Cet ouvrage est une traduction **non-officielle** des 4eme et 5 eme chapitres du Rogue Trader, publication de Games Workshop Ltd. de 1987
Les droits exclusifs de toutes les illustrations appartiennent à Games Workshop Ltd.

Traduction : Les équipes de TARAN (http://taran.fr.tc/) et de la mailing list Rogue Trader (http://groups.yahoo.com/group/roguetradergroup/) plus ou moins dirigées par le Scribe Patatovitch : Agmar, Azaphaël, Cypher, Damned, Hannibal, Kaos, Othar, Slereah, Skalpel, Tienus Ahès, Tonio, Yravalet, Wortgul (et éventuellement ceux que j'ai oublié)
Remerciements : Belllangelo, Chr, Polux poilu, Yogourt
Version "non définitive" 1.0

THE ADVANCED GAMER

BOOK 4

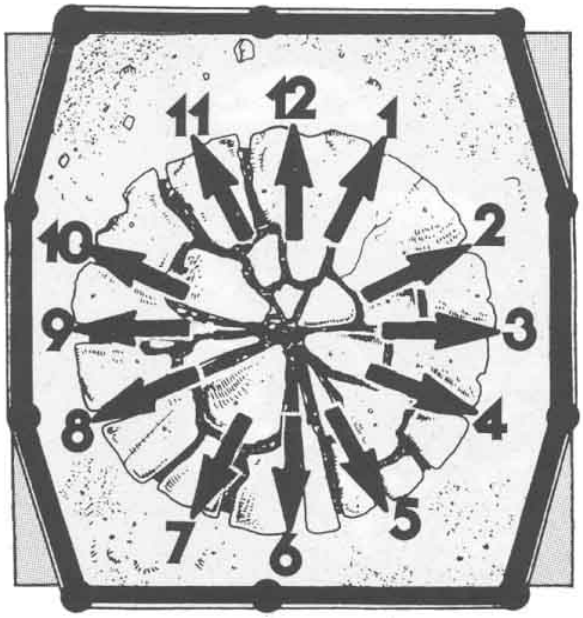
Maintenant vous avez lu, joué et, avec un peu de chance, apprécié **Warhammer 40,000**. Si vous avez endossé le rôle de MJ pendant une partie, vous aurez pris des décisions à chaud, peut être en modifiant légèrement les règles existantes ou bien en en inventant de nouvelles pour gérer une situation imprévue. Vous aurez remarqué que l'introduction des véhicules et des bâtiments rend le jeu plus rapide et plus intéressant et vous aurez eu l'occasion de tester quelques armes, armures et races extraterrestres inhabituelles. Bien sûr, il est important de marcher avant de courir, **Warhammer 40,000** n'est pas un jeu facile à maîtriser du premier coup et si vous commencez avec trop d'armes, différents véhicules et toutes sortes d'extraterrestres, vous trouverez probablement vos premières parties lentes et peu satisfaisantes. Vous pourriez aussi rater quelques subtilités si vous vous y jetez la tête la première, sans maîtriser au préalable les règles de base. Néanmoins, une fois que vous serez habitué aux procédures et aux responsabilités de la charge de maître de jeu, il sera temps de chercher à aller plus loin avec le jeu. Il ne fait aucun doute que vous ayez déjà eu quelques idées et peut être que vous avez déjà formulé des règles additionnelles pour couvrir certains points de ce chapitre. Pour cette raison, les règles suivantes sont rapides et peu complexes et mais ce sont des idées que vous pourrez expérimenter si vous le désirez.

• LA HAUTE MAIN

Dans un environnement hautement compétitif, les joueurs peuvent tenter de vous forcer la main sur un certain point, espérant une décision en leur faveur. Parfois, leurs esprits obscurcis par l'envie de la victoire, les joueurs tentent d'obtenir des choses qu'ils ne permettraient jamais s'ils dirigeaient le jeu. En règle générale, le MJ doit être sévère mais juste. Essayez de ne pas laisser l'obstination d'un joueur s'opposer à vos décisions. Il est important que vous, en tant que MJ, gardiez la main haute et que les joueurs le sachent.

Une méthode particulièrement bonne de résoudre une dispute est de mettre le problème entre les mains des dieux de la chance : lancez un dé. Les joueurs accepteront plus facilement une décision basée sur un dé bien plus facilement qu'une décision arbitraire. Par exemple, si vous n'êtes pas sûr qu'une figurine soit prise sous l'explosion d'une grenade, pourquoi ne pas lancer un dé et donner à la figurine une chance d'être touchée. Les dés peuvent être lancés pour décider de nombreux points de disputes, mais **jamais** pour résoudre un problème de procédure. Par exemple si votre partie inclut une clôture, vous devez décider si elle bloque la vue (de mon coté, je considèrerais ne bloque pas les lignes de vue et ne permet pas de se cacher derrière, mais qu'elle compte comme un couvert léger).

Quand vous improvisez des règles, vous devez utiliser votre bon sens et être raisonnable. C'est une bonne idée de noter les règles que vous faites et d'en discuter avec les joueurs avant ou après la partie. Cette règle fonctionne-t-elle bien ? Les règles peuvent elle être améliorées ? Y a-t-il besoin de règles supplémentaires ? Essayez d'atteindre le consensus avec vos joueurs, c'est plus pratique si tout le monde joue au même jeu !



• DIRECTIONS ALEATOIRES

Comme nous l'avons dit, les dés peuvent être utilisés pour résoudre une dispute entre joueurs, le MJ allouant une probabilité adaptée dépendant de la situation. Une des applications les plus utiles de cette idée est la direction aléatoire. Vous voudrez souvent que quelque chose ou quelqu'un se déplace, tire, etc. dans une direction aléatoire. Cela peut être fait facilement en utilisant un D12 et en considérant que chaque chiffre correspond à la direction indiquée par les chiffres d'une montre. Tout ce que le MJ a à faire est de désigner une direction comme le cadran d'une montre et de lancer le dé. Quand ce n'est pas assez précis, la direction peut être affinée en utilisant un autre dé, mais ce sera rarement nécessaire.

Si vous décidez d'une direction aléatoire de tir, les 12 possibilités peuvent se révéler trop restrictives, bien trop souvent, un tir passera entre deux figurines sans en toucher une seule ! Pour compenser ceci, le tir est dirigé sur la figurine la plus proche dans les 2" de la ligne de tir.

• LANCER RAPIDE DE DE

Les joueurs aiment à lancer les dés un par un, choisir une cible puis lancer le dé pour la toucher, vérifier les dommages puis ensuite faire les jets de sauvegarde appropriés. Néanmoins dans un jeu de n'importe quelle taille, cela est trop long et vous aurez besoin de seaux de dés. Par exemple, une escouade de 5 soldats tire sur une escouade ennemie à longue portée. Le score à obtenir pour chaque est le même, il n'y a donc pas lieu de lancer chaque dé séparément. Lancez cinq dés pour toucher, ramassez les touches réussies et relancez-les pour blesser, puis faites toutes les sauvegardes appropriées. Cela établit le nombre de figurines tuées et ces figurines peuvent être retirées. Parfois certains tireurs peuvent être équipés d'armes différentes, avec une portée plus longue ou ont besoin d'un score différent pour toucher, quelle que soit la raison. Dans un tel cas, vous pouvez soit lancer les dés séparément ou utiliser un dé de couleur différente pour représenter un tir particulier. Si l'unité cible incorpore des individus diversement armés ou équipés, alors vous pourrez déterminer aléatoirement quelles figurines sont retirées.

• CIBLE ALEATOIRE

Le jeu tend à s'engluer si les joueurs insistent pour cibler chaque tir sur une figurine ennemie donnée. Si vous l'autorisez, le joueur doit spécifier la cible pour chaque tireur **avant** de lancer les dés. Il n'est pas acceptable de faire tirer chaque figurine à son tour en re-sélectionnant des cibles à chaque fois. Dans la réalité, chaque tir se ferait plus ou moins simultanément, touchant plus probablement l'adversaire le plus proche plutôt que "l'homme au canon laser parce que si je ne le tue pas il va détruire mon transport".

