériel. Les chiens astraux attaquent avec une morsure anesthésiante, paralysant leur victime. Une fois sans défense,



l'infortunée victime est emmenée dans l'espace Warp, où les chiens astraux se nourrissent de son énergie psychique. Le pauvre psyker disparaît purement et simplement, déconcertant amis et voisins. Les chiens astraux sont de féroces adversaires, et sont capables de faire de court saut Warp de plusieurs mètres, apparaissant soudainement dans le dos ou à coté de leur ennemi.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Chien astr.	6	4	0	4	4	1	5	2	9	3	9	9

Les chiens astraux chassent en meute de 1 à 6 animaux. Lorsqu'une meute se manifeste dans l'espace réel, le MJ ou le joueur qui la contrôle lance 2D6 et compare la somme obtenue avec la caractéristique de FM du psyker. Si le résultat est supérieur à la FM, les chiens astraux se matérialisent. Sinon, le psyker résiste à leur intrusion et les chiens peuvent essayer à nouveau au tour suivant. Une fois dans l'univers matériel, les chiens apparaissent à D6+4" de leur proie et attaque en meute (l'équivalant d'une escouade). Au combat, les touches d'un chien astral paralysent à moins de la réussite d'une sauvegarde non modifiée. Une fois paralysée, la victime peut être enlevée dans le Warp par le chien qui l'a attaqué. S'il n'y a pas de psyker (protégés ou non) dans les 100 mètres, la meute se retire dans l'espace Warp pour savourer sa proie. Les psykers situés dans les 100 mètres seront attaqués comme ci-dessus, la meute continuant de nouveau!

Les chiens astraux ont la capacité de se déplacer en passant par le Warp. Le joueur les contrôlant choisit un point situé n'importe où dans les 12" de la position qu'ils occupent actuellement. Les chiens réapparaîtront à D6-2" de ce point - les chiens ne tombant pas directement sur une cible sont positionnés à la distance spécifiée de celle-ci.

• SPECTRE ASTRAL

Le terme spectre couvre une large variété d'entités n'ayant pas de corps physique, mais existant de manière primaire dans la matrice de l'espace Warp. Les spectres sont capables d'agir sur le monde matériel uniquement à travers les psykers dont ils suivent délibérément la piste psychique ou sont attirés par eux sans le vouloir. Les psykers humains non-protégés ne peuvent pas s'empêcher d'attirer ces créatures, donnant naissance à des phénomènes paranormaux, une folie apparente, etc. Les spectres ont une intelligence, mais d'un ordre très différent de celle des humains, par de nombreux aspects, incompréhensible. Ils n'ont aucun respect pour les créatures vivantes, utilisant les psykers uniquement pour survivre. Une fois sortis de l'espace Warp, les spectres ont besoin d'un apport constant d'énergie psychique sous peine d'être détruit. La seule façon pour un spectre d'obtenir cette énergie est d'occuper le corps d'une créature intelligente (Int 5 ou plus). Chaque jour, le corps qu'occupe le spectre est drainé d'un D6 points de FM, jusqu'à ce que le corps soit complètement drainé et inutile. Les corps abandonnés ne meurent pas, mais ne sont que des coquilles vides sans âmes. Le corps d'un psyker est plus utile au spectre car les points psy peuvent être drainés eux aussi. L'hôte ne peut pas récupérer les points psy volés par le spectre, et sera finalement vidé et abandonné comme toutes les autres créatures.

Pour se manifester dans le corps d'un psyker non-protégé, le spectre doit réussir un jet sur 2D6 supérieur à la FM du psyker. Un spectre échouant à prendre le contrôle du psyker de cette façon peut se chercher une nouvelle victime. Il peut faire chaque fois un nouveau test jusqu'à ce qu'un hôte qui convienne soit trouvé. Une fois installé dans un corps matériel, le spectre peut se transférer dans une nouvelle victime par simple contact physique, les nouvelles victimes n'ont pas à être des psykers non-protégés et peuvent aussi bien être d'autres psykers ou même des non-psykers. Un test de FM sur 2D6 doit être fait pour la nouvelle victime. Une touche réussie en corps à corps pourrait suffire pour faire ce transfert. Un spectre acquiert un certain nombre de connaissances venant de son hôte, il devient capable de parler sa langue et d'effectuer la routine quotidienne. Seuls les amis proches et les parents pourront facilement détecter les changements d'attitude. Un spectre ne peut pas survivre dans l'univers matériel sans corps, un spectre sans corps sera détruit sur un 6 sur 1D6 chaque tour. Un spectre dans cet état ne peut être blessé d'aucune manière.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Spectre		+2	+2	+1	+1	+1	+1	+1	10	10	10	10

Les caractéristiques de combat d'un spectre dépendent de celles de son hôte avec les modificateurs indiqués.

Chaque jour, un spectre drainera D6 points de FM ou psy-points de son hôte. Si ce dernier a des ressources insuffisantes, le spectre doit trouver un nouveau corps. En attendant, il sera détruit sur 6 sur 1D6 chaque tour. Si le corps hôte est tué alors qu'il est possédé, le spectre l'est également.



ENSLAVER

L'origine de ces créatures, uniquement connu de l'humanité sous le nom d'enslavers, est un mystère total. Leur capacité à aller dans l'espace normal leur permet de se déplacer facilement à travers la galaxie, et peut-être même au-delà. Ils ont un corps physique, bien que totalement différent de toute forme de vie connue. Les enslavers sont sphéroïdes ou en forme de tonneau, mesurant environ 2 mètres de haut, avec une peau de cuir épaisse. Au sommet de leur corps se trouve un unique organe sensoriel énorme parfois appeler œil, bien que sa fonction exacte ne puisse être que supposée. Autour du corps de la créature il y a des tentacules, généralement entre 8 et 12, toutes longues d'environs 1,5 mètre, souvent deux de ces tentacules sont plus longs que les autres et sont terminés par des ventouses. Ces tentacules fonctionnent comme organes sensoriels et de manipulation. Les enslavers n'ont pas de jambe mais se déplacent en flottant, utilisant parfois leurs tentacules pour des mouvements rapides ou précis. Ils peuvent bouger assez rapidement par ce moyen et peuvent changer de direction et de vitesse d'une façon comparable aux humains et autres créatures plus orthodoxes. Les enslavers flottent à 3 mètres au-dessus du sol, mais ne volent pas en tant de tels. Ils peuvent grimper en utilisant leurs tentacules. Les enslavers peuvent changer de couleur comme ils le veulent, mais leur coloration normale est un marron cuir avec des tentacules plus pales, parfois blanches. L'œil est rouge, orange ou rose.

En terme humain, il est impossible de dire si les enslavers sont intelligents. Ils agissent de manière rationnelle, et semblent capables de prendre des décisions logiques pour leurs actions. Pourtant, s'ils sont capables de communiquer avec d'autres races ils n'ont jamais essayé, et ils n'utilisent ni arme ni équipement d'aucune sorte. Même s'ils sont capables d'utiliser théoriquement des armes, ils ne le font jamais. Le travail manuel est fait par leurs esclaves, c'est cette capacité à asservir d'autres créatures qui leur a donné leur nom. Ces créatures asservissent d'autres races par contrôle mental, chaque enslaver peut prendre le contrôle de l'esprit de 10 autres créatures. Les victimes gardent tout leur savoir, capacités et attributs physiques, mais sont dirigées par la volonté de l'enslaver. Cette capacité de contrôle d'esprit a une portée de 50 mètres.

Les enslavers voyagent à travers le Warp en se servant des vibrations psychiques d'autres créatures. Comme d'habitude, les plus fortes et les plus facilement repérables viennent de psykers humains non-protégés. Les enslavers peuvent détecter de telles émanations à dix années-lumière de distance, et peuvent le rejoindre et l'exploiter

d'une façon particulièrement horrible. Une fois leur victime repérée, trois enslavers se réunissent pour former un lien psychique. La victime l'ignorera sans doute, mais le fonctionnement de son corps changera graduellement, elle devient fatiguée et léthargique et sa peau commence à pâlir. Après une période de 50 à 75 heures, la victime enfle pendant que les tissus de son corps se désintègrent et se reforment en une porte de chair déchirée, vivante et vibrante. C'est la fin définitive de la victime, elle a été transformée en une forme spéciale de portail Warp, un lien physique à travers le Warp entre le monde du psyker et celui de l'enslaver. Etant donné que le portail a été formé par trois enslavers spécifiques, ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser sans restriction et peuvent entrer et sortir comme ils le veulent.

Une fois sur une planète, les enslavers peuvent créer d'autres portails Warp avec les psykers qu'ils asservissent - même un psyker protégé, tel qu'un astropathe. Ces nouveaux portails sont identiques à l'original, et permettent le passage de trois autres enslavers. Comme avant, le nouveau portail permet seulement le passage de trois enslavers spécifiques. Les trois autres enslavers autorisés à utiliser le portail Warp peuvent inclure des créatures déjà présentes sur la surface, comme ses créateurs. Il est clair qu'une fois commencée, une infiltration de ces créatures est très difficile à arrêter.

Les enslavers sont incapables d'utiliser des armes ou des outils, mais ont une arme naturelle qui prend la forme d'un choc psychique. Il a une portée de 50 mètres. En situation normale, un enslaver restera caché et laissera faire le combat par ses esclaves.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Enslaver	6	3	3	5	5	3	4	1	10	10	10	10

Les enslavers sont une race remarquablement uniforme et il est improbable que certains individus atteignent des caractéristiques plus élevées. Les profils restent donc les mêmes et les personnages enslavers ont des caractéristiques normales.

Choc psychique. Ce pouvoir a une portée de 24 pouces et une aire d'effet d'un pouce de rayon mais il ne dévie jamais. Au corps à corps, le gabarit peut être placé sur l'enslaver lui-même, toutes les figurines au contact devenant des cibles potentielles. Le choc psychique a une force de 5 et ignore toutes les armures. Les personnages psychiques, mais pas les autres, reçoivent une sauvegarde basée sur leur FM. Il leur faut réussir un score inférieur à leur FM sur 2D6.

Asservissement. Un enslaver peut asservir un ennemi dans les 12". Si un enslaver maintient moins de 10 créatures en esclavage, il peut tenter d'en asservir la différence soit, par exemple, 2 s'il en a déjà 8 ou 3 s'il en a déjà 7. L'enslaver ne peut pas tenter d'entraver plus d'une victime par tour. Pour dominer une créature (psychique ou non), l'enslaver doit faire plus que la FM de celle-ci sur 2D6. Une fois prisonnière, la créature doit rester dans les 24" de son maître ou le lien psychique est rompu et la victime retrouve son état normal. Les enslavers peuvent aussi libérer leurs esclaves n'importe quand. Un esclave libéré de ce contrôle de quelque façon que ce soit, ne peut rien faire pendant un tour entier.

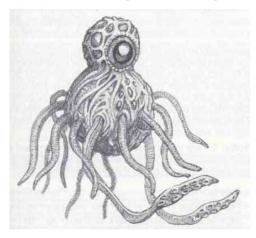
Note aux MJ. Le mouvement des esclaves n'est pas facile à gérer et requiert du MJ un bon sens d'adaptation. Une fois qu'une figurine est asservie, le joueur enslaver peut déclarer que cette dernière est dorénavant "dans son camps". A ce moment, l'esclave est déplacé et contrôlé par le joueur enslaver. Les esclaves peuvent continuer à agir pendant le tour de leur camps d'origine aussi longtemps que désiré, mais peuvent être employés pendant le tour de l'enslaver au moment opportun. Ils ne perdent pas un tour pour compenser, l'enslaver a l'opportunité d'exploiter une brève période d'hyperactivité. Comme les enslavers restent souvent prudemment à couvert, il peut être nécessaire de faire le jet d'asservissement en secret (donc sans dévoiler sa position). A cause de cela, le joueur enslaver peut trouver qu'asservir certaines figurines en secret, tout en laissant leur contrôle à son adversaire jusqu'à ce qu'il en ait besoin, est une bonne idée. De cette façon, l'adversaire reste dans l'incertitude quant aux troupes qui sont asservies et est incapable de deviner exactement où sont cachés les enslavers.

Création de portail. Cette action peut être effectuée en utilisant un psyker asservi. L'enslaver contrôlant celui-ci ne peut avoir d'autres esclaves en même temps et doit rester dans les 12" du psyker jusqu'à ce que le portail soit formé. Le psyker sera instantanément transmuté en portail sur un 6 sur 1D6 répété chaque tour jusqu'au succès. Un portail créé de cette façon permet le passage de trois enslavers supplémentaires durant un tour suivant sur un 4 ou plus sur 1D6. Ces portails sont des masses charnelles de forces psychiques, dirigeant et attirant les enslavers hors de l'espace Warp. Ils ne peuvent être utilisés pour transporter quiconque ou quoi que ce soit d'autres que trois enslavers. Les portails peuvent être détruits mais ils sont très solides.

Portail

I	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
ı	0	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	0

Les enslavers dans le jeu. Ce sont des créatures délicates à jouer. Il n'est pas toujours simple de gérer leur mouvement, leur combat et leurs tirs tant qu'ils restent à couvert. Il est recommandé que le MJ joue rigoureusement ces créatures en suivant les règles et de les introduire dans des scénarios brefs et bien délimités. Des enslavers joués normalement resteront cachés, habituellement dans des bâtiments. Cela signifie pour le MJ d'enregistrer leur mouvement caché, de superviser les différents jets d'asservissement et de noter leurs résultats. Tout cela peut poser des problèmes au MJ et aux joueurs, mais si cela est fait correctement, le jeu en devient très intéressant et c'est un sérieux défi pour les deux camps.



• PSYCHNEUEIN

La psychneuein ressemble à une énorme guêpe fuselée : elle n'est pas intelligente, mais c'est un prédateur vorace. Elle possède également une méthode de reproduction unique et peu ragoûtante. Comme beaucoup d'autres créatures Warp, la psychneuein est sensible aux émanations psychiques. Bien que capable de détecter n'importe quelle émanation de ce genre, la plus puissante et la plus attractive vient du psyker humain non-protégé. Les femelles psychneuein utilisent ces émanations pour implanter leurs œufs directement dans l'esprit de leurs victimes. La portée normale de cette capacité n'est que de 100 mètres, mais va jusqu'à dix années-lumière dans le cas d'un psyker humain non-protégé. Chaque œuf est petit, et au début ne dérange pas le psyker, mais, à mesure que les œufs deviennent larves, ils commencent à se nourrir du cerveau du psyker. La croissance des larves est tellement rapide à partir de ce moment, que si au matin il n'a rien de plus qu'une migraine, il sera mort le soir même, son crane rempli d'énormes larves. Folie, agonie et mort se suivent rapidement. En quelques heures les larves auront nettoyé la carcasse, et chercherons un refuge sombre et sûre pour leur métamorphose. En quelques jours, elles seront devenues des psychneueins adultes, des prédateurs carnivores ailés. Une fois adultes elles sont relativement faciles à détruire, ne cherchant pas à se cacher. Cependant, elles sont toujours aussi dangereuses, car capable d'engendrer dans l'esprit d'un psyker non-protégé proche. A courte distance (environ 100 mètres, ou 50 pouces sur la table de

jeu), tous les psykers sont vulnérables qu'ils soient protégés ou pas , et tout psyker exposé durant une partie sera infecté sur un 6 sur 1D6.

La psychneuein adulte est jaune vif et noir, ses ailes sont transparentes. Les larves sont blanches et ressemblent à des larves ordinaires. L'adulte fait 2,5 mètres de long, les larves atteignent 50 centimètres avant d'éclore.

Adulte Larve

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	6	0	5	6	2	6	3	10	3	10	10
2	3	0	2	2	1	3	1	10	3	10	10

La psychneuein est une créature qui peut facilement être introduite par le MJ dans un scénario, même si cette éventualité risque de provoquer la fuite des joueurs, par exemple le nid de ponte un groupe de créatures pourrait être attaqué dans une caverne.