Plus le jeu est grand et moins il est pratique de nommer une cible pour chaque tireur. Une bien meilleure idée est de lancer les dés pour des unités entières (comme décrit plus haut) et de répartir aléatoirement les touches et les pertes parmi les cibles éligibles. Il est préférable de répartir les pertes parmi les figurines de devant ne passant à l'arrière qu'une fois celles-ci éliminées.

Par exemple, dans l'illustration ci-dessus, une escouade de Space Marines est attaquée par la droite et par la gauche par deux escouades ennemies. Le joueur décide de séparer ses tirs entre les deux unités ennemies (il le peut tant que les deux unités sont dans un arc de tir de 90°. Trois marines tirent avec leurs bolters sur les attaquants de gauche, deux sur ceux de droite, l'un avec un bolter, l'autre avec un lance-plasma.

Les trois bolters ont besoin d'un 2+ pour toucher (courte portée, CT 4). Les résultats des dés sont 1, 4 et 5, ce qui fait deux touches. Ils ont besoin de 3+ pour blesser (F4 contre E3) et obtiennent 2 et 6 soit un mort, l'ennemi n'a pas d'armure, donc pas de sauvegarde. Il y a trois ennemis dans un première vague des attaquants, dont un est un officier, un D6 est donc lancer pour déterminer qui est tué. Il y a 1 chance sur 3 de toucher l'officier, représenté par un score de 5 ou 6. Le résultat du dé est un 6, l'officier est donc tué.

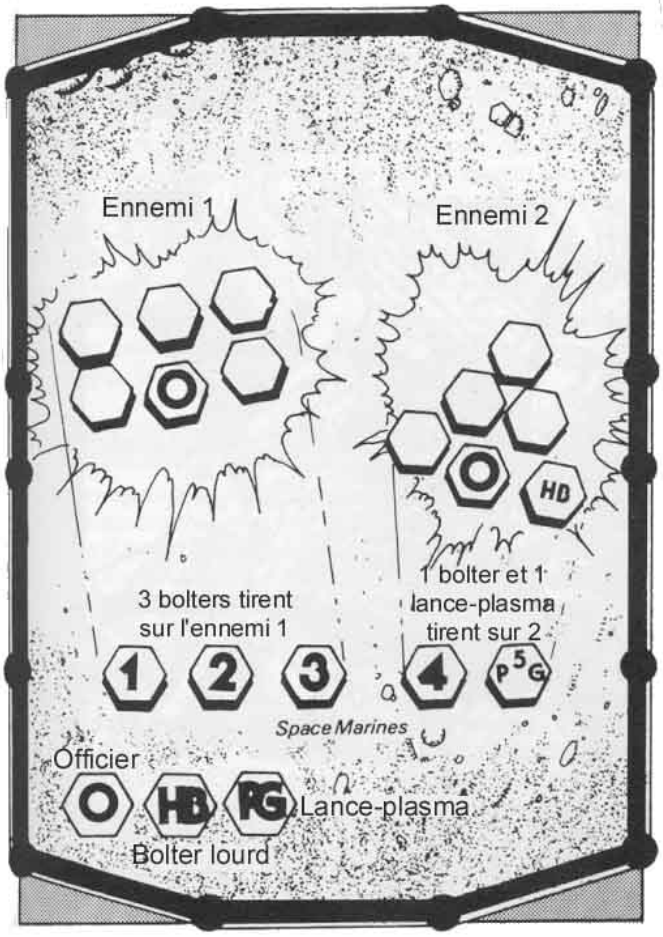
Sur le flanc droit le lance-plasma et le bolter dont tous les deux besoins de 2+ pour toucher, mais le lance-plasma a une force de 5, il est donc important de différencier les dés. Un dé vert est utilisé pour le lance-plasma et un rouge pour le bolter (les dés auraient tout aussi bien pu être lancé l'un après l'autre). Le résultat est un 5 vert et un 1 rouge. Une touche pour le lance-plasma. Un 2+ est nécessaire pour causer des dommages (F5 contre E3), un score de 5 indique que la cible est bel et bien vaporisée. Il y a trois cibles potentielles : un soldat ordinaire, un officier et un soldat portant un bolter lourd. Pour déterminer qui a été tué, un D6 est lancé, allouant les valeurs 1-2, 3-4, 5-6 à chaque cible potentielle. Un score de 4 indique la figurine du milieu et l'officier est tué au milieu d'un brasier imaginaire de flammes à haute température.

Il dépend de vous de déterminer à quel point autoriser vos joueurs à sélectionner leurs cibles et à quel degré rendre les tirs aléatoires. L'auteur préfère rendre les tirs aléatoires. Les personnages en revanche devraient être autorisés à choisir leur propre cible car ils représentent une part du joueur, sa propre initiative, son propre instinct et ses propres pensées. Il est assez facile d'autoriser des tirs spécifiques (comme les lance-plasma) tout en rendant aléatoire la grande masse des tirs.

• LES PERSONNAGES COMME CIBLE

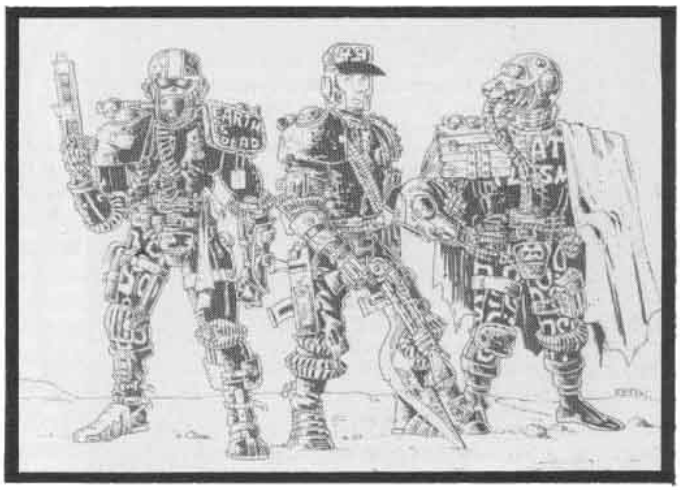
Les règles n'empêchent pas un joueur de faire tirer toutes ses armes à portée sur des personnages ennemis. Dans les petites parties, cela ne pose pas de problème car, après tout, les troupes auront peut être reçu l'ordre de tirer sur les individus étranges ou qui ont l'air puissants. Dans de plus grands jeux, cela aura comme résultat malheureux que les personnages passeront leur temps accroupis derrière le moindre couvert, ou terrés dans un bâtiment ou un véhicule. Tout cela n'est pas très adapté à un héros, mais quel autre choix a le personnage si chaque arme du jeu le vise entre ses deux yeux ?