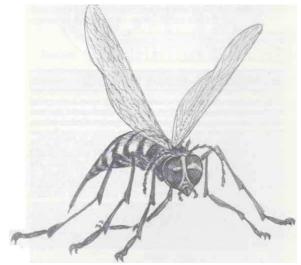
Un essaim typique est composé de 1D6 créatures, male et femelle à 50/50. Une psychneuein adulte met 1D6 jours à arriver à maturité sexuelle et s'accoupler. Les chances de trouver un psyker non protégé réceptif pour la ponte, dépendra de la population de la planète. Sur une planète humaine, il y a généralement suffisamment de psykers non-protégés pour que cela ne pose pas un vrai problème. Les victimes seront habituellement proches.

• VAMPIRE

Les anciennes légendes de la vieille Terre furent longtemps considérées comme des inventions, du folklore et des mythes. La réalité est cependant bien plus étrange. Les vampires sont des créatures polymorphes capables de changer leur métabolisme afin de ressembler aux créatures parmi lesquelles ils vivent. Leur forme naturelle (si on peut l'appeler ainsi) ressemble à une chauve-souris, quoique de taille humaine. Les vampires existent dans les sociétés de races intelligentes, souvent à une position de pouvoir. Ils sont naturellement attirés par le pouvoir, voyant même leurs camarades vampires comme d'autres rivaux dangereux. Ils n'ont pas de monde d'origine. Où ont-ils évolué et pourquoi sont-ils venus occuper une position parasitique dans les sociétés extraterrestres restent des questions sans réponse.

Les vampires vivent au milieu de la race qu'ils ont choisie, et ne sont pas faciles à démasquer. Ils ont des pouvoirs psychiques d'un niveau comparable aux humains. Les vampires se maintiennent en vie en absorbant l'énergie des autres créatures, à l'aide d'un contact physique prolongé (un simple coup ne suffit pas). La force vitale est drainée sous forme de point de FM et, si la victime est un psyker, de psy-points. Une victime dont tous les points de FM sont drainés mourra. Les psy-points peuvent être récupérés normalement, mais les points de FM ne peuvent se récupérer qu'après 1D10 jours de repos complet après quoi un point de FM est regagné par jour supplémentaire d'inactivité. Heureusement, les Vampires peuvent également subsister à l'aide de nourritures et de boissons normales après quoi ils n'ont besoin que d'un peu d'énergie psychique pour survivre.

Si tous les points de FM d'une victime sont drainés, celle-ci peut devenir un zombie - un servant sans aucune volonté sous le contrôle



du vampire. Les zombies sont des cadavres qui pourriront lentement jusqu'à devenir inutile car quelque peu limités. Créer un zombie n'est pas fait sans raison.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Vampire	4	6	6	5	5	3	6	3	10	10	10	10

Le vampire doit absorber au moins un point de FM ou un psypoint d'un membre de la race hôte par jour. Si ce n'est pas fait, le vampire tombera dans un état catatonique et ne pourra être ranimé que par le sacrifice d'un membre de la race hôte au-dessus de son corps endormi. Pour absorber l'énergie d'une victime un vampire doit établir un contact physique d'au moins une minute. Le vampire doit réussir un score plus grand que la FM de sa victime s'il veut drainer 1D6 points de FM ou psy-points d'un coup. Ces points ne peuvent être stockés pour les jours suivants et au moins un point doit être drainé chaque jour. Un vampire drainant davantage peut ajouter le surplus à ses propres psypoints ce qui peut le faire dépasser le total de psy-points de départ

Les vampires ont des pouvoirs psychiques. Déterminez le niveau de maîtrise, les psy-points et les détails des pouvoirs de la même façon que pour les humains et les autres races psychique. Les vampires peuvent récupérer les psy-points de manière normale ou en aspirant de l'énergie de leur victime.

Le changement de forme est une capacité naturelle du vampire, ils sont capables de se transformer en n'importe quelle créature de taille humaine. La transformation prend D6 tours pour être complète. Une fois transformé, le vampire gagne les capacités physiques associées à la créature, tel que voler, nager, planer, etc. Le vampire ne gagne pas les capacités psychiques ou les attaques spéciales. Les caractéristiques du vampire restent les mêmes.



• ENTITE WARP

Beaucoup d'entités existent dans l'espace Warp, créatures d'un ordre très différent de celui du monde réel. Les spectres représentent un tel groupe de créatures, et sont décrits plus haut. Seul un puissant lien psychique permet à une entité Warp d'entrer dans le monde réel, et, même dans ce cas, peu d'entités Warp viennent de leur plein gré. Un tel lien peut être produit intentionnellement par l'action combinée de psykers particulièrement insensés et le sacrifice d'une âme. Le plus souvent, le lien est accidentellement créé par des psykers humains non-protégés. Pour survivre dans l'univers réel, l'entité Warp a besoin d'avoir une forme physique, créée par l'intermédiaire de l'agent de liaison. Dans beaucoup de monde, de tels événements ont donné naissance à des religions, des cultes du démons et autres croyances surnaturelles. Une fois manifestée dans cet univers, l'entité Warp est abandonnée, coincée dans un corps étrange dans un monde tout aussi étrange, au milieu de créatures bizarres et barbares. Il est donc normal que beaucoup d'entités soient très en colère.

La seule façon pour une entité de retourner dans l'espace Warp est d'amasser l'énergie psychique des créatures autour d'elle. Une telle énergie est produite uniquement quand une créature psychique meurt. L'entité Warp manipulera les créatures autour d'elle, jouant



avec leurs superstitions et leurs peurs et les forcera à rassembler des victimes. Dans les sociétés primitives cela est très efficace, dans les sociétés plus sophistiquées l'entité devra utiliser ses pouvoirs psychiques. Les entités Warp sont souvent aspirées dans le monde réel en groupe, la plus grande et la plus puissante devenant leur chef. Les entités coopéreront souvent si elles peuvent en tirer un avantage mutuel.

Profil. Le profil d'une entité du Warp reflète sa taille générale et sa puissance. Il est plus commode de le générer aléatoirement, bien que le MJ puissent inventer les caractéristiques qui lui plaisent.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Entité	D6	10	10	10	10							
Warp	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4	10	10	10	10

Cela donne une créature honorablement puissante. Une entité servante, plus petite, peut être générer comme ci-dessous.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Entité	D6	D4	10	10	10	10						
Warp	+4	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	10	10	10	10

Les entités Warp ont 50% de chance d'être ailées, avec une vitesse de vol maximale de 24", un acc/dec de 8" et un RdB de 1.

Toutes les entités Warp ont des pouvoirs psychiques. Les entités servantes sont l'équivalent de psykers de niveau 1 au niveau psychique et aux pouvoirs générés aléatoirement. Les créatures plus grandes sont d'un niveau psy à déterminer aléatoirement (1 à 4). Les psypoints peuvent être regagnés de la manière normale jusqu'au niveau maximum.

Influence. Les entités du Warp excellent dans la domination des autres créatures. Celles-ci resteront loyales à l'entité en tout temps quelle que soit la distance ou les circonstances. Seule la mort de l'entité ou son retour dans l'espace Warp pourra rompre le lien. Pour établir une domination, la victime doit être dans les 6" de l'entité et le joueur doit réussir un score supérieur à la FM de sa victime sur 2D6. Un seul test peut être fait par tour. Les créatures agissant sous la domination gardent leurs connaissances et leur identité personnelle, mais font leur les intérêts de leur maître.

Drain d'énergie. Les entités du Warp drainent automatiquement les psy-points d'un psyker mourrant dans les 6". Ces derniers passent directement dans l'entité qui peut les stocker au-delà de son niveau normal.

Le retour dans l'espace Warp peut se faire pour une entité qui a un surplus de 100 psy-points par rapport à son niveau psy maximum. Les entités peuvent retarder leur retour pour aider d'autres entités laissées derrière elles, mais ne seront pas enchantées de faire cela trop longtemps.

Les entités Warp peuvent choisir de causer la peur ou la terreur à n'importe quelle créature vivante et intelligente si elles le désirent.

• ZOMBIE

Un zombie est en général un corps sans âme de n'importe quelle créature, animé par les pouvoirs psychiques d'une entité, tel qu'un vampire. Les zombies continuent à pourrir, leurs corps se désintègrent graduellement au bout d'un moment. N'ayant aucune volonté propre, les zombies doivent être contrôlés à tout moment. La portée maximum de ce contrôle est de 50 mètres (24 pouces sur la table de jeu), à une plus grande distance le zombie est détruit définitivement.

Profil. Les zombies ont le profil normal de la race à laquelle ils appartiennent. Les zombies perdent tous les pouvoirs psychiques ou spéciaux qu'ils avaient de leur vivant et sont incapables de parler (à part quelques borborygmes désagréables). Ce sont des automates et ils ne font jamais de test de déroute ou de psychologie. Il n'est pas nécessaire de les maintenir en formation d'escouade, ils peuvent être séparés et regroupés à volonté.

LES CREATURES ALIENS

La galaxie est immense, elle comprend plus d'un million de planètes habitables connues avec des systèmes écologiques développés. Chacune est unique et peuplée de créatures de toutes formes et tailles. Pour le MJ qui dirige une partie ou une campagne de Warhammer 40.000, il n'y a pas de raison de se limiter aux seules créatures décrites ici. Toutefois vous en trouverez de nombreuses dans les pages suivantes afin de vous inspirer de nombreuses parties romanesques et excitantes. Et si nécessaire, vous pouvez inventer de nouvelles variantes ou changer celles qui existent déjà comme il vous plaît. Une ingénieuse variante d'un nouveau monstre sera tout aussi inattendue et inquiétante pour les joueurs qu'une toute nouvelle créature, peut être plus car ils peuvent être tentés de sous-estimer ses capacités réelles.

• AMBULL

L'ambull est originaire des dangereux et chauds déserts de roches de la planète Luther McIntyre IX. Ils peuvent survivre à des températures extrêmement élevées durant de longues périodes ce qui a conduit à tenter de les domestiquer sur de nombreuses planètes désertiques. En conséquence, les ambull peuvent être trouvés sur de nombreuses planètes à travers l'espace humain. Les ambulls ont un énorme torse en forme de tonneau et la position générale d'un singe. Les deux bras touchent le sol et les jambes sont courtes et tordues. Les bras et les jambes se terminent en griffes utilisées pour creuser des tunnels dans la roche friable qui couvre leur monde natal. Les ambulls excavent des tunnels dans lesquels ils vivent, passant la plupart de leur temps sous la terre se protégeant des rayons du soleil. Leur mode de vie souterrain est partagé par la plupart des habitants de Luther McIntyre, dont l'aliment favori de l'ambull : le crawler. Les ambulls poursuivent les crawlers et leurs autres proies en creusant à une vitesse considérable. Les grandes mâchoires extensibles de l'ambull lui servent à saisir et extraire sa proie des gravats. Ces mâchoires lui donnent un aspect très féroce et sont sa caractéristique principale. Les yeux des ambulls sont adaptés à percevoir la chaleur, lui donnant une vision infrarouge à n'importe quelle distance. Ces créatures vivent en groupes familiaux, qui occupent souvent le même complexe de tunnels depuis des années sans interruption, creusant lentement un vaste réseau souterrain qui peut s'étendre sur des kilomètres. Bien qu'ils aient spécialement évolué pour vivre sous la surface, ils s'adaptent bien à la plupart des environnements et mangent toutes sortes de créatures vivantes.

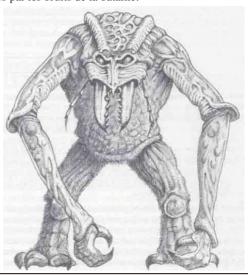
Ambull

M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
6	5	0	5	5	3	5	3	8	4	8	8

Les ambulls ont deux attaques de griffes et une de morsure. Ils peuvent être employés par le MJ comme monstres aléatoires s'il le désire. De la même manière que les crawlers ils peuvent être positionnés aléatoirement sur la table creusant leurs tunnels pour attaquer les figurines à la surface. Voyez le paragraphe sur les

crawlers pour plus de détails sur les différentes manières d'accomplir ceci.

Dans le jeu, les ambulls peuvent être utilisés comme des monstres standards de mondes hostiles. Une idée plus intéressante est d'exploiter leurs tunnels pour former la base d'un scénario. Par exemple, des bandits sont cachés dans un complexe de tunnels. Les autorités doivent les en extraire. Une carte du secteur peut être maintenue par le MJ et les défenseurs s'y déplacent en secret, résolvant les combats individuels quand ils se produisent. Les ambulls sont toujours dans les parages bien sûr, et peuvent très bien être attirés par les bruits de la bataille.



BOUNCER

Les bouncers sont une forme de vie de la planète Chbal. Ils sont sphériques, d'un ou deux mètres de diamètre, rouges avec des veinures jaunes et n'ont aucun organe ou membre apparent à l'exception des pieds en forme de griffe normalement invisibles. Le corps d'un bouncer est léger, son squelette étant formé de parties gonflées de tissu organique. Dans l'atmosphère venteuse de Chbal, les bouncers traversent des distances considérables en suivant les courants du vent et en flottant sur les océans. Ce sont des créatures vives et curieuses avec une nature joueuse et un esprit éveillé. Leur intelligence est quelque peu inférieure à celle d'une race vraiment intelligente mais ils peuvent imiter la parole et s'intéressent beaucoup aux activités des autres créatures. Les bouncers ne sont pas hostiles à moins d'être provoqués, ils attaqueront alors en rebondissant sur leurs victimes et avec leurs longues griffes. Ces créatures sont plutôt fragiles et toute rupture de leur peau aura généralement pour conséquence de les dégonfler et de les tuer.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Bouncer	12	3	0	3	1	1	6	1	7	4	7	7

Les bouncers n'ont qu'une attaque de piétinement. Ils se déplacent et attaquent de façon plutôt différente des autres créatures. Les bouncers rebondissent littéralement, chaque rebond étant long d'à peu près 12 ps et suffisamment haut pour atteindre une fenêtre d'un deuxième étage. Dans des conditions de vents appropriés, le bond peut être considérablement plus long. Quand il attaque, un bouncer va simplement atterrir sur sa victime et repartir, ne faisant qu'un unique tour de combat.

Dans le jeu, les bouncers sont une bonne créature aléatoire, apparaissant soudainement sur le champ de bataille, rebondissant et disparaissant. Pour un jeu qui les impliquerait plus, les deux camps peuvent se disputer une caverne dans une falaise. A l'insu des deux camps, le lieu est un endroit ou nichent les bouncers, qui choisissent (naturellement) ce moment pour revenir.

• HUITRE DES SABLES CARNIVORE

Cette créature est apparue sur le monde principalement aquatique de Salutation, où elle vit sur les côtes, chassant de nombreuses formes semi-aquatiques qui vivent là. L'huître fait à peu près 2 mètres avec deux grandes valves. Elle passe la plupart de sa vie enterrée dans la vase collante à attendre. Si un petit animal s'approche, l'huître sent les vibrations et s'ouvre rapidement, engouffrant le sable et sa proie à l'intérieur de sa coquille. Bien que trop large pour être entièrement absorbées, des créatures de taille humaine peuvent facilement être attrapées et ne pourront s'échapper qu'en tuant la créature. Une huître des sables est une créature puissante et ses mâchoires peuvent écraser une jambe ou rompre un bras.

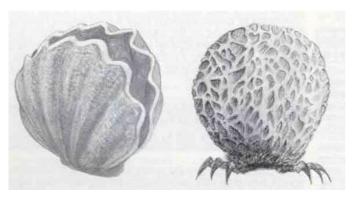
	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Huître	0	6	0	4	4	1	3	1	0	0	0	0

Les huîtres sont immunisées à tout effet psychologique et, comme elles sont immobiles, ne peuvent pas être démoralisées ni mise en fuite. Elles attaquent automatiquement toute figurine qui passe à proximité, si elles ont une touche, la proie est attrapée. Si la victime est touchée mais non tuée, elle sera prisonnière jusqu'à ce que l'huître soit détruite. Bien que, en théorie, l'huître et la figurine soient au corps à corps, toute arme disponible peut être utilisée contre l'huître bien que l'usage d'arme à aire d'effet ne soit pas recommandé pour éviter tout nouveau dommage à la victime. Une fois la figurine attrapée, l'huître attaque une fois par tour, jusqu'à ce que la proie soit tuée, à ce moment l'huître se re-enfouit sous le sable.

Dans le jeu, les huîtres des sables peuvent être positionnées sur des étendues de sable, de la même manière que les mines (le MJ peut soit noter à l'avance leurs positions, soit juste noter la zone où elles guettent leur proie). Toute figurine se déplaçant dans cette zone sera attaquée sur un 5 ou un 6 sur un D6. Le problème est bien plus intéressant si un objet de valeur se trouve au beau milieu d'une communauté d'huître. Une épave de vaisseau par exemple. Bien mieux, la balise de téléportation était en la possession de votre commandant, et celui-ci a été mangé par une huître des sables. Mais laquelle ?

• DIABLE DE CATACHAN

Ces animaux féroces sont de grands carnivores territoriaux. Ils sont originaires du monde Catachan, mais ont été introduits sur de nombreux mondes. Les diables de Catachan sont superbement adaptés à la vie dans les jungles chaudes et moites de leur planète natale. Leur corps sont segmentés, chaque section du milieu a une paire de pattes, et le nombre de sections, pattes et la taille globale de la créature dépendent de l'âge de la créature. Les plus grands spécimens peuvent avoir vingt sections, vingt paires de pattes et atteindre trente mètres de long. La dernière section est une longue queue avec un crochet barbelé et empoisonné qui s'incurve pardessus le dos de la créature, de la même manière qu'un scorpion. Sur les vieux mâles, la paire de pattes avant grossit et prend l'apparence de pinces de crabe. Souvent une des pinces est bien plus grosse que l'autre, les autochtones appellent ces créatures des violonistes. La tête d'un diable de Catachan est petite et pointue avec des yeux verts lumineux. En face des yeux, surmontant la bouche de la créature on trouve un anneau de courts tentacules. Chaque tentacule est garni de cellules pointues qui soumettent la proie. La bouche elle-même est extensible, y compris deux mandibules grinçantes. Bien que la créature n'ait pas de vraies dents, des crochets osseux qui revêtissent la bouche ont la même fonction et peuvent causer des blessures affreuses.



Diable Cd Int Petit 10 10 Moven 0 6 6 8 b* Grand 0 8 8 c* 10

a* 2 piétinements, un coup de queue, une de tentacule, 1

10

10

morsure; total 5

b* 4 piétinements, un coup de queue, une de tentacule, 1

morsure; total 7

c* 6 piétinements, un coup de queue, une de tentacule, 1

morsure; total 9

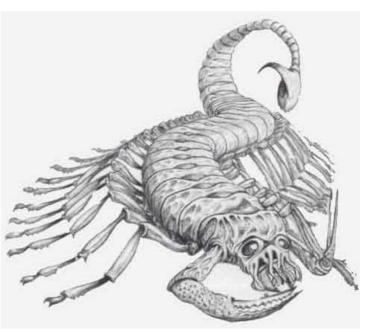
Il y a 50% de chance qu'un grand diable de Catachan soit un mâle adulte avec deux attaques de pinces additionnelles. Il y a 10% de chance pour qu'un mâle soit un violoniste avec une pince plus puissante. Les piétinements et les morsures causent 1 point de dommage chacun. Le coup de queue D6 dans le cas de cibles vivantes, 1 sinon. Les attaques de pince causent D4 points de dommages (D6 pour les violonistes). Les attaques de tentacule causent D4 points de dommages.

Dans le jeu, les diables de Catachan sont des créatures plutôt puissantes. Ils font d'excellentes créatures de Mondes Hostiles et sont surs de faire passer un mauvais moment aux joueurs.

• MANGE-VISAGE DE CATACHAN

Cette créature est originaire du monde hostile de Catachan, mais a colonisé plusieurs autres mondes, on ne sait pas si c'est par accident ou volontaire. Le mange-visage est l'une des plus déplaisantes espèces de ce monde pourtant dangereux. Dans son environnement naturel, cet animal s'accroche aux arbres ou se cache dans les chemins ou les flaques. Quand quelque chose qui ressemble à une victime approche, le mange-visage attaque : un puissant spasme musculaire propulse l'animal de plusieurs mètres jusque sur la tête de sa victime. De puissantes enzymes digestives ainsi que la surface râpeuse du corps de la créature permettent à la créature de se nourrir tout en étouffant ses victimes. Une fois morte, la victime devient le dépôt d'une couvée de centaines d'œufs qui éclosent en quelques heures. La progéniture passe par un stade larvaire où elle ressemble à un ver, durant lequel elle se nourrit du corps de son hôte. On sait que les mange -visages se développent rapidement même sur les mondes civilisés et leur cycle de reproduction rapide peut mener à des troubles qui mettent plusieurs semaines à être contrôlés. Ils cherchent naturellement un environnement chaud et humide en conséquence il ont une propension à se multiplier dans les salles de bain ou leur ressemblance avec une serviette a conduit à plusieurs accidents aussi déplaisants que célébres.

Mange-vis. M CC CT F E PV I A Cd Int C1 FM 4 3 0 3 1 1 5 1 10 2 0 0





Les mange-visages peuvent s'agripper en combat rapproché sur une attaque réussie, et causent une touche automatique chaque tour jusqu'à ce qu'ils soient enlevés. Une fois attachés, ils ne peuvent être enlevés que par une attaque improvisée et ne peuvent être enlevés qu'une fois tués. Les armes bien qu'utilisables causent toujours des dégâts à la victime aussi bien qu'au mange-visages. La créature peut se déplacer de 4" par tour et ne peut pas ne pas bouger. Les mangevisages peuvent bondir en corps à corps de 8" et la cible ne peut pas s'enfuir. Aucune créature n'est trop grosse pour un mange-visage, mais sa faible force l'empêchera de blesser des créatures particulièrement grosses. Une fois qu'un mange-visage s'est placé sur sa proie, celle ci ne peut rien faire d'autre que d'essayer de le retirer, bien que de grosses créatures inintelligentes (telles que les dinosaures) puissent paniquer et se déplacer aléatoirement, causant peut être des dégâts accidentels. Les figurines portant un casque complètement fermé sont immunisées.

CRAWLER

Les crawlers sont des créatures fouisseuses souterraines qui vivent dans les sables secs et autres sols mous. Ils sont apparus dans les énormes déserts polaires de Luther McInthyre IX, mais ont été transportés dans de nombreux mondes désertiques dans une tentative de domestication. Les crawlers se nourrissent de micro-plancton souterrain mais attaquent et mangent des animaux plus grands, y compris les humains et d'autres créatures de taille similaire. Elever ces étranges animaux s'est révélé plutôt facile mais l'impact sur l'écosystème des mondes ou on a tenté de les introduire s'est souvent montré désastreux et toutes les expériences ont cessé après quelques décennies. Malheureusement, les crawlers sont retournés à l'état sauvage, et ont établi des colonies prospères sur plusieurs centaines de mondes. Ils ressemblent à un calamar ou à une seiche, dont la partie arrière ressemble à une vis à un seul filet. C'est cela qui propulse les crawlers sous terre, ou sur la surface. Les crawlers se nourrissent en attrapant leurs proies avec leurs tentacules et en attirant leurs victimes dans leur gueule en forme de bec grand ouvert. Ils peuvent détecter les vibrations de la surface depuis une distance considérable et se dirigeront vers toute source de vibration excessive ou inhabituelle.

Craw	ler

Г	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Г	4	3	0	3	3	1	3	1	4	1	4	-

Les crawlers sont généralement contrôlés par le MJ. Une des manières de les introduire est d'en positionner un nombre spécifié à chaque tour et de les faire entrer en jeu à une position aléatoire. Evidement comme les crawlers peuvent se déplacer sous terre, ils peuvent entrer sur la table en n'importe quel point. Alternativement, vous pouvez décider quelle cibles potentielles le crawler va attaquer et le positionner aléatoirement dans les D6-1" de ce point. Un score de 1 indique que le crawler émerge directement sous sa cible et l'attaque immédiatement. Les crawlers forcés de battre en retraite vont immédiatement s'enterrer et rester inactifs pendant 1 tour. Les crawlers ont une attaque de morsure.



Dans le jeu, les crawlers sont des créatures communes des mondes hostiles, ce qui fournit au MJ un monstre inhabituel. Leur capacité à creuser sous le sol est particulièrement déconcertante et peut donner la base d'un scénario spécial ou les joueurs ne sont jamais surs de savoir s'ils sont en sécurité. Un camp pourrait défendre une installation au cœur du désert (une raffinerie de pétrole par exemple). Ils sont au courant de la présence des crawlers et vivent donc dans des bâtiments surélevés. L'attaquant arrive en pods d'atterrissage pour découvrir qu'il lui faut faire face à des ennemis d'en dessous aussi bien qu'à des ennemis d'au-dessus.

• CROTALID

Le crotalid est un carnivore semi-aquatique qui vit dans les grandes rivières tropicales et semi-tropicales. De par son apparence et ses habitudes, il ressemble beaucoup à un crocodile à part qu'il est considérablement plus gros. Les crotalids vivent en grands nombres le long des berges des fleuves, ils se nourrissent de poissons, d'animaux aquatiques et des animaux qui viennent boire à la rivière. Les crotalids sont prolifiques et dominent très rapidement la zone qu'ils occupent. Une fois que la population a atteint un seuil critique de saturation, les crotalids deviennent sujets à un instinct migratoire similaire à celui des Lemmings. Les migrations des crotalids sont uniques car ils se déplacent via le Warp, conduits par un besoin instinctif de nourriture et de place. Un groupe qui migre semble avoir la capacité de transcender l'espace Warp, ce qui leurs permet de faire un saut pouvant aller jusqu'à 10 années lumières de monde à monde. Ce qui contrôle cette aptitude et les mécanismes qui la rendent possibles sont inconnus. Toutefois, il apparaît que ce pouvoir n'est pas manipulé consciemment, et que les crotalids arrivent sur des mondes qui ne leurs sont pas entièrement adaptés. Un groupe migratoire typique compte environ 100 individus. Les migrations ne se produisent qu'au bout de quelques décennies, une fois qu'un groupe a migré, il ne le fera plus durant de nombreuses générations. Cette aptitude ne semble être générée que par la pression de la population. Les crotalids occupent de nombreuses planètes situées dans un groupe compact, ce qui semble indiquer une origine située quelque part dans la région du monde hostile de Lost Hope.

Crotalid	

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	0	4	5	2	2	2	8	2	10	10



Le crotalid a deux attaques de morsure. Ce sont des prédateurs naturels, mais on ne les rencontre pas souvent loin de leurs rivières natales. Dans des parties se déroulant autours des rivières, lors d'un voyage nautique ou lors de circonstances similaires, ils constituent un danger pour les deux combattants.

Pour le jeu, les crotalids sont des adversaires utiles qui fournissent une nouvelle variante sur le thème du monstre. Leur instinct migratoire offre aussi la possibilité d'un court scénario amusant dans lequel un groupe arrive soudainement sur une planète occupée. Cette créature a été inspirée par la disponibilité et le prix relativement bas des jouets en forme de crocodile.

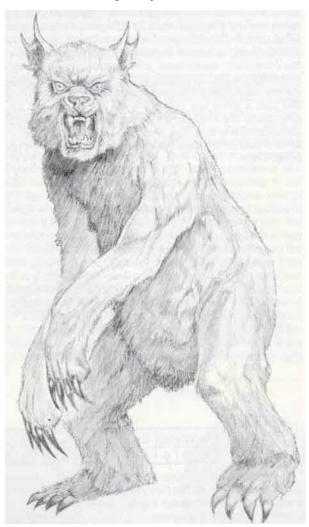
• CUDBEAR CTHELLEAN

Le cudbear est un carnivore cruel originaire du monde hostile de Cthelle. Son habitat naturel est constitué de forêts et de montagnes froides, où sa fourrure hirsute est idéale pour l'isoler du froid et de l'humidité. C'est cette fourrure qui donne à la créature son apparence de grand ours violet très poilu, doté d'une bouche abondamment garnie de dents et présentant de longues griffes. Ces animaux sont très territoriaux et des tueurs sans pitié. Ils n'hésiteront pas à s'attaquer à un grand nombre de soldats bien armés.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Cudbear	6	6	0	7	7	3	5	3	10	3	10	10

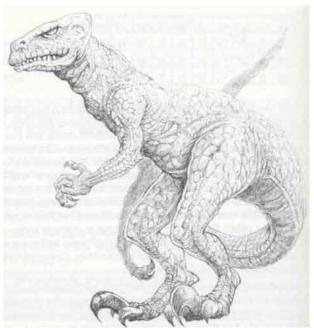
Le cudbear Cthellean est un exemple utile de carnivore d'un monde hostile. N'importe quel nombre de créatures similaires peut être représenté par les même caractéristiques et les même habitudes. Il peut être contrôlé par le MJ se déplaçant et attaquant les figurines les plus proches en permanence.

Dans le jeu, ces ours sont des créatures puissantes et difficiles à tuer. Son usage le plus approprié est simplement de l'utiliser comme une créature de mondes hostiles. Un scénario plus intéressant pourrait impliquer un cudbear se faufilant dans un vaisseau spatial avant le décollage et s'y endormant dans un coin retiré. N'étant pas remarqué par l'équipage, il se réveille dans l'espace profond et commence instantanément à chercher de la nourriture. Il finit par trouver et dévorer le navigateur, puis se déchaîne dans le vaisseau.



• DINOSAURES

Les reptiles sont une forme de vie courante dans toute la galaxie, particulièrement sur les mondes hostiles ou ils sont souvent au sommet de la chaîne alimentaire. La similarité de ces créatures avec différents types de reptiles de l'ancienne Terre a donné le terme



général de dinosaures pour les décrire, bien que ceci ne soit qu'une simple commodité, car il n'y a aucun lien biologique. La taille des dinosaures varie entre celle d'un animal pas plus grand qu'un chat, et celle d'un monstre de plus de 30 mètres de long. Les profils sont donnés pour des petits, moyens et grands dinosaures, correspondant à des bêtes de taille pouvant aller jusqu'à 5 mètres, 10 mètres et plus. Quelles que soient ses dimensions exactes, un dinosaure est imprévisible. Pour refléter ceci, ils se déplacent aléatoirement, mais ne reçoivent jamais un bonus pour charger ou une réserve de mouvement. Au combat, ils ont une initiative aléatoire, et frappent donc avant ou après leur adversaire. Ils ont aussi un nombre aléatoire d'attaques, les rendant ainsi très dangereux.

Avant de déplacer un dinosaure, lancez le dé pour la distance qu'il peut parcourir. Il s'agit de la distance maximale qu'il parcourt (bien qu'il puisse être stoppé par un corps à corps, des terrains impraticables, etc.). Une fois en corps à corps, le joueur (ou le MJ) qui contrôle le dinosaure détermine son initiative et son nombre d'attaque pour un tour. Cela sera répété à chaque tour de combat.

Dinosaure	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Petit	2D4	6	0	5	5	2	D6	D3	9	1	9	9
Moyen	2D6	6	0	6	6	3	D6	D4	9	1	9	9
Grand	2D6	6	0	7	7	4	D6	D6	9	1	9	9

Les dinosaures combattent avec des attaques de piétinement, ce qui signifie qu'ils frappent tout autour d'eux. Ils ont une sauvegarde d'armure de 5 ou 6 sur un D6 pour tenir compte de leur peau écailleuse et résistante.

Dans le jeu, les dinosaures sont toujours un facteur inconnu, leur comportement aléatoire pose un sérieux problème aux deux parties. A part de les introduire en tant que gros monstres de mondes hostiles; ils peuvent être utilisés en guise "d'animaux de ferme". La viande de dinosaure est un produit de valeur, ce qui rend l'élevage utile bien que dangereux.