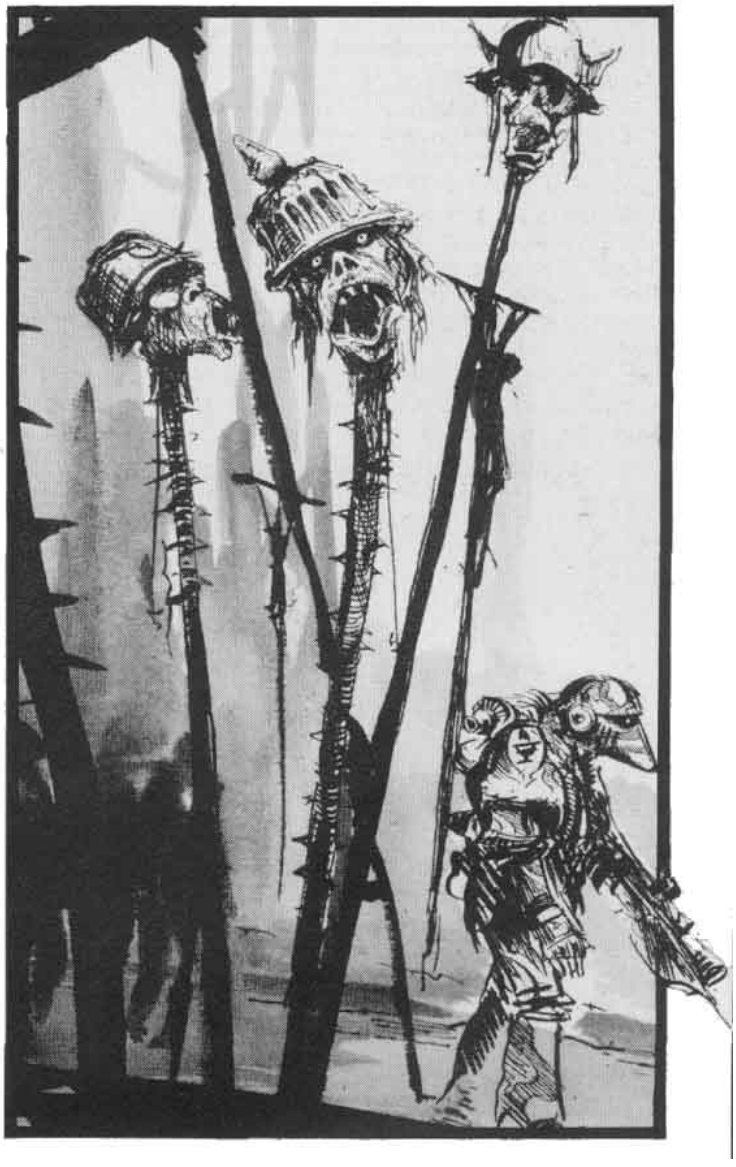
Une bonne politique est d'interdire aux figurines ennemies de tirer sur des personnages, à moins que la figurine ne soit à plus de 2" d'une autre figurine et la plus proche cible. Néanmoins, les personnages peuvent être retirés aléatoirement, de la même façon que les autres troupes.



Exemple : Giovani Clemp, féroce braqueur de banque interplanétaire, mène son gang de voyous contre une escouade de gardiens de banque. Clemp crie à ses hommes de le suivre et ils bondissent sur les gardes. Les gardes tirent et touchent deux fois, il y a une chance sur 4 que Clemp soit touché par chaque tir. Le MJ décide de cela en lançant deux D4. Les dés donnent 3 et 2 et les tirs sont résolus contre les hommes de main de Clemp.

Notez que dans l'exemple ci-dessus nous avons autorisé la possibilité que chacun des tirs touche la figurine. Alternativement, vous pouvez décider 50% de probabilité de toucher une seule fois. Les deux méthodes sont valides [mais pas statistiquement équivalentes, NdT].





Au sein des silencieux murs de pierres qui constituent leur vaste forteresse-monastère, les membres de l'Adeptus Astartes appelés par les simples citoyens comme des "Anges de la Mort" étudient les savoirs arcaniques de la force mentale et physique. Comme les moines médiévaux, ils lisent et relisent leurs écrits sacrés, mémorisant les paroles de l'Empereur et chantant des liturgies interminables issues du Catéchisme de l'Honneur du Guerrier. Les jeunes initiés subissent des tests vicieux d'endurance physique et mentale, tandis que leurs frères plus âgés s'entraînent à affiner leurs talents, déjà développés par une vie entière de combats. Beaucoup se lancent dans l'apprentissage de disciplines spéciales, étudient des arcanes philosophiques avancées, ou font des recherches sur l'histoire et la physiologie de créatures extraterrestres. Renommés parmi ces frères instruits sont les médecins et les chirurgiens de l'Apothacarion ; l'équivalent Space Marine d'un hôpital, construit à l'intérieur de leur forteresse. Les Marines étant fréquemment blessés au combat, la disponibilité de bons soins médicaux est essentielle, c'est pourquoi l'Apothacarion est une partie très importante de la forteresse monastère du chapitre. Comme le chef physicien, le Maître de l'Apothacarion est un personnage très important, considéré comme étant de même rang que le Maître de Forge et le Maître de la Flotte. Il n'a de compte à rendre qu'au Maître du chapitre en personne. En temps de guerre, ces frères entraînés dans l'art de prodiguer des soins jouent le rôle vital de médecins de terrain, rôle dans lequel ils sont capables de sauver des vies et, parfois, d'administrer une mort sans douleur aux frères qu'ils ne peuvent aider.

• MOUVEMENT CACHE

Une partie dans laquelle l'un des camps doit avancer vers les positions tenues par l'autre sera grandement amélioré par l'utilisation du **mouvement caché**. Ce n'est pas trop difficile à mettre en place, et ajoute une nouvelle dimension au jeu – dans laquelle attaquant et défenseur sont forcés de prédire la stratégie de leur adversaire.

Avant la partie, le défenseur réalise une carte de la table. Le MJ lui explique alors en termes généraux la nature des forces de son adversaire et la direction par où l'attaque est attendue. Bien entendu, cette information ne doit pas être trop précise ! Le défenseur marque alors la position de ses troupes sur la carte, en prenant soin de s'assurer que le MJ apprécie correctement leur emplacement.

L'attaquant place alors ses troupes sur la table, en accord avec les instructions qu'il avait fourni au MJ (il commencera le plus souvent près d'un bord de table). Les figurines du défenseur qui sont censées être visibles par l'attaquant sont alors placées sur la table, le reste des troupes restant caché.

Les figurines qui ne sont pas visibles sont ordinairement cachées à l'intérieur de bâtiments, derrière des couverts ou encore derrière des collines et autres éléments de terrain similaires. Ces figurines peuvent être déplacées par le joueur sur la carte, en n'oubliant pas d'informer le MJ de chaque mouvement. Des notes écrites secrètes peuvent être employées pour cela, mais le MJ et le joueur peuvent également quitter la pièce pour discuter de leurs plans. Toute figurine devenant visible de l'attaquant pour quelque raison que ce soit doit être immédiatement placée sur la table, y compris les figurines devenant visibles parce qu'elles tirent. Les figurines utilisant des *armes à aiguilles* peuvent tirer et rester cachées – ces armes étant silencieuses et n'émettant ni bruit ni lumière.

Une fois placées sur la table, les figurines sont habituellement laissées visibles. Néanmoins, si le joueur le souhaite, il peut les cacher à nouveau, et recommencer à les déplacer secrètement sur la carte.

• A COUVERT ET BLOQUE

Il s'agit d'une règle optionnelle simulant combien il est difficile de se déplacer et de se battre lorsqu'on se fait tirer dessus ! Toute figurine touchée mais non tuée durant le tour sera tellement démoralisée par le fait d'avoir frôlé la mort qu'elle ne pourra pas tirer au tour suivant. De plus, la figurine devient sujette à la **peur** de tout ennemi pour la durée de son prochain tour, et devra donc réussir le test approprié si elle est chargée ou désire charger. Un petit marqueur "bloqué" peut être placé à coté de la figurine pour indiquer sa condition.

Si une figurine est "bloquée" alors qu'elle était derrière un couvert, elle devient sujette à l'effet additionnel "à couvert". Cela signifie que la figurine se jette au sol et y reste ! La figurine ne peut rien faire durant son tour suivant, et reste stationnaire et inactive. Les autres règles de "blocage" s'appliquent comme décrit plus haut.

Les figurines peuvent tenter un jet de sauvegarde contre les effets d'un blocage: elles doivent obtenir une valeur inférieure ou égale à leur caractéristique *Calme*. Un seul jet est effectué, quel que soit le nombre de fois où la figurine a été touchée.

• FOLIE SCENIQUE

De nombreux types de décors sont décrits dans la section intitulée c*hamps de bataille*, et vous les avez probablement déjà expérimentés en utilisant différents types de terrains, de bâtiments, d'obstacles linéaires, etc. Néanmoins, il y a de nombreux mondes dans la galaxie, chacun avec son propre type de terrain et ses dangers spécifiques. Vous pouvez introduire toutes sortes de terrains étranges et intéressants dans vos parties, en faisant souvent de ces éléments des surprises désagréables ou des pièges tactiques pour les joueurs. Voici quelques idées.