• BETE FERRIQUE

La bête ferrique est originaire du monde Yimbo-bim, une planète globalement pauvre en minéraux de tout genre et tout particulièrement en minéraux métalliques. Cette déficience est tellement prononcée que cet animal indigène a développé des mécanismes de digestions qui lui permettent de digérer les métaux ferriques directement à partir des minéraux. La bête ferrique est un quadrupède de deux mètres de long qui ressemble à un tatou avec sa robuste carapace bosselée. Sa bouche est surmontée de petits tentacules couverts de ventouses qui sécrètent des sucs acides et permettent à la créature de transformer le minéral métallique en une "soupe" digérable. La bête ferrique a développé de complexes organes sensoriels qui lui permettent de sentir le métal depuis une

distance de plusieurs kilomètres. La présence de métaux raffinés purs tels que ceux qui sont couramment utilisés dans la construction de vaisseaux spatiaux, de véhicules et de l'équipement, attirera une bête ferrique depuis de nombreux kilomètres. Rendue folle par la proximité de métal raffiné, la bête ferrique, normalement placide, devient totalement inconsciente du danger, s'attaquant tous ceux qui se dressent entre son repas et elle. En de telle occasion cette créature est agressive et dangereuse.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Bête fer.	6	3	0	4	6	2	3	2	9	3	9	6

Le MJ peut considérer que toute créature qui porte un quelconque équipement, tout véhicule ou toute construction artificielle contient au moins un peu de minerais ferreux. Le mieux est que les bêtes ferriques soient contrôlées par le MJ, se déplaçant et se nourrissant de la plus proche source de métal à tout moment. Les bêtes ferriques vont toujours essayer de manger les parties les plus exposées des bâtiments, véhicules et autres constructions, ce sera souvent les portes ou tout autre élément opportun. Une bête ferrique va automatiquement endommager un objet métallique en contact. On lance un D6 et sur un résultat de 4 ou plus, l'objet devient inutilisable. En faisant 3 jets de dommage-nourriture réussis, la bête ferrique peut dévorer suffisamment de métal pour créer un trou assez grand pour autoriser le passage d'une créature de taille humaine. Le dommage causé en mangeant le métal vient s'ajouter aux attaques au corps à corps, la bête ferrique se défend en piétiner ses adversaires.

Dans le jeu, la bête ferrique est clairement un monstre nuisible, néanmoins leurs habitudes uniques peuvent mener à des situations intéressantes. Une bête ferrique peut facilement rendre un vaisseau spatial sans valeur, ou détruire une arme ou une installation importante. Imaginez un peu le ravage causé dans un astroport si un groupe de bêtes ferriques était volontairement laissé par quelques individus irresponsables !



• GENESTEALER

Ce monstre énigmatique est originaire d'une des lunes d'Ymgarl, mais s'est répandu à travers l'espace et menace de devenir un véritable danger. Dans son état naturel, il est bleu, a deux paires de bras armés de griffes, une longue queue musculeuse et un corps solide qui ressemble à celui d'une sangsue. Sa tête est un simple tube rempli de vrilles baveuses et de dents aiguisées recourbées vers l'intérieur. Ce qui rend le genestealer unique, c'est son cycle de reproduction mortel et très rapide. Les genestealers n'ont qu'un genre sexuel et sont incapables de se reproduire entre eux. Pour se reproduire, ils ont besoin d'une autre créature, n'importe laquelle, de n'importe quel sexe. Le genestealer a uniquement besoin du matériel génétique de base contenu dans chaque cellule vivante de l'hôte. Le genestealer implante son propre code génétique sous la forme d'un "œuf", qui est introduit de force dans le corps de l'hôte par un ovipositeur, qui est normalement caché dans la tête. L'implantation ne tue pas l'hôte immédiatement; mais l'œuf implanté croit jusqu'à éclater et libérer un genestealer immature. Cela tue, bien sur, le parent/hôte. Il est intéressant de noter que les créatures nouveau-nés, bien qu'étant fondamentalement des genestealers, ont des traits hérités de leur hôte. Ainsi, un genestealer/humain pourrait avoir une tête vaguement humaine ou seulement deux bras au lieu des 4

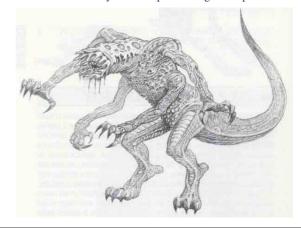
habituels ou encore sa queue pourrait être plus courte voire absente. Un genestealer de parenté humaine constante, sur quatre générations ou plus, pourrait passer pour un humain à un examen superficiel, bien qu'une inspection plus rapprochée révélerait une peau bleuâtre, des dents pointues et un regard plutôt perturbant. Sur leur monde natal, les genestealers exploitent une grande créature qui ressemble à une sangsue appelée Csith qui est son hôte ordinaire. Un accouplement avec un Csith produit toujours des genestealers naturels quel que soit la parenté antérieure.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Genestealer	6	6	0	5	4	2	5	2	10	3	10	8

Le profil donné est celui d'un genestealer pur d'Ymgarl. Un genestealer ayant une parenté humain ou autre, aura des caractéristiques qui correspondent à la moyenne de celles de son parent et de celles d'un genestealer pur. Cela signifie qu'un genestealer peut acquérir un certain degré d'intelligence. En fonction du type de genestealer, le MJ pourra les utiliser soit comme un monstre aléatoire soit comme une créature intelligente qui utilise des armes. Les genestealers peuvent être représentés par un troisième joueur et sont d'intéressantes créatures pouvant faire partie d'une campagne ou une série de parties car elles changent tout le temps.

Un genestealer marquant une touche en combat rapproché peut implanter un œuf au lieu de faire des dommages. L'œuf éclatera lors de n'importe quel tour suivant sur un 6 sur un D6. Les genestealers immatures sont incapables d'implanter des œuf mais autrement agissent comme leurs parents. Un genestealer n'est mature que quand il a tué et mangé au moins trois créatures de taille humaine (les manger prend un tour complet).

Les genestealers se prêtent à toute sorte de situations intéressantes. Leurs habitudes vampiriques peuvent être exploitées pour faire des parties avec un arrière-plan de vampire. Par exemple un seigneur humain/genestealer est attaqué dans son château par des paysans en colère supportés par un inquisiteur et des troupes impériales. Le genestealer a pour protéger sa demeure un échantillon de sa progéniture, qui pourrait peut-être inclure quelques sang-mêlés spéciaux comme par exemple des loups-genestealers, des razorwings-genestealers... Souvenez-vous que les genestealers ne sont pas forcément malfaisants ou stupides, des humains-genestealers auront des traits humains, pourraient fraterniser avec des humains, les aider dans certaines circonstances. Il y a une chance pour que les genestealers développent des pouvoirs psychiques s'ils sont croisés avec des races normalement psychiques. Un pur genestealer a 0% de chances de développer des pouvoirs, mais les créatures avec une parenté mixte ont la moyenne des pourcentages des parents.



• INSECTOIDES GEANTS

Les créatures insectoïdes sont courantes sur de nombreux mondes, elles atteignent parfois de grandes taille et dominent la faune planétaire. Bien que leur apparence exacte puisse considérablement varier, de telles créatures sont reconnaissables à leur exosquelette, de nombreux membres et des cerveaux remarquablement petits. Ils peuvent être des chasseurs carnivores ou de simples végétariens, mais la plupart combattrons s'ils y sont obligés. Ils ont le sang froid

et réclament un environnement chaud et amplement pourvu en oxygène, ce qui est le cas sur de nombreux mondes hostiles. Les profils sont donnés pour de petites, moyennes et grandes créatures, c'est à dire, respectivement jusqu'à un mètre, de un à deux mètres et plus de deux mètres.

Insectoïde Petit Moyen Grand

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	3	3	1	3	1	8	2	8	8
5	3	3	4	4	2	3	2	8	2	8	8
6	3	3	5	5	3	3	3	8	2	8	8

Il y a 10% de chances qu'un insecte ait une attaque à distance, sous la forme d'un "crachat" empoisonné, acide ou mortel de quelque manière que ce soit. La portée de cette attaque est de 6" et la force celle de la créature. Il y a aussi 10% de chance que l'insecte puisse voler avec les caractéristiques suivantes.

Vitesse de vol minimale 24" Vitesse de vol maximale 6" Accélération/décélération 6" Rayon de braquage 1x vitesse

Les insectes ont de solides peaux chitineuses ce qui leur donnent une sauvegarde d'armure de 5+. Ils ont un mélange d'attaques de morsures et de coup de corne. Les insectes carnivores agiront en coopération, se déplaçant et attaquant l'ennemi le plus proche ensemble. Ils peuvent être contrôlés par le MJ ou déplacés aléatoirement s'il n'y a pas de cible à portée de charge.

Dans le jeu, les insectes font de bons monstres de mondes hostiles. Ils ne sont pas extraordinairement puissants, mais suffisamment dangereux pour mériter un certain égard de la part des joueurs.



• ARAIGNEE GEANTE

Les araignées géantes et d'autres créatures similaires ne sont pas rares sur un monde hostile. Elles sont très grandes, leurs corps faisant souvent deux mètres de diamètre et leurs jambes plusieurs mètres de long. A la différence des insectes, elles peuvent tisser des toiles dans lesquelles elles piègent leurs victimes. La toile d'une créature aussi grosse n'est pas juste une bête toile d'araignée, et des créatures aussi grosse que l'araignée elle-même peuvent être piégées. Les araignées peuvent aussi utiliser leur fils de soie pour planer de la même façon que des humains équipés de deltaplanes. Cela leur donne un certain degré de mobilité, les rendant encore plus dangereuses. Les profils sont donnés pour des créatures petites, moyennes et grandes c'est à dire dont le corps est d'un diamètre respectif de moins d'un mètre, entre un et deux mètres et plus de deux mètres.

Araignée Petite Moyenne Grande

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	3	5	4	1	3	1	10	2	10	10
5	3	3	6	5	2	3	2	10	2	10	10
6	3	3	7	5	3	3	3	10	2	10	10

[NdT.: ce qui donne leur CT aux araignées n'est pas indiqué, il doit s'agir d'un jet de toile, considérez-les comme armées de lance-toiles]

Les araignées ont des attaques de piétinement. Contrairement aux insectes, les araignées sont territoriales et pénétrent rarement dans le

domaine d'un autre. Pour les utiliser au cours d'une partie, le meilleur moyen est de situer leurs nids dans des endroits tels que les arbres, les débris ou quelque chose du genre. Le MJ établira une probabilité (par exemple 4+ sur un D6) qu'une araignée émerge et attaque une figurine dans cette aire. Une fois qu'une araignée a attaqué une victime, les autres araignées ne s'approcheront pas, bien qu'elles puissent attaquer quelqu'un d'autre. Les araignées peuvent être contrôlées par le MJ, peut être secrètement, qui désigne des endroits couverts de toiles. Les figurines se déplaçant dans ces zones seront emprisonnées sur un 6 sur un D6. Les toiles peuvent être brûlées par une touche de lance-flammes ou de lance-plasma, ce qui libérera les personnages emprisonnés. Les créatures collées à la toile sont automatiquement attaquées par l'araignée lors des tours suivants.

Les araignées peuvent utiliser un fil de toile pour se lancer du haut d'un arbre ou d'autres points élevés tels que les toits. Quand vous utilisez ce type de mouvement, désignez un point dans les 6", l'araignée en déviera sur un 4+ sur un D6, il faut alors la déplacer dans une direction aléatoire.

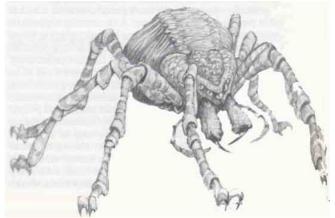
Dans le jeu, les araignées sont une bonne créature de monde hostile. Comme elles ont tendance à rester dans leurs propres zones, elles peuvent être utilisées pour infester des parties de la table, ce qui pose un problème tactique à quiconque veut les traverser. Les joueurs devraient toujours pouvoir éviter les repères d'araignées.

GROX

Le grox est un gros reptile originaire du système de Soloman. Il y a de nombreuses années, ce système fut intégré à l'Imperium, et il a très vite été remarqué que cet animal possédait de nombreuses qualités remarquables et potentiellement utiles. La viande du grox s'est révélé avoir très bon goût et être très nourrissante et les expériences d'élevage ont été de vrais succès, car le grox est capable de prospérer avec n'importe quelle nourriture, peu importe que ce soit non comestible ou sans élément nutritif. En plus d'être capable de manger des matières animales et végétales, les grox peuvent digérer des minéraux directement à partir du sol ou de pierres et peuvent survivre plusieurs semaines à ce régime. Le seul inconvénient que l'on a découvert à l'exploitation à grand échelle des grox est leur tempérament : les grox sont d'abominables créatures ! La taille normale d'un adulte est 5 mètres, il est bien musclé, agressif et aime son intimité. Comme ils sont par nature solitaires et territoriaux, il est difficile de garder les animaux ensembles sans les mettre dans une fureur ou à la fois les grox et les "bergers" peuvent perdre des membres ou la vie. La solution de ce problème fut de lobotomiser la majorité du troupeau et de garder les animaux destinés à la reproduction sous contrôle par des electrodes reliées directement à l'intérieur de leur petit cerveau. Des sédatifs chimiques sont aussi utilisés mais sont moins prévisibles. Malgré ces précautions, des accidents arrivent toujours et il est classique de garder les grox sur des mondes agricoles isolés ou aussi loin que possible des habitations humaines.

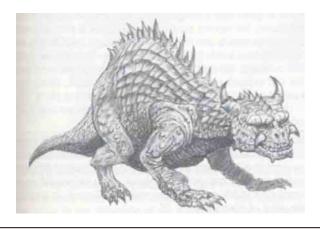
	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Grox	6	4	0	5	5	3	6	3	7	0	7	9

Les grox ont une sauvegarde d'armure de 5+ sur un D6 pour tenir compte de leur peau résistante. Ils ont 3 attaques au total, 2 par morsures et une par piétinement.



Les grox ont une très faible intelligence et devraient être bougés par le MJ comme des animaux. Ils sont déplacés aléatoirement, mais toujours vers la plus proche créature dans les 12", la chargeant si c'est possible. Les grox ne se déplacent vers d'autres grox et ne les attaquent que s'il n'y a pas d'autre créature dans leur champs de vision. Sur un 6 d'un D6 le grox ne fait rien du tour et reste simplement immobile et regarde tout autour bêtement. Les grox sont des créatures simples et sont parfois dépassés par les événements qui se déroulent autours d'eux. Des grox lobotomisés, drogués ou porteurs d'électrodes adoptent un état passif sur 2+.

Les grox dans le jeu. Une attaque surprise sur une station d'élevage de grox en a laissé le contrôle aux aliens et de nombreux grox se sont échappés et errent dans les environs. Les grox drogués ou "câblés" devenant plus dangereux au fur et à mesure que l'effet de la drogue se dissipe ou que les batteries se vident. Imaginez le résultat si un groupe de Space Marines est envoyé pour évaluer le problème. Dans de telles situations, il est préférable que les grox soient contrôlés par le MJ et exploités pour leur (considérable) potentialité de nuisance.



• GYRINX

Un gyrinx ressemble à gros chat, avec une fourrure de couleur gingembre ou orange très épaisse et douce, ils ont aussi des yeux très bleus. Ils peuvent grandir jusqu'à atteindre une taille d'un mètre. Les gyrinx ne sont pas intelligents en tant que tel, mais ont une surprenante capacité à s'entendre avec d'autres créatures, ils forment un lien mental avec leur propriétaire qui est comparable à une vraie amitié. Cette empathie naturelle est grandement bénéfique pour le propriétaire de l'animal, dont la vitesse d'action et de pensée sont accrues tant que le gyrinx est à proximité immédiate. Le bénéfice que le gyrinx retire de cette relation n'est pas clair, mais il y a un besoin manifeste, profondément ancré à satisfaire, car un gyrinx sans propriétaire cherchera immédiatement à adopter une autre créature. S'ils sont assez vieux, les gyrinx montrent un lent changement métabolique qui les amène à ressembler à leur propriétaire physiquement, en tempérament et en habitudes.

Criminar	
Gymix	

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	3	0	3	2	1	5	1	*	*	*	*

* comme le propriétaire ou 7

Les caractéristiques de personnalité du gyrinx sont celles de son propriétaire ou, s'il n'en a pas 7. Ils ont une attaque de coup de griffe.

Les gyrinx sont déplacés et contrôlés par le joueur contrôlant leur maître. Ils sont capables de comprendre les instructions qui leurs sont données par leur maître, et peuvent communiquer par des messages simples. A moins d'un ordre contraire, ils resteront perchés sur l'épaule de leur maître ou resteront sur ses talons. Tant que le gyrinx reste à moins de 6" de son propriétaire, ce dernier reçoit un bonus de +1 pour toucher au corps à corps et au tir et gagne +1 à son initiative. Les propriétaires psykers peuvent utiliser la télépathie pour contacter leur gyrinx et ne consomment aucun point psy pour cela. Ils peuvent aussi utiliser leur gyrinx pour stocker l'énergie psychique, ils peuvent ainsi stocker jusqu'à 5 point psy et les retirer si nécessaire plus tard. Pour cela le gyrinx doit être à moins de 2". Si le propriétaire d'un

gyrinx meurt, son animal défendra le cadavre durant D6 tours puis s'en ira ou se laissera adopter par un des amis ou associés de son ancien maître. Il faut plusieurs semaines pour établir une relation complète entre un Gyrinx et un nouveau propriétaire, par exemple en D6 semaines, mais cela peut être moins si l'ancien et le nouveau propriétaire étaient des amis ou des relations proches.

Dans le jeu, le gyrinx est un bon moyen de rendre encore plus puissant des personnages qui le sont déjà. Evidemment, il s'agit d'une créature très puissante et il est improbable qu'une personne ordinaire en possède un. Ils sont typiquement la possession d'un inquisiteur, d'un rogue trader, de membres haut placés de l'Adeptus Terra ou autres. Même des extraterrestres malfaisants peuvent posséder un gyrinx. La créature héritant de la moralité de son possesseur, ils peuvent être plutôt abjects! Les MJ peuvent autoriser les joueurs à adopter un gyrinx s'ils sont patients. Un test de calme (Cl) sur 2D6 (requérant un score inférieur ou égal) peut être pris comme indication.

• CHEVAL

Durant l'expansion de l'humanité dans les étoiles, de nombreux animaux domestiques des hommes ont trouvé de nouveaux rôles. Les chevaux et autres équidés se sont montrés inestimables sur des mondes ou les ressources de carburant n'étaient pas toujours disponibles alors que du fourrage pour les animaux se trouvait en abondance. La sélection naturelle et les mutations eurent leur rôle aussi et les chevaux se sont rapidement adaptés à l'atmosphère et à la nourriture de nombreux habitats. Les animaux de selle sont devenus plus rapides et ont plus d'endurance que n'importe quel cheval terrestre. Les bêtes de trait ont atteint de grandes tailles, à tel point que les anciens Percherons et Shires auraient semblé nains à côté. A l'autre extrémité, on trouve des chevaux de la taille d'un chat, élevés comme animaux de compagnie ou pour leur viande. Les chevaux ne sont pas restreints à l'espace humain, étant donné qu'ils ont été adoptés comme montures ou comme animaux de trait par d'autres races, particulièrement les orks (qui aiment aussi les manger).

Les animaux de selle et de trait peuvent être montés, bien que ces derniers soient plus lents et plus gros, ce qui pose problème dans les terrains difficiles. Les animaux de trait sont couramment utilisés pour tirer des charrettes et des attelages.

Monture Trait

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
8	3	0	4	3	1	3	0/1	2	2	2	2
8	2	0	5	4	3	2	0/1	2	2	2	2

Les chevaux sont la plupart du temps sous le contrôle de leur cavalier ou dans le cas des charrettes, d'un conducteur. Dans les deux cas, le test de psychologie se fait pour le cavalier/conducteur, il n'est pas nécessaire de faire un test séparé pour ce type de monture. Si le MJ considère que le cheval doit faire son propre test (si quelqu'un essaie délibérément de l'effrayer) alors tous les tests seront faits sous les caractéristiques personnelles du cavalier. Le binôme cavalier/monture est soumis aux règles spéciales de tir suivantes.



- 1- A courte portée le tireur peut choisir s'il désire tirer sur le cavalier ou la monture. A longue portée, l'un ou l'autre sera touché aléatoirement. Les armes à aire d'effet peuvent affecter les deux.
- 2- Une figurine montée ne peut tirer qu'à courte portée avec un modificateur de -1 pour tirer d'une plate-forme en déplacement.
- 3- Un cheval peut porter une créature de taille humaine plus une quantité raisonnable d'équipement et d'armement non lourd sans pénalité. De l'équipement et/ou de l'armement lourd pourrait être ajouté avec la pénalité de mouvement habituelle. Chaque cavalier supplémentaire réduit le déplacement du cheval de moitié et en enlève un quart pour un cheval de trait.
- 4- Un animal harnaché tracte à la moitié de sa vitesse. Il n'y a pas de ratio spécifique pour les charges et c'est au MJ de s'assurer que les figurines sont raisonnables (par exemple qu'un seul cheval de selle ne tire pas une énorme machine de guerre).
- 5- La caractéristique d'attaque est de 0/1. La plupart des chevaux n'ont pas d'attaque, mais se défendront s'ils sont spécifiquement frappés. Néanmoins un cheval de guerre spécialement entraîné a une attaque de piétinement sur 360° pour représenter les ruades et les morsures. De tels animaux sont rares et devraient être introduits dans le jeu par le MJ avec circonspection.

Dans le jeu, les chevaux constituent les principaux moyens de transports des sociétés primitives, mondes frontières et planètes avancées ou le transport motorisé est indésirable pour quelque raison que ce soit. Les planètes humaines avec une histoire d'isolation prolongée en viennent souvent à s'en remettre aux chevaux, et développent parfois un interdit religieux ou profondément ancré contre les moyens de transport mécaniques. Les orks sont des utilisateurs de chevaux particulièrement enthousiastes, et sur de nombreux mondes orks, ils forment un moyen de transport standard. Les chevaux des orks tendent à être ardents et à avoir mauvais caractère (comme le serait toute personne forcée de supporter un ork s'asseyant sur son dos). Sur la table de jeu, des figurines montées donnent un jeu rapide, pas très différent d'un western! Les figurines de chevaux de selles sont les chevaux Citadel standards. Les chevaux de traits sont plus gros, de la même manière qu'un ogryn l'est par rapport à un humain. Il est recommandé d'utiliser, pour les représenter, des jouets qui ne nécessitent qu'un peu de remodelage et une couche de peinture.



• VER-FOUETTEUR

Les vers-fouetteurs sont des monstres de mondes morts et qui sont devenus commun sur de nombreuses planètes suite à une introduction accidentelle par des cargos. Ils sont originaires du monde hostile de Lost Hope où ils vivent dans les troncs d'arbres, les crevasses des rochers et partout où ils peuvent s'installer. Ils ont une grande facilité d'adaptation et s'installeront aussi bien dans les fissures naturelles que dans les coins des immeubles et des vaisseaux spatiaux. La créature a deux parties distinctes : la partie principale ou 'ancre' qui comprend tous les organes vitaux dont la langue et l'estomac, la seconde partie est le long fouet qui est normalement gardé étroitement enroulé. La créature se cache dans une crevasse et

normalement, seul la pointe sensitive du fouet, connue sous le nom de déclencheur dépasse. Le déclencheur ressemble à un bout de lichen ou à une fine plante, mais est en fait un organe sensoriel qui détecte les vibrations dans la proximité immédiate. Alors qu'une créature passe devant l'antre d'un vers-fouetteurs, le déclencheur relève les vibrations et active le fouet. Ce fouet peut faire plus de cinq mètres de long, alors que le corps ne fait que la taille d'une balle de tennis. Il est fin, ressemble à un fouet (d'où son nom) et est en dent de scie. Avec une précision stupéfiante, il frappe la cible, arrachant un morceau de chair et disparaît à nouveau dans son trou. Le repas y est digéré et le ver-fouetteur n'attaquera plus durant de nombreuses heures.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
er-fouet.	0	3	0	1	3	4	-	1	0	0	0	0

Un ver-fouetteur est immobile de par sa nature et ne peut pas être forcé à battre en retraite ou être démoralisé en combat. Il est pour l'essentiel sans esprit et n'agit que par instinct. Son attaque est si rapide qu'il frappe toujours le premier, quelles que soient les initiatives respectives. Sa victime ne peut répliquer que si le vers-fouetteur rate. Une fois le tour terminé, le vers-fouetteur ne peut être détruit puisqu'il est caché dans sa tanière. Comme les vers-fouetteurs sont des créatures qui ne frappent qu'une fois, la meilleure manière de les introduire dans le jeu et que le MJ désigne une zone comme en étant infestée. Puis, à chaque fois qu'une figurine est placé dans les 2" d'une cachette potentielle, elle est attaquée par 1D6-3 vers-fouetteurs durant ce tour.

Dans le jeu, les vers-fouetteurs sont rarement mortels, mais obligerons les joueurs à faire attention ou ils mettent les pieds. Ils peuvent être utilisés comme ci-dessus pour donner des zones dangereuses, ou encore un groupe de vers-fouetteurs peut être placé de manière à occasionner le plus de gêne possible à un moment inattendu (comme autours d'une vielle porte abandonnée, le long des murs d'un tunnel ou autour d'une pièce d'équipement de valeur).

• MIMIC

Les mimics sont de petits animaux semblables à des singes, originaires de la planète Yamnan. Ils ressemblent à des gibbons, sont curieux, plutôt intelligents et amicaux... la plupart du temps. Les mimics ont développé un mécanisme de survie inhabituel par lequel ils changent de forme pour ressembler à n'importe quelle créature de taille et de masse similaire aux leurs. Un mimic peut se métamorphoser en humain, en ork ou en tout extraterrestre de taille humaine, mais la copie sera plutôt petite. Ils peuvent même faire en sorte que leur peau ressemble aux vêtements et à de l'équipement, bien que la supercherie ne résiste pas à un examen rapproché. Non contents de copier leur apparence, les mimics imitent leur comportement, allant jusqu'à utiliser des armes et des outils. Les mimics sont incapables de copier les créatures alentours et reviennent à leur forme normale si les créatures imitées s'éloignent.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Mimic	4	3	3	2	2	1	3	1	6	3	6	6

Un mimic qui copie a le même nombre d'attaque que le "modèle" (ces attaques ne comptent pas comme étant improvisées), ils ont le même mouvement et peuvent accomplir les mêmes choses en général (voler, creuser, etc.). Ils n'ont pas de pouvoirs spéciaux, d'attaques chimiques ou psychologiques, etc. Les mimics copieront automatiquement l'apparence et le comportement général de toute créature située dans les 6", mais ils retourneront à leur forme originale s'il n'y a rien à copier dans les 12". Les mimics vont toujours essayer de voler ou d'obtenir tout équipement que les créatures copiées utilisent, ils peuvent arracher l'équipement des créatures qu'ils repoussent au combat. De manière similaire, s'ils observent des troupes conduisant des véhicules, entrant dans des bâtiments ou qui se faufilent dans des couverts, ils tenteront de faire la même chose. Ils n'agissent pas de manière agressive à moins d'être attaqués, mais essayerons de prendre de l'équipement, ce qui généralement conduit à un combat. Ils peuvent prendre l'équipement abandonné des victimes si le MJ l'autorise. Les mimics sont amusants



et devraient être joués par le MJ. Ils agissent d'une façon qui dépend des circonstances, le mieux est de se mettre dans la peau d'un mimic et tenter d'imaginer ce qu'il ferait.

Dans le jeu, les mimics ne sont pas qu'amusants, mais peuvent également rendre le jeu particulièrement intéressant pour les joueurs. Avoir une troupe de mimics fascinés sur ses talons peut être agaçant! Particulièrement quand on essaye de mener une opération secrète ou clandestine, qu'on se déplace d'un couvert à un autre ou que l'on est chargé d'espionner.

• PTERA-ECUREUIL

Le ptera-écureuil fut d'abord pris pour une créature pacifique et inoffensive, une bête à fourrure mignonne ce qui a fait de lui un animal domestique répandu à travers l'Imperium. Puis la vérité éclata... Le ptera-écureuil n'est qu'une phase dans le cycle de vie de la créature. Ils vivent quelques années comme des "jouets" à la douce fourrure, puis vivent un autre cycle comme de dangereux carnivores buveurs de sang. Ce qui cause le changement entre les deux formes n'est pas connu, les Ptera -écureuils se sont donc répandus comme une peste à travers tout l'Imperium. Ils ressemblent à un écureuil velu mais ont de fines membranes entre leurs membres avant, qui sont très long et leurs membres arrières, ce qui leur permet de voler.

Ptera-écur.

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
4	4	0	2	2	1	5	1	5	3	8	8

Vitesse de vol maximale 18" Vitesse de vol minimale 6" Accélération/décélération 6" Rayon de braquage 1x vitesse

Les ptera-écureuils peuvent être traités individuellement pour le mouvement, ils se déplacent toujours vers la cible la plus proche pour l'attaquer. Ils ne s'attaquent pas les uns les autres.

Dans le jeu, les ptera-écureuils sont une parfaite nuisance et peuvent être contrôlés par le MJ. Ils peuvent aussi former une partie de l'intrigue du jeu. Par exemple des anarchistes relâchent une bande de ptera-écureuils dans un spatioport surpeuplé, dans la confusion qui s'ensuit, ils montent une attaque osée contre un vaisseau au ravitaillement.

• RAZORWING

Razorwing est un terme générique pour désigner un certain nombre d'espèces sans aucune relation génétique. Il s'agit d'un animal ressemblant à un oiseau, qui ne fait généralement pas plus d'un mètre de long, avec un régime alimentaire de carnivore. Les proies sont attrapées avec le bec et les serres, mais la forme principale d'attaque de la créature est réalisée avec ses ailes. Les razorwings ont des ailes qui ont le bord en dent de scie. Ils attaquent en fondant sur leur proie, tout en tachant de la blesser avec leurs ailes tranchanes. Une attaque de cette créature peut facilement tuer un homme.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Razorwing	2	5	0	3	3	1	4	1	6	2	7	7

Vitesse de vol maximum 24" Vitesse de vol minimum 6" Accélération/décélération 6" Rayon de braquage 1x vitesse

Les razorwings sont des oiseaux grégaires et se déplacent en groupe, considéré comme une unité sur la table de jeu. Ils n'attaquent pas les autres razorwings mais attaqueront toute proie qui se présente à eux. Ils se déplacent vers la proie la plus proche si possible.

Dans le jeu, les razorwings sont aptes à jouer le rôle de monstre de mondes hostiles, bien qu'ils puissent fournir la base d'un intéressant scénario. Des troupes impériales pourraient être envoyées en mission suicide pour collecter des œufs pour une étude scientifique. Ils pourraient aussi être recherchés comme nourriture suite à une requête formulée par une délégation commerciale extraterrestre ou capturés pour un gouverneur impérial qui désire les ajouter à sa collection.

• POISSON DECHIREUR

Les poissons déchireurs sont des créatures aquatiques qui ont une apparence et des habitudes qui ressemblent à celles des piranha. Ils viennent du monde hostile de Lost Hope, bien que de nombreuses créatures similaires existent sur d'autres planètes. Le poisson déchireur n'est pas grand, rarement plus de 30 cm de long, mais c'est un carnivore strict et son absence de peur le rend dangereux. Les poissons déchireurs se regroupent en bancs de plusieurs centaines de créatures. Ils peuvent vivre dans l'eau douce ou salée, et sont immunisés à la plupart des poisons, des températures extrêmes et des polluants.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
P.déchireur	4	3	0	3	1	1	3	1	10	2	10	10

On trouve habituellement les poissons déchireurs en énormes bancs qui peuvent compter des centaines voire des milliers d'individus. A cause de cela, la manière la plus intelligente de les introduire dans le jeu est que le MJ désigne une zone où ils sont regroupés. La plupart du temps, une rivière. Les figurines qui se déplacent dans cet élément de terrain sont attaquées par D6 poissons à chaque tour. Un banc ne peut pas être forcé à battre en retraite, être démoralisé ou stoppé de quelque manière que ce soit. Les grenades à fragmentation ou antichar tuent un certain nombre de poissons, ce qui réduit les chances d'être attaqués à 4+ sur un D6.