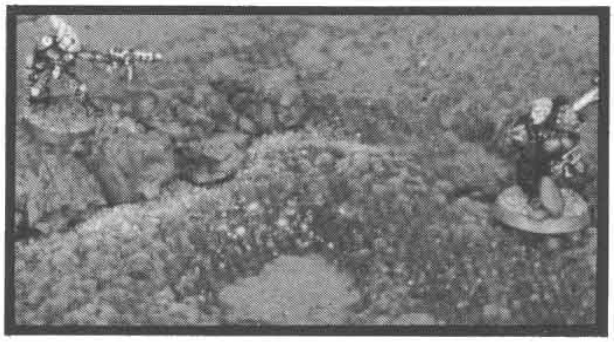
Boue bouillonnante. Des lacs ou des rivières de boue bouillonnante font courir le risque aux figurines de se noyer ou d'être ébouillantées à mort. Les lacs sont profonds, et ne peuvent être traversés que par des véhicules antigrav ou des bateaux spécialement protégés. Les rivières peuvent être traversées à mi-vitesse. Les figurines tombant dans la boue ou la traversant doivent réussir un jet de sauvegarde classique à chaque tour ou mourir.

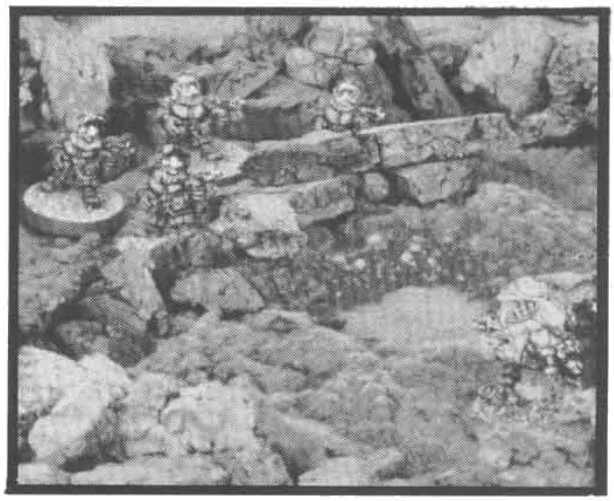
Rochers friables. Les rochers friables sont extrêmement poreux et fragiles – la plus petite pression les transforme en une petite quantité de poussière. Une zone de rochers friables compte comme un *terrain très difficile*, et réduit le mouvement des figurines qui y passent à un quart. Les véhicules s'y coincent, et ne peuvent se libérer à moins d'être capables de mouvement aérien. Des amas de roches friables peuvent être détruits par n'importe quelle arme à aire d'effet, et l'on peut y creuser avec n'importe quelle arme, ou même à mains nues. Un orage important les détruiront également. Sur certaines planètes, des roches friables cristallisent et s'étendent durant la saison sèche, puis sont détruites par des pluies périodiques.

Forêts de cristaux. Du magma surchauffé qui, poussé par la pression, s'est frayé un chemin jusqu'à la surface et s'est refroidit soudainement peut constituer d'énormes cristaux aux formes géométriques. Ils constituent des obstacles comparables aux forêts et aux terrains broussailleux, réduisant le mouvement de moitié.

Mers de poussière. La poussière fine se comporte presque comme de l'eau, formant une surface qui semble solide, mais qui ne l'est en réalité pas plus qu'une rivière ou qu'un lac. Pour les pénalités de mouvement, traitez la poussière comme de l'eau.

Bête à fourrure. Il s'agit d'une créature ressemblant à une boule de fourrure géante, qui ne pèse presque rien et qui se déplace en se laissant





porter par les courants d'air. Chacune de ces créatures mesure entre 1 et 2" de diamètre et compte comme un couvert léger, les troupes pouvant se cacher derrière. Il est impossible de les détruire à l'aide d'armes normales, à l'exception des lance-flammes ou des lance-plasma, qui les font instantanément bondir vers le ciel dans un puissant gémissement. Le MJ peut donner à ces créatures 1 chance sur 6 par tour de se déplacer d'1D6" dans la direction du vent dominant.

Plaine vitrifiée. Soumise à une pression intense, de la roche fondue peut se solidifier sous la forme d'une surface parfaitement plane et glissante comme du verre. Les plaines vitrifiées n'offrent que peu d'adhérence pour les véhicules, et sont un terrain difficile pour les troupes, réduisant leur mouvement de moitié alors qu'ils dérapent sur la surface. Les figurines touchées mais pas tuées sont projetées au sol, et ne parviendront à se relever que sur un résultat de 4 ou plus sur un D6. Ce type de surface peut être difficile à voir car souvent recouverte d'une fine couche de poussière.

Lac de miel. Les lacs de miel sont créés par des insectes semblables à des abeilles, qui entreposent leur "miel" dans de grands bassins à ciel ouvert (ou parfois des caves souterraines). Cela forme des lacs d'une substance collante et sucrée. Ces lacs réduisent le mouvement des unités qui les traversent à un quart de leur vitesse maximale, et sont infranchissables à des vitesses supérieures.

Croûte de lave. Lorsque de la lave atteint la surface d'une planète et se solidifie, une croûte peut se former, sous laquelle la roche est toujours en fusion. De telles croûtes peuvent être difficiles à détecter. Les troupes passant au-dessus d'une croûte de lave la traverseront sur un résultat de 6 sur un D6, et devront tenter leur jet de sauvegarde de base ou mourir. Les véhicules et autres équipements lourds passent toujours à travers la croûte et sont automatiquement détruits. L'équipage peut tenter de s'échapper sans restrictions.

Champs magnétiques. Il s'agit de zones de distorsions magnétiques extrêmes, dans lesquelles sont affectés non seulement les métaux, mais aussi la structure cellulaire même des corps biologiques. Les figurines seront affectées sur un jet de 6 sur un D6, ou sur un 5 ou plus si elles portent une armure énergétique. Les figurines affectées devront passer un tour complet inactives. Les véhicules, les dreadnoughts et les robots seront affectés sur 4 ou plus et subiront alors un dégât spécial (c'est-à-dire un jet non modifié sur le tableau des dégâts spéciaux), comme s'ils avaient subi un point de dommage.

Morpho-rochers. Ces rochers se liquéfient sous l'effet de la moindre pression, se recomposant ensuite dès que la pression s'est relâchée. Une zone de morpho-rochers apparaîtra parfaitement solide, mais deviendra liquide dès que l'on marchera dessus où que l'on y appliquera une pression. Les figurines passant sur des morpho-rochers seront normalement perdues, mais un jet de sauvegarde de 6 sur un D6 peut leur être permis pour représenter leurs chances de s'écarter à la dernière seconde. Les morpho-rochers peuvent être détruits de la même manière que les rochers friables, et peuvent être traversés par des troupes équipées d'appareils de respiration adéquats.

Pancake unicellulaire. Il s'agit autant d'une forme de vie que d'un élément de décor, puisque les pancakes unicellulaires sont de grandes créatures constituées d'une seule cellule et qui s'étalent sur le sol à la manière d'une crêpe. Cette amibe piègera tout ce qui se déplacera sur elle, réduisant le mouvement de moitié et causant une blessure automatique à chaque tour – les sauvegardes normales s'appliquent.

Mousse caoutchouc. Il est difficile de se déplacer sur ces feuillages naturellement caoutchouteux, et quiconque essaiera découvrira que, à moins de faire très attention, on se met à rebondir dans tous les sens, totalement hors de contrôle. Les figurines peuvent se déplacer jusqu'à 1" par tour sans pénalité (les mouvements de réserve ne sont pas autorisés). Les figurines tentant d'aller plus vite commenceront à rebondir sur un jet de 4 ou plus sur un D6. Les figurines en train de rebondir sont déplacées aléatoirement d'1D6" par tour jusqu'à ce qu'elles soient jetées hors de la zone de mousse caoutchouteuse. Aucune blessure n'est subie, la mousse agissant comme un grand coussin. Les troupes et les véhicules rebondissant sont incapables de faire quoi que ce soit d'autre tant qu'elles ne sont pas projetées hors de la mousse.

Epave de vaisseau. Des morceaux d'épaves éparpillés peuvent faire un bon champ de bataille, avec des éléments de moteurs, des cabines éventrées et des sections partiellement intactes. Une zone de débris de vaisseau peut en général être considérée comme un terrain difficile, réduisant le mouvement de moitié.