Dans le jeu, les poissons déchireurs peuvent être juste un danger pour les joueurs ou faire partie du scénario. Ils peuvent être les gardiens d'une douve ou d'une petite île.

• ESSAIMS

Ce sont de nombreuses petites créatures qui se regroupent pour la défense, la chasse ou pour rechercher de la nourriture. Il y en a, par exemple, qui sont composés d'insectes voraces, de rongeurs, d'oiseaux ou de poissons. De tels essaims sont courants sur de nombreux mondes et peuvent atteindre une centaine, un millier voire

un million de créatures, ils deviennent parfois de véritables fléaux et peuvent poser d'importants problèmes aux installations.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Essaim	D6	3	0	1	1	10	1	10	10	2	10	10

Les essaims sont représentés par un certain nombre de figurines attachés par le biais d'un adhésif temporaire, à une base de carton circulaire de 50mm de diamètre. Chaque figurine représente entre 100 et 1000 individus au lieu d'un seul, l'échelle de la figurine n'est pas très importante. Il s'agit juste de représenter le type de créature qui composent l'essaim. Ils sont toujours constitués d'un unique type, il n'y a pas de mélange. L'essaim se déplace et combat comme une unique figurine, avec 1 attaque et 1 point de vie pour chaque figurine qui compose l'essaim. Quand les pertes se produisent, le nombre d'attaques et de points de vie diminuent. et les figurines sont enlevées pour représenter cela. Les essaims sont immunisés à tous les effets psychologiques et ne peuvent pas être forcés à battre en retraite ou mis en fuite. Les essaims peuvent se déplacer à travers les troupes, les obstacles, les bâtiments, et la plupart des éléments de décors sans pénalité. Les essaims aquatiques ou volants peuvent se déplacer sur l'eau. Tous les essaims ont des attaques de piétinement.

Les essaims dans le jeu sont déplacés aléatoirement par le MJ et attaquent toute créature avec laquelle ils entrent en contact. Ils se déplacent de D6" par tour.

• VER SOLAIRE

Les vers solaires sont natifs de Luther McIntyre, une planète extrêmement aride, largement couverte par des déserts nus. Ces créatures ressemblent à de gros vers, huileux, sans yeux et ayant juste un sens de l'audition, du toucher et de l'odorat rudimentaire. Le peu de nourriture dont à besoin un ver solaire est directement absorbé par la peau, les résidus sont excrétés de la même manière. Ils sont capables de se nourrir directement à partir de l'énergie solaire. Pendant la durée du jour, ils prennent une position en partie directement exposé au soleil, en partie à l'ombre, ils utilisent en fait leur corps comme une cellule photoélectrique. Une charge considérable peut ainsi être accumulée dans un temps court, ce qui leur permet de survivre aux heures de la nuit. Les vers solaires utilisent leur énergie électrique pour se défendre, ils lancent instinctivement une décharge électrique sur la créature qui s'approcherait trop près. Selon la taille de la créature, ils peuvent avoir plus d'une attaque par tour.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Ver solaire	1	3	0	4	4	3	6	-	4	4	4	4

Les vers solaires sont des créatures purement instinctives et ne battent pas en retraite au combat. Ils ne poursuivent pas non plus un adversaire qui se replie, ce sont essentiellement des créatures pacifiques qui n'attaquent que pour se défendre. Leur habitude de se cacher sous les rochers les rend difficiles à voir, sauf au dernier moment, quand il est trop tard. Ils ont une attaque par 30 cm de longueur (cela peut être déterminé pour chaque créature par un D6)

Les vers solaires dans le jeu peuvent être conservés comme une surprise désagréable, particulièrement pour des troupes cherchant désespérément un couvert derrière des rochers. Les aptitudes du ver solaire peuvent aussi intéresser les autorités et une expédition pour en capturer quelques-uns pourrait fournir la base d'une partie. Est-ce que la puissance fournie par un ver solaire peut alimenter de l'équipement, des systèmes de support vitaux, ou des casernes ? Cela se peut, mais avoir de telles créatures comme animaux de compagnie peut se révéler inconfortable.



LES PLANTES ALIENS

De la même façon que les animaux, les plantes prennent de nombreuses formes de par la galaxie. Bien que des formes similaires soient apparues indépendamment sur des mondes très éloignés, aucune n'est parfaitement identique à une autre. Les plantes données ici peuvent être considérées comme des types courants que l'on retrouve partout dans la galaxie avec des variations mineures. Vous pouvez les utiliser telles quelles dans vos parties, modifier des détails spécifiques ou inventer de toutes nouvelles plantes extraterrestres. Les MJs ne devrait pas avoir peur de créer de nouveaux éléments, cela permet au jeu de rester divertissant et force les joueurs à faire attention à leurs actions!

• BRAINLEAF DE CATACHAN

Cette plante est inhabituelle dans le sens où elle possède ce qui semble être un niveau d'intelligence animal bien qu'il soit très bas. La plante elle-même est un petit arbre pas spécialement remarquable parmi le reste de la flore de Catachan, la planète ou est apparue cette plante. Ce qui rend cette plante remarquable est sa capacité à détacher ses feuilles, qui sont capables de voler sur une distance de plusieurs mètres, propulsées par une ondulation semblable à celle d'une aile. Chaque feuille est une macro-cellule, une partie de l'intelligence globale de la plante. Elles sont équipées de crochets râpeux et de faisceaux nerveux intrusifs. La feuille s'attache à une créature vivante et injecte des fibres qui grandissent dans le système nerveux de l'hôte jusqu'à ce qu'il ne soit qu'un outil de l'arbre. Bien qu'incapable d'un grand intellect, un brainleaf peut utiliser ses victimes d'une manière sensée et rationnelle, les forçant même à utiliser de l'armement ou de l'équipement

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Brainleaf	0	0	0	4	4	3	0	0	0	0	0	0

Le brainleaf attaque les animaux qui s'approchent à moins de 12" de lui, mais peut faire la différence entre les créatures et peut choisir de ne pas attaquer s'il le souhaite. Les créatures qu'il attaque seront sous son emprise sur 4+ sur un D6, bien que les sauvegardes d'armure de base soient autorisées. Une fois "capturée" une créature ne peut se libérer de son emprise que si la plante est tuée

les brainleaf dans le jeu peuvent être contrôlées par un joueur séparé mais aussi facilement par le MJ. Comme ils ne sont pas différents de la flore qui les entoure, il n'y a pas besoin de les représenter par une figurine spéciale, bien que le MJ doive savoir ou ils se trouvent exactement. Un personnage saura certainement reconnaître un brainleaf s'il en voit un. Bien que non intelligent, un brainleaf devrait être autorisé à utiliser une partie (bien que pas la totalité) des connaissances de ses victimes. Un psyker devrait pouvoir continuer à utiliser ses pouvoirs, un navigateur à diriger un vaisseau spatial, etc...

PLANTES RAMPANTES

Les plantes rampantes possédent une aptitude quasi animale à bouger leurs longues et sinueuses branches. Ce mouvement n'est pas conscient mais est une réaction à la présence d'animaux. Une victime probable sera saisie, ramenée à la partie immobile de la plante et écrasée à mort par ses puissantes branches. Puis le corps pourrira rapidement, dissous par les puissants enzymes digestifs sécrétés par le tronc.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
ante	0	3	0	5	5	3	3	-	0	0	0	0

La plante rampante attaquera automatiquement un maximum de quatre animaux dans un rayon de 6". Chaque victime est attaquée une fois par tour. Lancez les dés pour toucher comme à l'habitude, une touche indiquant que la victime a été enlacée et tirée vers le tronc. A moins que la créature capturée ne puisse infliger une blessure dans le tour suivant elle sera écrasée à mort quelque soit sa taille. Si une blessure est infligée à l'arbre, la créature s'échappe mais pourra être retouchée et capturée.

Dans le jeu, les plantes rampantes sont des monstres puissants et peuvent ajouter de l'attrait au jeu. Sur un monde hostile, la plante rampante pourrait rester cachée, méconnaissable parmi le feuillage environnant jusqu'à ce qu'elle commence à attaquer.

• FLOTTEUR

Les flotteurs [floaters] sont des plantes qui synthétisent l'hydrogène et le conservent dans leurs tissus et qui, à cause de leur extrême légèreté, flottent dans l'air sur les principaux courants d'air. Ils sont grossièrement sphériques et couverts d'un certains nombre de nodules déclencheurs sensitifs. Si un de ses nodules entre en contact avec un objet physique, le flotteur éclate, répandant des graines qui formeront de nouveaux flotteurs en l'espace de quelques jours. Un flotteur qui éclate peut être plutôt explosif ce qui forme le principal danger de ces plantes par ailleurs inoffensives.

Flotteur

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM	l
0	0	0	1	1	3	0	0	0	0	0	0	l

Les flotteurs bougent de D6" dans la direction des vents. Cette direction peut être établie au début du jeu ou dès que nécessaire. Un changement dans le sens du vent peut se faire sur un 6 sur un D6, ou si le MJ le décide. Les flotteurs arrivant à moins de 1" de n'importe quel objet explosent causant une touche automatique de force 5. les flotteurs touchés par n'importe quelle arme explosent automatiquement et sont détruits. Un flotteur touché par une arme explosive telle que le bolter, ou par une arme basée sur la chaleur telle que le lance flamme, le lance plasma, ou un laser explosent violemment, causant une touche de force 8 à toute les figurines dans un rayon de 3".

Dans le jeu les flotteurs peuvent être utilisés par le MJ pour causer des problèmes supplémentaires à l'un ou l'autre camp (voire aux deux), surtout si le vent varie aléatoirement d'un tour sur l'autre. Une bonne manière est de le faire virer d'un D6 dans le sens des aiguilles d'une montre et d'un D6 dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la différence donne la variation totale. Exemple : le vent est à 12 heure, on tire aux dés une variation de 3 dans le sens des aiguilles d'une montre et de 6 dans l'autre sens, on a donc une

variation totale de 3 dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le vent se retrouve donc à 9 h.

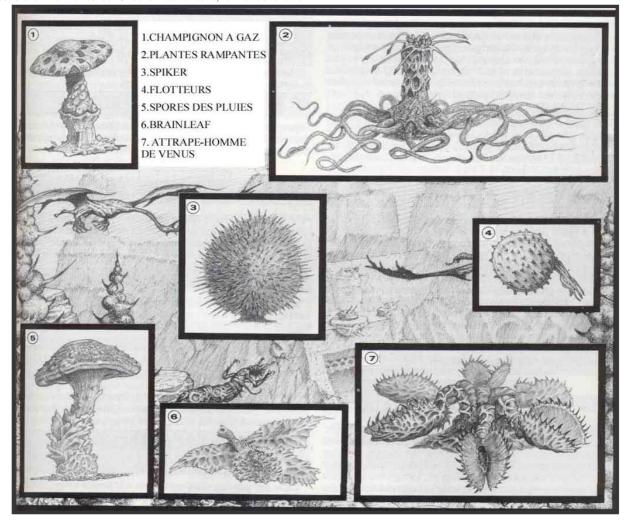
• CHAMPIGNON A GAZ

Il s'agit d'une variété plutôt répandue de champignons, qui se rencontre dans la galaxie en de nombreuses variétés similaires bien qu'indépendantes. Il ressemble généralement à un champignon et mesure parfois plus de deux mètres de haut. La version de Luther McIntyre IX est violette avec des points rouges. Un champignon à gaz a un système de défense, contre la prédation par des animaux affamés, simple mais efficace. Si un animal s'approche trop prêt (dans les 6 mètres) le champignon libère un gaz empoisonné. Ce gaz est généré à l'intérieur des tissus de la plante et une fois libéré, il faut plusieurs heures pour le régénérer. Le gaz persiste environ une heure, ce qui ne laisse le champignon sans protection que très peu de temps. Le gaz en lui-même est mortel bien que la toxicité puisse varier d'une espèce à l'autre.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Champignon	0	0	0	4	4	1	0	-	0	0	0	0

Le gaz est libéré dès qu'une créature, un véhicule ou n'importe quoi à même de causer des vibrations détectables s'approche à moins de 3" de la plante. Le gaz couvre une zone de 3" de rayon centrée sur la figurine du champignon. Toutes les créatures dans cette zone reçoivent automatiquement une touche de force 4 à moins d'être équipée d'un appareil respiratoire. Une fois le gaz libéré, il reste sur place une heure, ce qui peut être considéré comme le reste de la partie dans des circonstances normales.

Les champignons à gaz dans le jeu peuvent être mélangés avec d'autres types de champignons pour former un danger inattendu. Il n'est pas important que le champignon soit différent des autres, en fait il vaut mieux que les joueurs demeurent dans l'expectative à propos des différentes espèces de champignons présentes, ce qui les rend plus prudent. Les champignons à gaz peuvent être faits en Fimo, en Milliput ou en n'importe quelle sorte de composant de modélisme similaire.



• SPORE DES PLUIES

Il s'agit d'un type de fongiques, ressemblant beaucoup à un gigantesque champignon. Son seul attribut est de se trouver dans le sol lors des grandes périodes de sécheresse et de devenir actif lorsqu'il pleut. Avec les premiers signes d'eau, le champignon émerge rapidement du sol dans une frénésie de croissance incontrôlée, atteignant la maturité et émettant de nouvelles spores en quelques minutes qui s'installent rapidement dans le sol prêtes à produire de nouveaux champignons ou à attendre le prochain cycle d'humidité. Les spores sont nocives pour les créatures qui les respirent.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Spore	0	0	0	4	4	1	0	0	0	0	0	0

Les spores de la pluie [rain spores] ne réagissent qu'à l'eau et peuvent donc être utilisées en conjonction avec les règles spéciales de perturbations atmosphériques, ou dans un scénario qui implique de la pluie, une inondation, de l'irrigation, etc. Une fois que la pluie commence à tomber, lancez un D6 par tour pour établir combien de champignons surgissent du sol. Toute créature à moins de 3" d'un champignon sera touchée par ses spores à moins d'être équipée d'un appareil respiratoire. Les créatures touchées reçoivent une touche automatique de force 4. Les nouveaux champignons ne sont pas les seuls à produire des spores. Les anciens continueront aussi longtemps qu'il pleuvra.

• MOUSSE-CAOUTCHOUC

La mousse-caoutchouc est une plante très dense, résistante dont la croissance ressemble à celle de la mousse. Elle recouvre le sol de nombreux mondes, ses spores microscopiques ayant voyagé à travers la galaxie dans les marchandises, sur l'équipement, les vêtements, etc... Sa défense contre un herbivore désireux de la manger est assuré par le fait qu'il est pratiquement impossible de marcher dessus étant donné qu'elle est incroyablement élastique et instable. Il est aussi pratiquement impossible de la détruire, à part en utilisant des grenades ou des munitions défoliantes, c'est pourquoi aucun profil n'est donné.

Une figurine se déplaçant sur la mousse-caoutchouc peut se déplacer jusqu'à 1", sans mouvement de réserve. Les figurines qui essaient de se déplacer plus vite se mettront à rebondir sur 4+ sur 1D6. Les figurines qui rebondissent se déplacent de D6" dans une direction aléatoire jusqu'à ce qu'elles soient projetées en dehors de la mousse-caoutchouc. Les figurines et les véhicules rebondissant ne peuvent rien faire d'autre que rebondir.