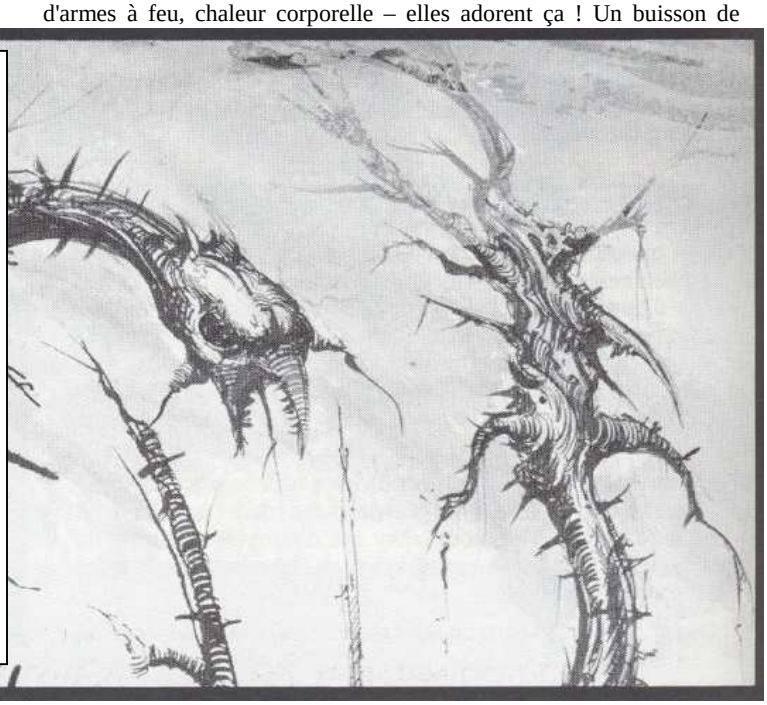
Soupe de laitance. Il s'agit littéralement de la laitance de créatures semblables à des grenouilles, qui se réunissent par millions pour remplir des lacs entiers (voire même des océans !) d'œufs flottants. Il est possible de traverser une telle zone, qui compte alors comme un terrain difficile, mais les véhicules et autres équipements lourds couleront et seront perdus corps et biens.

Buissons éponges. D'ordinaire, les buissons éponges peuvent être considérés de la même manière que des haies ou des broussailles normales. En revanche, la pluie provoquera une frénésie de croissance botanique anarchique et incontrôlable, la taille de la mousse doublant à chaque tour jusqu'à ce que les différents buissons s'unissent pour former une seule masse. Les mouvements dans ces buissons sont réduits de moitié, les véhicules sont automatiquement pris au piège et ne peuvent plus se déplacer.

Enchevêtrement de champignons. Ces champignons poussent à même le sol, formant des enchevêtrements épais de plusieurs dizaines de centimètres. Ils ne sont pas dangereux, mais comptent comme du *terrain très difficile*, réduisant le mouvement à un quart de la vitesse maximale.

Vignes thermotropiques. Ces vignes à croissance rapide recherchent la chaleur – échappements de véhicules, dégagements d'armes à feu, chaleur corporelle – elles adorent ça ! Un buisson de

Elément	Idées de modélisme
Boue bouillonnante	Plateau en plastique, flocage brun
Rochers friables	Pas vraiment besoin d'idée, peut-être un carré de tapis
Forêt de cristal	Socles formant un motif ou posés de telle sorte qu'ils aient l'air de se projeter en l'air
Mer//marais de poussière	Flocage gris, carré de tapis ou de carton
Bête à fourrure	Pelote de coton
Plaine vitrifiée	Carte plastique
Lac de miel	Carton couleur miel
Croûte de lave	Carton fort ou socles
Champ magnétique	Invisible !
Morpho-rocher	Liège, graviers, litière pour chats
Pancake unicellulaire	Sac plastique, emballages
Mousse caoutchouteuse	Flocage, carré de tapis vert
Epave de vaisseau	Maquette, scratch build
Soupe de laitance	Tapioca séché ou petits pois
Buissons éponges	Eponge
Enchevêtrement de champignons	Fibres hachées
Vignes thermotropiques	Laine, ficelle
Tube de transport	Tube en plastique ou tuyau



vignes réagira à toute source de chaleur située à 6" ou moins en envoyant une vrille, qui s'emparera alors de sa cible et se mettra à pousser autour d'elle, donnant naissance à un nouveau buisson. Cela ne tue ou ne détruit que rarement la cible, mais la met dans l'impossibilité de se déplacer ou même de faire quoi que ce soit. Les figurines ont un jet de sauvegarde de 4 ou plus sur un D6, ou 3 ou plus dans le cas de véhicules en mouvement.

Tubes de transport. Les tubes de transport sont une version futuriste des ascenseurs ou des trottoirs roulants. Il s'agit de tubes en plastique creux et transparents courant soit horizontalement, serpentant sur le sol entre les bâtiments, soit verticalement le long d'un bâtiment. Une figurine entrant dans le tube est instantanément transportée de quatre étages par tour dans le cas d'un tube vertical, ou de 16" par tour pour un tube horizontal. Les tubes horizontaux ont ordinairement un point d'entrée/sortie tous les 12", et les tubes verticaux en ont à chaque étage. Les tubes ont une *endurance* de 8 – si une section (les sections font 4" d-e long) subit 10 points de dégâts ou plus, elle est détruite, et tous les voyages après ce point sont interrompus.

Entrer ou sortir d'un tube de transport compte comme passer le seuil d'une porte, et le nombre de figurines pouvant emprunter un tube durant le même tour est limité de la même manière que le nombre de figurines pouvant emprunter une porte (ordinairement 4). Entrer ou sortir d'un tube demande la moitié d'un mouvement. Une figurine entrant et sortant d'un tube durant le même tour ne pourra donc plus se déplacer.

• TIR INDIRECT

Jusqu'à présent, les tireurs étaient limités par le fait qu'ils ne pouvaient viser que ce qu'ils voyaient. Ceci était largement suffisant pour les armes nécessitant une ligne de vue, mais pas entièrement satisfaisant pour les armes à trajectoire de tir haute. Les armes à trajectoire de tir haute sont les équivalents futuristes des mortiers et des obusiers, elles "lobent" leurs tirs au-dessus des bâtiments, des bois et des autres éléments de décor, sur des cibles se trouvant de l'autre côté. On appelle cela le **tir indirect**.

Bien entendu, un soldat n'aura pas besoin de voir, par exemple, le milieu d'un bosquet, pour pouvoir tirer dedans avec une arme à trajectoire de tir haute. Evidemment, les chances de toucher quoi que ce soit sont assez aléatoire, mais cela n'empêche pas d'essayer.

Les armes à trajectoire de tir haute comprennent les objets lancés, les lance-grenades, les autocanons, les macro-canons et les missiles les plus grands. Le tireur prend le gabarit d'effet et le place où il le souhaite dans le rayon de la portée de l'arme – il n'a pas besoin de tracer une ligne de vue jusqu'à la cible. Si une ligne de vue peut être tracée, résolvez le tir normalement. Sinon, lancez un dé pour déterminer la déviation du tir – les tirs à trajectoire haute dévient sur un résultat de 2 ou plus sur un D6, de 2D6 dans une direction aléatoire. Résolvez les touches et les blessures comme d'habitude. Les tirs ne dévient jamais de plus de la moitié de la distance maximale – quel que soit le résultat des dés.

• CORRECTION DE VISEE

Les tireurs qui ne se déplacent pas et qui continuent à tirer sur la même cible stationnaire peuvent ajouter +1 à leurs chances de toucher pour le second tir et les suivants. Cela ne s'applique pas aux armes à aire d'effet, mais ces dernières peuvent, à la place, ôter 1 à leur jet de déviation. Cela ne s'applique aux tirs à trajectoire haute que si la zone d'impact peut être vue par le tireur, ou par une unité alliée qui peut lui communiquer des informations.

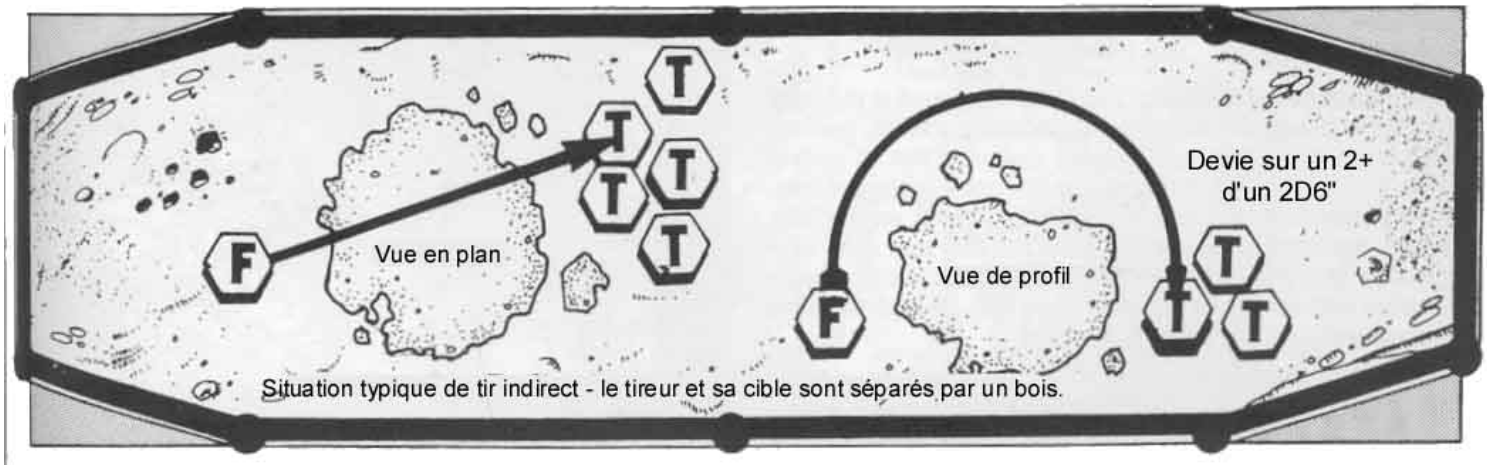
• MOUVEMENT COMPULSIF

Il est plus pratique de déplacer les figurines sujettes à un mouvement compulsif, comme par exemple une réaction de haine, une déroute, une poursuite ou un véhicule devenant hors de contrôle, **avant** les autres figurines. Ce n'est pas une règle stricte, mais cela vous permettra de résoudre les dégâts potentiels qui pourraient être dus à des collisions, etc.

• PARTIES MULTI-FACTIONS

Une partie dans laquelle il y aurait trois factions opposées, ou même plus, pourrait être extrêmement intéressante pour tous ceux qui y prendraient part. Imaginez le chaos que créerait deux gangs rivaux décidant d'attaquer la même banque ou de piller le même vaisseau ! Une telle partie devra être jouée en faisant très attention, car la séquence normale des tours est conçue uniquement pour les parties opposant deux adversaires.

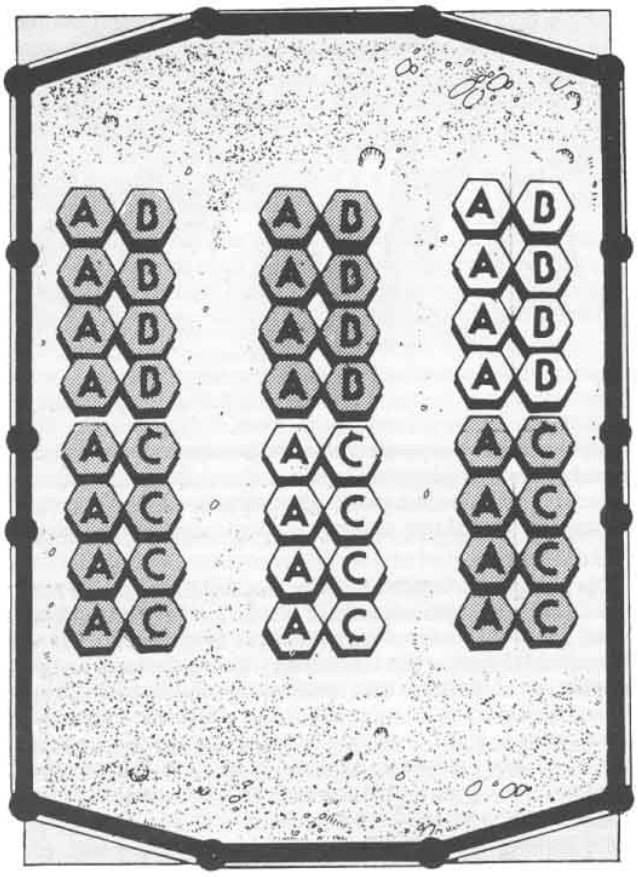
La séquence normale des tours doit donc être modifiée d'une manière ou d'une autre pour les parties multi-factions. Chaque camp joue à son tour comme s'il s'agissait d'une partie entre deux adversaires. L'ordre de jeu devrait être déterminé par le MJ avant la partie (en lançant un dé si nécessaire). Durant la **phase de corps à corps** de chaque tour, seules les figurines du joueur dont c'est le tour et les figurines engagées contre elles combattent. Donc si, pendant une partie entre trois camps (camps A, B et C), durant le tour de A, une unité de troupes appartenant à A se bat contre une unité de troupes appartenant à C, le combat est résolu normalement. Néanmoins, si durant ce même tour (celui de A) une unité appartenant à B est engagée au corps à corps avec une unité appartenant à C, alors leur combat n'est pas résolu.



Situation typique de tir indirect - le tireur et sa cible sont séparés par un bois.

Dans le diagramme ci-dessous, trois unités marquées A, B et C sont engagées au corps à corps. Les figurines pouvant combattre au corps à corps durant le tour de chaque joueur sont grisées.

Tour de A	Tour de B	Tour de C
A, B et C combattent	A et B combattent	A et C combattent



Cette règle permet au MJ de créer des parties opposant trois factions ou plus. Il convient de noter que plus il y aura de factions en jeu, plus la partie sera ralentie du point de vue des joueurs.

Une méthode alternative pour jouer des parties multi-factions peut être employée lorsque chaque joueur ne contrôle qu'un petit nombre de figurines (disons 4 ou moins). Au lieu de faire jouer chaque camp à son tour, toutes les figurines pourront se déplacer, tirer et combattre lors d'un même tour. La séquence du tour serait alors la suivante:

1 Mouvement	Toutes les figurines se déplacent
2 Tir	Toutes les figurines tirent
3 Corps à corps	Toutes les figurines combattent
4 Réserves	Toutes les figurines de réserve se déplacent
5 Pouvoirs psy	Toutes les figurines peuvent utiliser leurs pouvoirs psychiques
6 Ralliement	Toutes les figurines en fuite tentent de se rallier

Durant chacune de ces six phases, les figurines agissent dans un ordre déterminé par leur *initiative*. Durant les phases de tir, de corps à corps, de pouvoirs psy et de regroupement, les figurines avec une haute *initiative* agissent toujours en premier. Si plusieurs figurines ont la même *initiative*, vous pouvez lancer un dé pour déterminer qui agit en premier. Durant les phases de mouvement et de réserves, les figurines avec une haute *initiative* peuvent se déplacer avant les figurines ayant une *initiative* plus basse, **ou** peuvent attendre que les figurines à l'*initiative* basse se soient déplacées. Cela veut normalement dire que les figurines ayant une *initiative* basse sont forcées de se déplacer en premier, révélant ainsi leurs intentions.