• SPIKER

Le spiker est l'une des plantes les plus dangereuses de toute la galaxie. Les spikers peuvent avoir n'importe quelle taille, mais ont en général la taille d'un homme, soit à peu près deux mètres de haut et droits. Ils ont une forme vaguement cylindrique et sont couverts d'une épaisse couche de feuilles ressemblant à des cheveux, desquelles dépassent d'innombrables épines fines et acérées. Ces épines sont la raison pour laquelle la plante est dangereuse. En perçant la peau d'un animal, ils délivrent un produit chimique génétiquement intrusif qui entame littéralement la transformation des tissus de la victime en ceux d'un spiker. Un humain recevant une épine dans le bras verra bientôt son bras devenir poilu et immobile, et en peu de temps, son corps sera entièrement recouvert d'épines. Bien que la victime demeure mobile un certain temps le changement physiologique détruit l'esprit ce qui fait que la victime erre sans but. Finalement toute mobilité est perdue et un nouveau spiker est créé.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Spiker	0	0	4	4	4	2	0	0	0	0	0	0

Un spiker peut lancer ses épines sur toute cible disponible dans un rayon de 6". Les épines ont une force de 4 et toute touche initie le changement physique d'un animal en spiker. Une sauvegarde d'armure normale est autorisée, elle arrête les épines avant qu'un dommage ne soit fait. Toute personne suffisamment folle pour engager un spiker en combat rapproché sera automatiquement touchée, bien que les jets de sauvegarde soient autorisés. Une fois touché un personnage est susceptible de voir le changement physique commencer n'importe quand, il débute sur un 5 ou un 6 à un jet qui est effectué chaque tour. Les créatures affectées se déplacent aléatoirement, ne peuvent pas effectuer d'action intelligente, utiliser des armes, etc... Un nouveau score de 5 ou 6 indiquera que le changement est terminé et qu'un nouveau spiker immobile a été créé. Tant qu'il est mobile un spiker ne peut pas lancer d'épines mais toute créature touchée ou engagée au corps à corps sera infectée. Les spikers mobiles ont le même profil que la créature infectée. Une fois mature, le spiker aura approximativement la même taille et forme que la créature à partir de laquelle il a été formé.

Dans le jeu, les spikers constituent une plante intéressante pour un MJ, elles peuvent être cachées parmi le feuillage et n'être révélées qu'à un moment vital. Une fois qu'une créature commence à se transmuer, elle devient une vraie épidémie! Les joueurs choisiront souvent de tuer leurs propres figurines plutôt que de laisser le changement se produire. Le MJ devrait déplacer les spikers en mouvement avant les autres figurines, ainsi tous les contacts physiques seraient visibles. Les figurines touchées par les spikers devraient avoir une chance de se déplacer hors du chemin (4, 5 ou 6 sur un D6 par exemple)

• EPINEUX

Un épineux est un buisson qui grandit en massifs denses ou en longues haies. Il est noir, robuste, plein d'épines et dépourvu de feuilles. Laissé à lui-même, il est inoffensif, mais il est presque impossible de se déplacer à travers. Une fois touchées, ses branches commencent à se tordre et à se resserrer, ce qui fait que les épines acérées entaillent et se plantent dans tout ce qui est situé autour d'elles.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Epineux	0	-	0	5	5	1*	3	-	0	0	0	0

Les épineux comptent comme du terrain très difficile. Toute créature tentant de passer à travers la masse épineuse se verra infliger une touche automatique de force 5 à chaque tour passé dans le bosquet d'épineux. Les épineux peuvent être dégagés en leurs causant des dommages, 1ps² de buisson est détruit par blessure infligée.

Dans le jeu les épineux constituent de bonnes barrières défensives qu'elles soient naturelles ou plantées délibérément pour décourager les visiteurs

• HERBE-EPONGE

L'herbe-éponge s'est adaptée à la survie durant les périodes de sécheresse en se recroquevillant. Une fois réhydratée, la plante s'étend rapidement en un unique massif couvrant une grande superficie.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Héponge	0	0	0	0	4	1*	0	0	0	0	0	0

* l'herbe-éponge a un PV par ps². La présence d'eau fait que la plante s'étend, doublant sa taille à chaque tour, transformant les éponges individuelles en un unique corps. Le mouvement sur la nouvelle éponge se fait à la moitié de la vitesse normale, les véhicules sont automatiquement emprisonnés et ne peuvent bouger.

• FONGIQUE NOUEUX

Le fongique noueux pousse sur le sol en une masse de filaments enchevêtrés qui peut faire quelques mètres d'épaisseur. Il n'est pas dangereux mais compte comme terrain très difficile, réduisant le mouvement à un quart de la vitesse normale.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Fongique	0	0	0	0	4	1*	0	0	0	0	0	0

 * Le fongique noueux a un PV par ps 2 mais ne peut être détruit que par les lance-flammes, les lance-plasma, les fuseurs ou toute

arme basée sur la chaleur ou le feu (mais pas les lasers). Les grenades défoliantes ont un effet normal.

• VIGNE THERMOTROPIQUE

Cette vigne à croissance rapide vient des mondes froids où la chaleur est une ressource rare. Ainsi, ces plantes ce sont adaptées à trouver de la chaleur. Une vigne réagira à toute source de chaleur située dans les 6" en envoyant une vrille qui entoure la cible, croit rapidement autours d'elle et crée un autre bosquet de vigne. La vigne ne tue pas sa cible, ni ne la blesse, simplement elle l'immobilise, la cible est alors incapable de faire quoique ce soit. Les figurines ont une sauvegarde de 4 ou plus sur un D6, les véhicules de 3 ou plus, ce qui représente les chances d'éviter la vigne en premier lieu.

Vi	gne	9

M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
0	0	0	0	4	1*	0	0	0	0	0	0

^{*} Les vignes thermotropiques ont un PV par ps² de surface.

• ATTRAPE-HOMME DE VENUS

L'attrape-homme de Venus [Venus mantrap] n'est pas nommé d'après sa planète d'origine mais d'après le nom de la plante terrienne attrape mouche de Venus qui lui ressemble dans tous ses aspects sauf la taille. Sa taille est considérable, elle atteint souvent les 20 ou trente mètres de haut. L'attrape-homme de Venus est une plante rampante sur le sol humide de la jungle infestée des mondes hostiles, ou elle "chasse" de nombreux types d'animaux. Ses feuilles ont la forme de pièges pourvus de dents puissantes. Ces pièges sont activés par toute créature imprudente qui erre sur ses poils sensitifs. A la différence de l'attrape-mouches terrestre, l'attrape-homme peut déplacer ses feuilles pour attaquer.

	M	CC	CT	F	Е	PV	I	Α	Cd	Int	Cl	FM
Attrape-h.	0	6	0	7	7	4	5	6	0	0	0	0

Un attrape-homme standard a 6 attaques qui sont dues à chacune des 6 feuilles, bien qu'un attrape-homme puisse avoir n'importe quel nombre de feuilles et toujours une attaque par feuille. Comme les feuilles sont mobiles elles doivent être représentées par une figurine différente, faites par exemple de carton et peint de façon appropriée. Chaque feuille se déplace de D6" vers la proie la plus proche à chaque tour mais ne peuvent pas s'éloigner de plus de 18" du tronc. Chaque feuille a une attaque. Toute victime recevant une blessure est prisonnière et ne peut s'échapper à moins qu'une figurine ne cause une blessure à la feuille ou au tronc.

Dans le jeu les attrape-hommes de Venus sont très puissants, en avoir plus d'un dans un jeu est un vrai problème. Leur positionnement sur la table déterminera s'ils sont un vrai danger ou simplement quelque chose à éviter. Cacher les feuilles au début du jeu, puis ne les révéler que quand ils attaquent est une bonne idée.

LES MONDES HOSTILES

Qu'est ce qu'un monde hostile [death world] ? Pour commencer, il en existe de nombreuses variétés et deux mondes hostiles ne sont jamais les mêmes. Mais ils ont tous une chose en commun : ils sont dangereux ! Une partie sur un monde hostile peut être très amusante de tous points de vues. Pour le MJ, ils sont faciles à mettre en œuvre et procurent toujours quelque chose à faire (déterminer aléatoirement les actions des plantes, des animaux et de la météo). De nombreux types de mondes hostiles sont décrits plus bas, avec pour chacun des détails sur la génération aléatoire de la faune, de la flore et des conditions atmosphériques.

• TERRAFORMATION DEGENEREE

Durant le Moyen Age Technologique, l'humanité a développé des techniques de terraformation et d'astro-ingénierie qui permettaient de transformer des mondes jusque-là désolés en planètes habitables. Depuis ces temps, l'environnement de beaucoup de ces mondes est devenu instable : l'évolution des créatures, des plantes et du paysage ayant dépassée les prévisions de leurs concepteurs. Sur ces planètes,

la végétation est souvent inégale et dispersée entre des zones de roches nues, des fleuves de lave et le désert. Les animaux et les plantes ne sont habituellement pas très dangereux, mais la météo est sujette à des perturbations continues et l'atmosphère peut être dangereusement fine, ce qui autorise aux radiations et aux météorites d'atteindre la surface.

Animaux. Les animaux peuvent être générés à partir de la table des créatures 1. Il y a une chance sur 6 qu'un animal apparaisse à chaque tour.

Plantes. Il y a 75% de chance qu'il y ait des plantes dangereuses sur la planète. Si c'est le cas, 1D2 types de plantes peuvent être générés de la table des plantes 1.

Environnement. Le temps est instable et est sujet à des changements constants. Il y a une chance sur 6 qu'il y ai un changement de météo à chaque tour.

• MONDES A LA FAUNE HOSTILE

De nombreux mondes hostiles sont dangereux car leurs créatures sont extrêmement féroces ou puissantes. Si l'écosystème est bien équilibré, comme dans une forêt pluvieuse tropicale, de telles créatures peuvent être difficiles à éliminer. Il vaut mieux ne pas coloniser de tels mondes. Les créatures dangereuses peuvent être de tous types, des petits mais mortels rongeurs ou des insectes, aux énormes dinosaures. Si une installation est nécessaire pour des raisons de recherche, de défense ou d'exploitation, les animaux hostiles peuvent souvent être tenus à l'écart par des écrans énergétiques et d'autres défenses.

Animaux. Les animaux de cette planète peuvent être générés depuis la table des créatures 3. Il y a une chance sur 6 à chaque tour pour qu'un animal apparaisse.

Plantes. Il y a 25 % de chance qu'il y ait une espèce de plante dangereuse. Lancez un dé sur la table des plantes 1 pour la connaître.

Environnement. Il y a 10% de chances que le temps soit sujet à des changements, si c'est le cas, il y a une chance sur 6 pour qu'il y est un changement de météo à chaque tour.

• MONDES A LA FLORE HOSTILE

Les plantes peuvent facilement être aussi dangereuses que les animaux. Sur certains mondes hostiles, les plantes ont évolué en tueurs agressifs et compétitifs, prêts à prendre l'avantage sur d'autres formes de vie, qu'elles soient animales ou végétales. Souvent, un monde de ce type peut être nettoyé chimiquement ou par exposition aux radiations, mais ce n'est pas toujours possible, les plantes étant simplement trop résistantes! Une jungle de monde hostile peut être capable de grandir en une nuit et la canopée peut atteindre une hauteur de plusieurs centaines de mètres en quelques jours. Certains mondes sont tellement étouffés par les plantes qu'il y est impossible d'atteindre la surface de la planète, la végétation formant une série de couches d'habitats contenant des lacs, des rivières ou autres, dans ou sur les plantes elles-mêmes.

Animaux. Il y a 75% de chances que la planète ait des animaux dangereux. Si c'est le cas, il y a une chance sur 6 à chaque tour qu'ils apparaissent. Utilisez la table des créatures 1.

Plantes. La table de jeu peut être peuplée de D6 types de plantes choisies à l'aide de la table des plantes 3.

Environnement. Il y a 5% de chance que le temps soit sujet à des changements. Si c'est le cas, il y a une chance sur 6 à chaque tour de voir se modifier la météo.

• MONDES HOSTILES MIXTES

La majorité des mondes hostiles connus combinent des plantes mortelles et des animaux dangereux. C'est une combinaison particulièrement létale. Des mondes de ce type sont généralement densément boisés, recouverts virtuellement de jungles d'un pôle à

l'autre. Chaque forme de vie est compétitive et peut avoir évolué de manière à entretenir des relations complexes avec ses semblables. Il est très difficile de s'installer sur de tels mondes, bien que des stations de recherche, des installations militaires et d'autres bases vitales puissent y être établies et défendues contre les habitants de la planète. Ces installations ne durent qu'un temps limité et sont presque toujours associées à des taux de pertes importants parmi les hommes et le matériel.

Animaux. Il y a une chance sur 6 par tour qu'un animal apparaisse. Utilisez la table 2 pour les détails.

Plantes. La table de jeu peut être peuplée par D6 types de plantes choisies à l'aide de la table 2

• MONDES HOSTILES CONSCIENTS

Il a été démontré en de nombreuses occasions que les animaux et même les plantes habitants un monde hostile peuvent faire partie d'une conscience collective ou de groupe. Cela est souvent combiné avec la capacité à évoluer de façon dangereuse et consciente, de sorte que d'un monde apparemment tranquille peut naître soudainement une génération de plantes et d'animaux jusque-là inconnus. La caractéristique la plus mortelle de ces mondes est que ses habitants peuvent coopérer contre ce que la conscience collective considère comme une menace extérieure. Avec les ressources de toute une planète pour la combattre, une telle menace n'a que de faibles chances de survie, quoi qu'elle puisse être.

Animaux. Il y a une chance sur 6 par tour qu'un animal apparaisse. Utilisez la table des créatures 3.

Plantes. La table de jeu peut être peuplée par D6 types de plantes. Utilisez la table des plantes 3.

Environnement. Il y a 50% de chance que le temps soit soumis à des changements. Si c'est le cas, il y a une chance sur 6 que le temps change à chaque tour.

Note. Sur un monde hostile conscient, les créatures n'errent pas au hasard et ne s'attaquent jamais les unes les autres. Elles peuvent être représentées par le MJ ou un joueur additionnel dont le rôle est de "défendre la planète et détruire les intrus".

• CHANGEMENTS ENVIRONNEMENTAUX

Un changement de temps se déroule à partir du début du tour ou le MJ obtient le score approprié sur un D6. Il continue jusqu'à sa dispersion, ce qui peut prendre plusieurs tours, donc plusieurs intempéries peuvent coexister sur la table. Le MJ devrait exercer son droit d'autoriser ou non la combinaison de certaines intempéries. Utilisez la table suivante pour sélectionner le changement (D100) :

01-15 Cyclone

16-29 Tremblement de terre

30-43 Brouillard

44-57 Fleuve de lave

58-72 Météorite

73-86 Radiation

87-00 Orage

Cyclone. Un cyclone est représenté par un cercle de carton de D4+2" de diamètre. Ce vortex de destruction tourbillonnant entre sur la table par un coté à un emplacement aléatoire et se déplace dans une direction aléatoire d'un D10" à chaque tour. Le cyclone ne sortira pas de la table dans son premier tour mais peut le faire dans un des tours suivants auquel cas il ne reviendra pas. Les cyclones causent une touche automatique de force 10 à toutes les figurines recouvertent par le gabarit, y compris celles sur lesquelles il passe durant son mouvement. Ils causent D6 dommages et tout jet de sauvegarde est fait avec un modificateur de -1. Les figurines dans les bâtiments ou les véhicules ne sont pas affectées à moins que les structures ne s'effondrent sur eux. Les figurines qui ne sont pas tuées par le cyclone sont déplacées de D6" dans une direction aléatoire. Elles ne peuvent rien faire durant leur prochain tour. Les véhicules en

mouvement sont automatiquement hors de contrôle durant leur prochain tour.

Tremblement de terre. Un tremblement de terre est une brève secousse durant moins d'un tour. Durant ce tour, tout mouvement est divisé par deux et les véhicules en mouvement sont automatiquement hors de contrôle au tour suivant. De plus, 1D4 fissures s'ouvrent sur la table, chacune faisant D10" de long et 1" de large. Elles sont placées aléatoirement par le MJ. Les figurines qui occupent les endroits où s'ouvrent ces fissures sont tuées à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde de 4+, cela inclut aussi les véhicules assez malchanceux pour s'y trouver. Les fissures sont infranchissables, sans fond et très, très obscures. Les bâtiments sous lesquels s'ouvrent des fissures s'effondrent immédiatement, sans possibilité de sauvegarde.

Brouillard. Des changements soudains de température et de niveaux d'humidité causent la montée d'un brouillard dense sur la table qui persiste jusqu'à ce qu'un 6 ne soit obtenu sur un D6 au début de chacun des tours suivants. La visibilité dans le brouillard est réduite à 15 cm. Les troupes équipées d'infravision peuvent voir comme normalement. Les mouvements de réserve ne sont plus possibles et le MJ peut introduire un mouvement caché en utilisant des cartes s'il le désire.