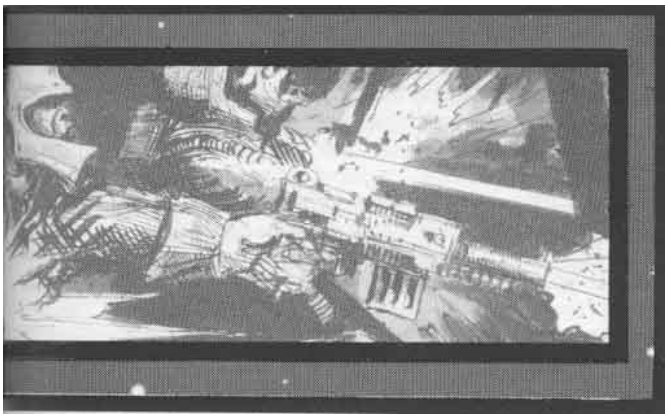
Exemple: Une bagarre s'est déclenchée au ***bar-restaurant de Greasy Kim****, où un groupe de mineurs d'astéroïdes a quelques démêlées avec l'équipage d'un cargo. Le bar était bondé, mais la plupart des clients ont préféré partir ; il ne reste qu'une demi-*

douzaine de camionneurs, quelques vendeurs ivres et le personnel du bar. Les figurines suivantes sont impliquées: les mineurs (4 joueurs contrôlant 1 figurine chacun), l'équipage du cargo (4 joueurs contrôlant 1 figurine chacun) et les observateurs (6 figurines dirigées par le MJ). La situation est rendue plus intéressante par les ordres secrets donnés aux joueurs par le MJ. Durant le combat, le pilote du cargo tentera de tuer le capitaine, en espérant rejeter la faute sur les mineurs et gagner une promotion rapide. Pendant ce temps, le capitaine entretient une rancune secrète contre l'un des autres membres de l'équipage, qu'il soupçonne de voler une partie de la cargaison. S'il s'approche à moins de 2" du voleur et qu'il n'y a pas de mineurs à moins de 4", il attaquera son propre équipage. De plus, seul le MJ sait que l'un des mineurs deviendra fou dès que qui que ce soit l'aura touché, frappant sans distinction et attaquant quiconque se trouvera sur son chemin. Pour compliquer encore les choses, Greasy Kim, la propriétaire, cache un pistolet laser sous le comptoir et est décidée à s'en servir si quiconque s'approche à moins de 5" d'elle.

• DEBARQUEMENTS PLANETAIRES

Ce système permet au MJ de gérer un assaut planétaire sans jouer une véritable bataille spatiale. Un futur supplément de Warhammer 40,000 traitera des batailles dans l'espace [Space Fleet, NdT]. Seules les armes capables de tirer hors de l'atmosphère sont prises en compte, ce sont les défenses laser, les missiles de barrage et les bombes à plasma (si elles sont équipées de moteurs spatiaux). La disponibilité de telles défenses pour un joueur défenseur est laissé à la discrétion du MJ. Les défenses d'un monde impérial typique sont d'une station pour 1800 kilomètres de diamètres planétaires. Chaque site abrite 10 défenses laser ou 10 lanceurs de bombes de barrage ou à plasma. Les chances que plus d'un site soit capable de s'opposer à une force d'assaut sont minces.

L'attaquant tentera de lancer un assaut que ce soit en utilisant des capsules d'atterrissage ou des vaisseaux spatiaux. Aucun vaisseau ne resterait à portée de téléporteur d'une planète hostile, les risques sont trop grands. Les joueurs peuvent essayer, mais ce n'est pas recommandé. De petits jetons de cartons sont utilisés pour représenter les capsules d'atterrissage et les vaisseaux du joueur attaquant. Comme les vaisseaux spatiaux sont beaucoup plus grands que les capsules des jetons de différentes couleurs ou taille devrait être utilisés, mais toutes les capsules et tous les vaisseaux doivent se ressembler. Chaque jetons



est numéroté et son contenu est noté secrètement par le joueur attaquant. Une fois ceci fait, l'attaquant place simplement ses vaisseaux et ses capsules en ordre sur la table.

Le défenseur peut tirer une fois avec chacune de ses armes, chaque arme peut tirer sur n'importe lequel des jetons ennemis. Une touche est obtenue sur un résultat de 4+ sur un D6, et les dommages sont résolus comme d'habitude. La plupart des touches détruiront totalement leur cible, même les vaisseaux spatiaux. Le profil pour les vaisseaux peut être obtenu de la même manière que pour les autres appareils volants, ils peuvent être petits, moyens ou gros, bien qu'ils tendent à être plus grands que le véhicule correspondant. De vaisseaux spatiaux vraiment énormes n'atterrissent pas car ils n'ont pas de trains d'atterrissage, ils restent en orbite et téléportent des troupes comme décrit plus bas.

Une fois que le défenseur a effectué ses attaques, il peut vérifier si un second site peut soutenir, ce qui nécessite un 6 sur un D6. Si c'est le cas, il faut répéter la procédure. Une fois que le défenseur a terminé, les capsules et vaisseaux survivants peuvent atterrir de la façon normale. Les vaisseaux entrent en jeu comme les autres véhicules volants. Les capsules peuvent atterrir hors de la table ou être complètement perdues.

• BATAILLES ETENDUES ET CAMPAGNES

Au début, les joueurs et le MJ voudront faire de simples combats dans lesquels toute l'action est terminée après une soirée de jeu. Il est assez facile de trouver une raison pour une bataille courte, et le MJ n'a pas à travailler beaucoup pour équilibrer les forces et préparer le terrain. Les jeux de ce genre peuvent toujours être plaisants et sont idéaux pour initier les nouveaux joueurs.

Cependant – au fur et à mesure que les joueurs et le MJ gagnent de l'expérience, ils voudront inévitablement de plus grands défis. Quand ce moment arrive, il est temps de commencer une campagne.

• CAMPAGNES

Une campagne est un moyen par lequel vous pouvez jouer plusieurs batailles, testant les capacités tactiques et stratégiques des joueurs. Ces deniers auront à apprendre à conserver leurs forces, à arranger leurs défaites, et à sélectionner des objectifs spécifiques quand un choix se présentera à eux. Dans une unique bataille, il peut être acceptable de laisser une unité entière mourir horriblement si elle atteint votre objectif – mais dans une campagne, les troupes doivent être conservées pour combattre de nouveau.

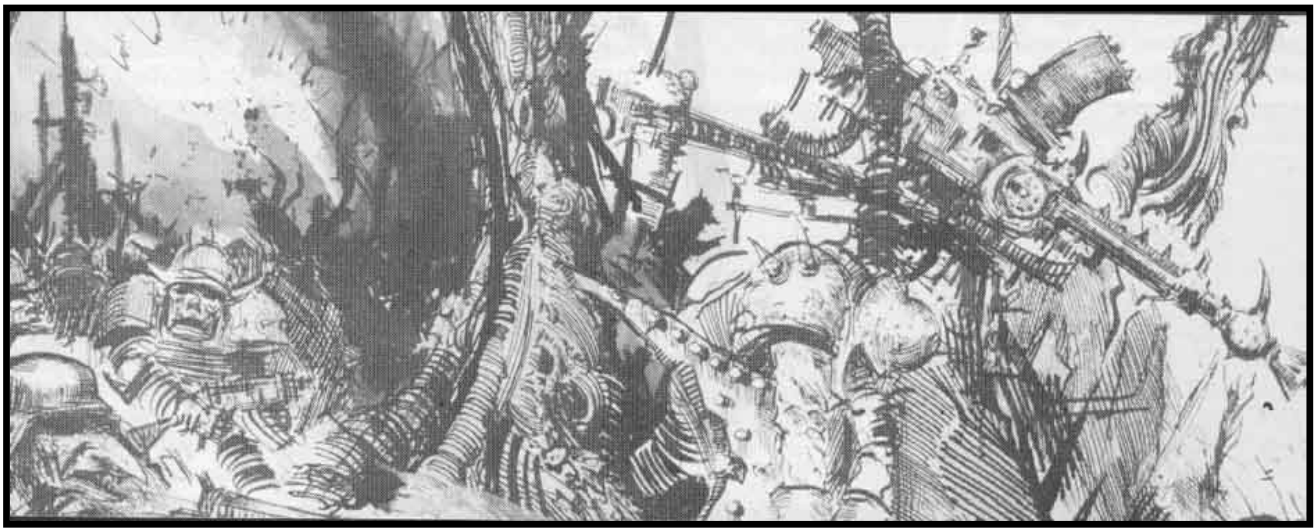
Les campagnes doivent être organisées et dirigées par un MJ – et ce n'est pas un travail facile ! Non seulement le MJ doit imaginer une histoire plausible, mais il doit aussi sélectionner et équilibrer les forces, s'assurer qu'il a assez de participants et que les joueurs sont fiables. Les campagnes impliquent beaucoup de travail pour le MJ – chaque joueur doit avoir une feuille de briefing à chaque stade de la campagne, et un rapport constant est nécessaire pour les pertes de troupes et les objectifs atteints.