Montée de lave. Des éruptions sous la surface de la planète font apparaître du magma sur la table, ce qui forme de petites mares brûlantes et mortelles en expansion rapide. Les montées de lave peuvent être représentées par un carton de 1" de diamètre peint en rouge. A moins que l'éruption ne cesse, le diamètre du cercle de carton augmente de 1" à chaque tour, ce qui peut potentiellement lui permettre de couvrir toute la table. Une fois que l'apparition d'une montée de lave a été déterminée placez un unique jeton sur la table à un endroit déterminé aléatoirement. Les troupes dans le jeton recoivent automatiquement une touche de force 10, causant D10 dommages avec un modificateur de sauvegarde de -3. Les véhicules sont coincés sur un 4, 5 ou 6 sur un D6 (à l'exception des antigravs) et les fantassins ne peuvent tout simplement pas traverser. Les bâtiments sapés par la lave s'effondrent automatiquement. Une montée de lave émergeant dans le lit d'une rivière ou toute autre dépression naturelle la suivra si le MJ le désire, avançant en général de 1" par tour le long du passage. La lave va continuer à jaillir pendant les D6 tours suivants, ensuite elle ne continuera que si un 6 est obtenu sur un D6 au début de chaque tour suivant.

Météorites. Quand l'atmosphère d'une planète est fine, les météorites peuvent poser un problème pour les habitants. Une fois que les dés ont indiqué que des météorites sont tombées, lancez un D4 pour en déterminer le nombre. Chaque impacte est représenté par un cercle de carton de 2" de rayon et est positionné aléatoirement sur la table. Chaque figurine située sous le gabarit reçoit une touche automatique de force 10 causant D10 dommages avec un modificateur de sauvegarde de -3. La végétation est automatiquement détruite et un cratère est créé, ce cratère possède un bord qui sera pris en compte comme un couvert majeur. Les figurines dans les 6" de l'impact d'une météorite sont affectées également et seront incapables de faire quoi que ce soit dans le tour suivant (elles sont trop surprises !). Tous les véhicules situés dans les 6" du point d'impact (y compris ceux qui survivent à un coup direct) sont automatiquement hors de contrôle au tour suivant.

Radiations. Une atmosphère trop fine ou à la structure instable est souvent incapable de protéger la surface de la planète des effets des radiations dangereuses. Une fois établi que la planète reçoit des radiations, lancez un D6 qui indique la force des radiations. Chaque créature vivante exposée reçoit une touche automatique de la force indiquée. Les véhicules et les troupes embarquées dans les véhicules ou les bâtiments ne sont pas affectés, ainsi que les troupes portant des tenues anti-radiations. Les sauvegardes d'armures physiques normales s'appliquent. Les effets ne durent qu'un tour.

Pluie torrentielle. Une averse soudaine réduit la visibilité à 12", sauf pour les troupes équipées d'infravision qui peuvent voir normalement. Jetez un D6 à chaque tour, un 6 indique que le niveau

de pluie diminue d'un niveau, un 1 qu'il empire d'un niveau. un résultat de 2 à 5 indique un résultat stationnaire.

Arrêt Niveau initial	Retour aux règles normales Visibilité réduite à 12"
1	Mouvement réduit de moitié.
2	Mouvement réduit au quart. Les véhicules à roues et les marcheurs s'embourbent sur un 5 ou un 6 sur un D6. Les véhicules chenillés d'embourbent sur un D6. Les rivières doublent leur largeur et deviennent infranchissables sauf pour les véhicules lourds et moyens. Les véhicules moyens qui tentent de traverser sont emportés par le flot sur un 6 sur un D6 (ils se déplacent de 6" par tour dans le sens du
3	courant. Tout mouvement est impossible. Tous les véhicules coulent dans la boue et deviennent immobiles de façon permanente. Les lasers, les lance-flammes, les lance-plasma et les fuseurs ne peuvent être utilisés qu'à courte portée.

Une fois qu'une pluie se termine, on suppose que les conditions redeviennent presque normales, sauf que les véhicules embourbés en phase 3 ne peuvent plus bouger pour le reste du jeu.

• TABLES DES CREATURES

Cette table fournit au MJ un outil utile par lequel il peut déterminer le type des créatures et leur nombre. Il y a trois types de tableaux correspondant à des situations progressivement plus dangereuses. Chaque tableau a deux colonnes pour la génération aléatoire : la première contient chaque créature ou plante du tableau, la seconde exclut les créatures spécifiques à certaines planètes comme le cudbear cthellean. Le MJ peut inclure des créatures spécifiques à une planète sur un monde inconnu s'il le désire, ce qui indique que le domaine de l'animal est plus étendu qu'on ne le pensait à l'origine, qu'il s'agisse d'une introduction accidentelle ou délibérée, récente ou ancienne. L'évolution parallèle peut aussi produire une créature comparable à une de celle indiquée, et les mêmes règles peuvent être utilisées. En plus de mondes spécifiques, ces créatures peuvent être spécifiques à certains habitats, et peuvent être inappropriées pour votre partie. Par exemple une huître des sables carnivore sera rare sur un monde désert étant donné qu'il s'agit d'une créature normalement aquatique (bien que des versions similaires et non-aquatiques puissent exister sur un tel monde). Les créatures restreintes à un environnement donné sont indiquées sur la colonne de droite du tableau. Le MJ doit garder à l'esprit que quelques modifications de règles ou des changements mineurs dans la description de la créature peuvent être nécessaires dans certaines circonstances.

Une fois que l'apparition d'une créature a été déterminée, lancez un dé pour en connaître le nombre. Le MJ peut altérer ce chiffre pour s'adapter au jeu ou ajouter de nouvelles créatures si nécessaire. Les créatures peuvent être placées aléatoirement soit au bord de la table, soit au bord du couvert (forêt, etc.) derrière lequel elles étaient sensées se cacher. Les créatures volantes ou fouisseuses peuvent être placées aléatoirement n'importe où. A moins que les créatures ne soient décrites comme hostiles entre elles, les figurines qui apparaissent en même temps le font en meute. Elles ne s'attaqueront pas les unes les autres et se déplaceront toujours vers la cible la plus proche et l'attaqueront, que ce soit une figurine appartenant à un joueur ou une autre créature de monde hostile. Sur les mondes hostiles conscients, les créatures ne s'attaquent jamais entre elles et peuvent être déplacées par le MJ de la manière qui lui semblera appropriée. Sur ces mondes, les créatures sont sensées avoir un sens du but à atteindre et une intelligence qui va bien au-delà de celle d'une créature isolée.

_					
ſ		,	TABLE DES CREAT	URES 1	
ſ	Aléatoire	Aléatoire	Créature	Nombre	Type
L	1	2			d'environnement
ſ	01-06	-	Bouncer	D10	
1	07-12	-	Huître des sables	D6	Aquatique
1	13-19	01-09	Mange-visage de Cat.	D4	Jungle
1	20-26	10-18	Crawler	D6	Désert
1	27-33	19-27	Crotalide	D6	Aquatique
1	34-40	-	Bête Ferrique	D3	
1	41-47	28-37	Insecte géant- petit	D6	
1	48-54	38-46	Insecte géant- moyen	D4	
1	55-61	47-55	Araign. géante - petite	D6	
	62-67	56-64	Ver fouetteur	D20	
1	68-73	-	Mimic	D6	
1	74-80	65-73	Ptéra-écureuil	D10	
1	81-87	74-82	Razorwing	D10	
1	88-93	83-91	Poissons Déchireurs	Zone	Aquatique
L	94-00	92-00	Ver solaire	D3	Désert

TABLE DES CREATURES 2				
Aléatoire	Aléatoire	Créature	Nombre	Туре
1	2			d'environnement
01-07	01-07	Ambull	D4	Désert
08-14	08-15	Diable de Cat. – petit	1	Jungle
15-21	16-22	Crotalide	D8	Aquatique
22-28	23-30	Dinosaure	D4	
29-35	-	Bête ferrique	D6	
36-42	31-37	Genestealer	1	
43-49	38-45	Insecte géant – petit	D10	
50-57	46-53	Insecte géant – moyen	D6	
58-64	54-60	Insecte géant – grand	D3	
65-71	61-68	Araign. géante-petit	D10	
72-79	69-76	Araign. géante-moyen	D6	
80-86	77-83	Grox	D6	
87-93	84-91	Ptéra-écureuil	2D10	
94-00	92-00	Razorwing	2D10	

TABLE DES CREATURES 3				
Aléatoire	Aléatoire	Créature	Nombre	Type
1	2			d'environnement
01-07	01-07	Ambull	D8	Désert
08-14	08-15	Diable de Catpetit	D4	Jungle
15-21	16-22	Diable de Catmoyen	D3	Jungle
22-28	23-30	Diable de Cat grand	1	Jungle
29-35	-	Cudbear Cthellan	D3	Froid
36-42	31-37	Dinosaure – petit	D6	
43-49	38-45	Dinosaure – moyen	D3	
50-57	46-53	Dinosaure – grand	1	
58-64	54-60	Genestealer	D4	
65-71	61-68	Insecte géant – moyen	2D6	
72-79	69-76	Insecte géant – grand	D6	
80-86	77-83	Araign. géant-moyen	2D6	
87-93	84-91	Araign. géant–grand	D6	
94-00	92-00	Grox	2D6	



• TABLES DES PLANTES

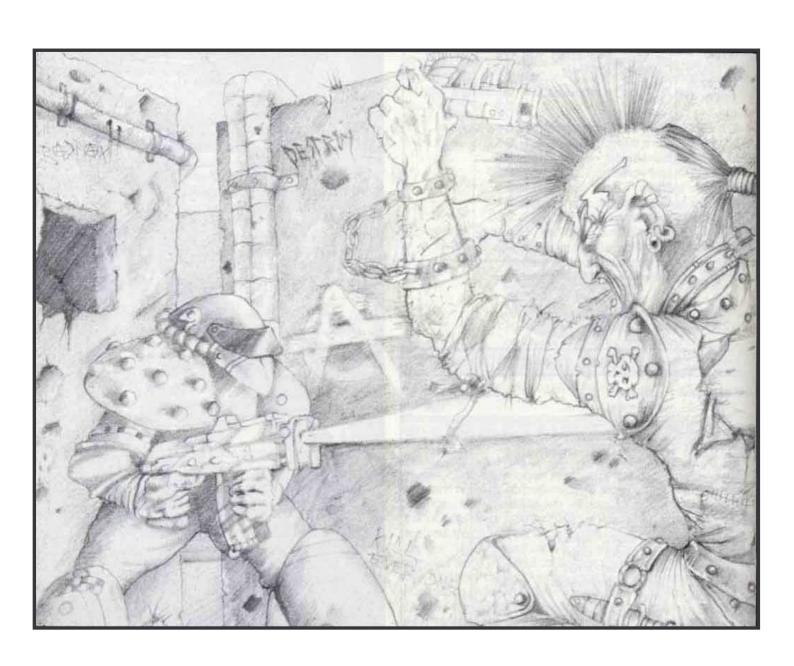
Les plantes de mondes hostiles peuvent être générées avant que le jeu ne commence et positionnées sur la table ou notées sur une carte et gardées cachées tant que cela est nécessaire. Les tables cidessous peuvent être utilisées pour peupler votre table et donneront un large éventail de végétation faible, moyenne ou dangereuse. La plupart des plantes restent stationnaires et ne bougent que leurs branches, leurs lianes, etc. La seule exception est le spiker qui se déplace dés les premiers instants. Le MJ peut déterminer cela de façon aléatoire.

De nombreuses plantes grandissent en parcelles plutôt qu'en nombreuses plantes individuelles. Quand c'est applicable, cela a été noté et la taille de cette parcelle est laissée à la discrétion du MJ.

TABLE DES PLANTES 1				
Aléatoire	Aléatoire	Plante	Nombre	Type
1	2			d'environnement
01-07		Spore des pluies	Cf. texte	
08-34		Mousse-caoutchouc	Zone	
35-51		Epineux	Zone	
52-68		Herbe-éponge	D6	Désert
69-84		Fongique noueux	Zone	
85-00		Vigne thermotropique	D3	

TABLE DES PLANTES 2				
Aléatoire	Aléatoire	Plante	Nombre	Type
1	2			d'environnement
01-14		Plante rampante	D3	
15-28		Flotteur	D6	
29-42		Champignon à gaz	D6	
43-57		Mousse-caoutchouc	Zone	
58-72		Spiker	1	
73-86		Fongique noueux	Zone	
87-00		Vigne thermotropique	1	

TABLE DES PLANTES 3					
Aléatoire	Aléatoire	Plante	Nombre	Type	
1	2			d'environnement	
01-17		Brainleaf de Catachan	1		
18-34	01-20	Plante rampante	D3		
35-51	21-40	Flotteur	2D6		
52-68	41-60	Champignons à gaz	D8		
69-84	61-80	Spiker	D3		
85-00	81-00	Attrape-homme	1		







Chaque fois isolé pour plus de huit années, l'atrophie technologique et l'improvisation sont reines sur le monde de Logan.





Les marées du Warp suivent des cycles imprévisibles. Parfois, des colonies sont isolées par d'infranchissables tempêtes Warp, interdisant tout accès et toute fuite pour leurs habitants. D'autres fois, des mondes isolés depuis des millénaires sont soudain inexplicablement libérés l'emprise de la tempête.

Les Mondes Perdus se situent à l'épicentre d'une tempête Warp persistante que les Navigateurs appellent l'Oeil de la Terreur. Durant des années de furieuses tempêtes stoppent tous voyages à ses frontières. Mais, une fois tout les quatre à dix ans, l'œil s'affaiblit pour quelques jours seulement. Les vaisseaux de toutes les races s'envolent vers les Mondes Perdus. Il y a de nombreuses planètes impériales dans l'Oeil de la Terreur mais également beaucoup d'autres aliens ou anarchiques.



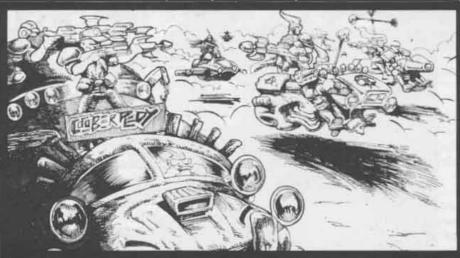


Lorsque l'Oeil de Terreur faiblit, des vaisseaux décollent pour les Mondes Perdus et le reste de la galaxie. Les mineurs embarquent leur minerai et les esclavagistes font marcher leur horrible commerce. Là où la chance le permet, les forces de l'Imperium imposent leur marque, apportant sur les Mondes Perdus l'ordre brutal de l'Imperium, même si ce n'est que quelques jours.



Helsreach est la plus grande colonie du monde de Logan. Avec à ses frontières des gangs humains et orks rivaux qui maintiennent la paix... la plupart du temps.

L'extraction du minerai est le sang du monde de Logan et les routes entre Helsreach et ces mines sont contrôlées par des gangs de transporteurs corporatistes. Ces gangs sont de vrais racketteurs se faisant de l'argent au service des installations minières dispersées. Même le plus puissant des gangs miniers n'ose rêver de tenter un trajet sans la protection des transporteurs.





Les gangs de transporteurs conduisent des antigrav blindés entre Helsreach et les mines. Les passagers sont tenus d'aider à la défense du convoi durant l'inévitable confrontation avec les bandits des montagnes.







Les montagnes entourant Helsreach sont inaccessibles et désolées. Malheureusement, la seule route pour les mines les traverse de même que le territoire des bandits des montagnes.

Les mercenaires indiquent leur statut avec une marque ou une bande blanche qui va d'un œil à l'autre. Tous les gangs de mineurs ou de transporteurs emploient des mercenaires en plus de leurs propres hommes.

Bien que Helsreach soit généralement un terrain neutre, toute créature y est à la merci d'un esclavagiste. Ces derniers razzient des convois pour faire des esclaves humains qu'ils pourront vendre aux orks.