• COMMENCER UNE CAMPAGNE

Pour commencer, vous devez trouver une intrigue – l'intrigue ou l'histoire derrière la campagne doit être compatible avec les figurines disponibles des joueurs, et doit pouvoir permettre deux parties ou plus. Si vous jouez votre première campagne, ne la faites pas trop longue ou trop complexe. Trouver une histoire ne veut pas dire inventer chaque détail trivial, seule les grandes lignes sont nécessaires, les détails spécifiques peuvent être inventés si le besoin se présente – les campagnes marchent le mieux lorsque le MJ est flexible. Le générateur d'intrigues spécial décrit plus loin peut vous inspirer.

Une histoire typique donnerait quelque chose de ce genre. Un gouverneur planétaire est devenu trop ambitieux et a supprimé les autorités impériales sur sa planète. Il s'est déclaré l'unique roi de la planète et a installé un champ de force autour de son palais royal. Un inquisiteur impérial était sur cette planète avec d'autres membres du clergé. L'inquisiteur essaya de mener une contre-révolution, mais ce fut un échec total. L'inquisiteur et ses partisans sont maintenant dans une prison haute sécurité à plusieurs kilomètres du palais et peut être ou non encore vivant. Avant qu'il ne soit capturé, l'inquisiteur a réussi à transmettre un message aux autorités impériales par astropathe. Le message est fragmenté et dit "Commandeur Baal est maintenant seul en charge et nous attendons l'assaut final. Ne peux pas atteindre le tunnel secret sous le palais maintenant, mais ai mémorisé les plans du palais et fais une copie que j'ai placé dans les coffres du temple." La référence à un tunnel secret fait clairement référence à un message précédent qui n'a pas été reçu. Le temple est le QG du clergé de la planète et semble avoir constitué le dernier bastion de défense contre les rebelles du commandeur Baal.

Il y a deux camps dans cette campagne – les rebelles du commandeur Baal, et une force de Space Marines envoyés pour abattre la rébellion. Baal contrôle la petite zone habitable de la planète, dont la capitale où se trouve le palais, la prison éloignée et le temple (maintenant en assez mauvais état). Le joueur de Baal a emprisonné l'inquisiteur et un certain nombre de ses hommes dans la prison. Baal hésite à tuer l'Inquisiteur car il veut avoir l'accès aux coffres du temple qui contiennent des manuels scientifiques et d'autres merveilles techniques appartenant au clergé – il ne sait rien du tunnel secret reliant le temple au palais. Seul l'inquisiteur connaît le code secret qui ouvrira le coffre à reconnaissance vocale, et il est probable que seule la voix de l'inquisiteur puisse ouvrir les coffres (ce qui est vrai, bien que Baal ne puisse pas en être sûr). Le joueur de Baal a ses propres troupes (qui peuvent être n'importe quelles figurines – si la planète est sauvage, elles



peuvent inclure des natifs de n'importe quel niveau technologique tout comme des guerriers avec un armement standard). Le joueur est libre de répartir ses forces entre les trois endroits – la prison, le palais, et le temple.

Les Space Marines sont équipés de modules d'atterrissages pour un atterrissage sur la planète, mais ne peuvent pas amener leurs vaisseaux trop près de la planète en raison de ses importantes défenses (les téléporteurs sont donc à exclure). Le joueur doit décider ce qu'il faut faire. Ses options sont : aller directement au palais et essayer de détruire le champ de force, secourir l'inquisiteur et son armée captive et gagner l'accès au tunnel secret, aller au temple et essayer d'ouvrir les coffres. La force d'attaque doit inclure quelques armes ayant une chance de pénétrer le champ de force – mais seulement une faible chance. L'option de la prison ou du temple devrait être plus attractive. Les coffres ne peuvent être ouverts que par l'inquisiteur. Si quelqu'un d'autre essaye, l'ordinateur du coffre dira : "Bip ! Autorisation correcte nécessaire pour entrée – cette unité s'autodétruira en cas d'un assaut physique".

Le leader du chapitre marine a l'autorité nécessaire pour contourner le système – mais il doit être présent ! Il y a une chance de trouver le tunnel sans la carte – mais ce doit être une option de dernier recours - par exemple après plusieurs jours de recherche dans le temple (les marines ne savent pas où le tunnel mène de toute façon, et ont peu de chance de perdre autant de temps à le chercher).

La campagne commencera probablement avec un assaut sur la prison ou le temple. En fonction des résultats de la première bataille, les marines peuvent décider de faire un autre assaut, soit pour sauver l'inquisiteur ou l'amener au temple. Une fois que les marines ont pris le temple et ouvert les coffres, ils ont accès au tunnel secret qui les emmènera directement au palais royal pour la scène finale. Le joueur du commandeur Baal peut décider de bouger certaines ou toutes ses unités entre les parties. D'autres options pourraient être : le coffre contient des armes pouvant être utilisée contre le champ de force, le coffre contient des équipements supplémentaires, les marines rencontrent des natifs amicaux et gagnent ainsi des renforts, ou l'inverse – les natifs sont hostiles et une embuscade supplémentaire les attend sur la route.

Le MJ devra préparer des feuilles de briefing pour chaque joueur expliquant la situation telle qu'il doit la connaître. Les forces doivent être déterminées avec précision – les marines ne doivent pas être trop forts ou trop faibles. Ils ne doivent pas avoir des armes pouvant facilement détruire le champ de force – les armes dans le coffre doivent en valoir la peine – peut-être peuvent-elles faire pencher la balance en faveur d'un assaut frontal du palais. L'inquisiteur et le commandeur marine sont essentiels pour que le coffre soit ouvert. Le coffre est la clé du succès. Si les deux personnages sont tués, les marines auront presque certainement perdu – bien que si l'un est vivant le coffre peut être ouvert et le tunnel utilisé. Si la prison est attaquée, le commandeur local peut décider de tuer l'Inquisiteur – ce qui demandera une contradiction de ses ordres de Baal lui-même et prendra du temps. Un temps adéquat doit être donné pour ça. Si les choses vont trop mal ou trop bien pour les marines, les rencontres avec les natifs amicaux/hostiles peuvent être ajoutées si le MJ pense que c'est nécessaire (vous voyez ce que je veux dire à propos de garder les choses fluides ! Le joueur ne doit pas savoir que tout n'est pas prévu à l'avance).

• CONTINUER A FAIRE AVANCER L'HISTOIRE

Entre chaque bataille le MJ doit préparer de nouvelles feuilles de briefing expliquant la situation à chaque joueur, peut-être en soulignant les options possibles et en résumant l'"histoire jusqu'ici". Il est important de garder un sens de continuité. Il peut être utilisé pour étendre la campagne au-delà. A la fin d'une campagne, la victoire peut soudain se retrouver face à un nouveau danger – un autre assaut, une nouvelle mission, etc. Avec les renforts adéquats, la victoire démarre une nouvelle campagne – mais le sens de continuité est maintenu, les mêmes personnages et les mêmes troupes poursuivent de nouvelles aventures. Si le système d'avancement est utilisé, les personnages gagneront en puissance à chaque jeu, et chaque nouvelle campagne pourra être plus dure et plus excitante.

Les joueurs s'identifieront plus facilement avec les personnages qu'ils ont développé sur toute une campagne, et seront généralement plus prudents dans leur utilisation. Ce qui rendra le jeu plus réaliste – les personnages commenceront à se comporter comme des personnes réelles... prudemment !

• LES PERTES DANS LA CAMPAGNE

Les figurines retirées comme pertes durant la partie sont supposées inclure les morts, blessés et hors de combat temporaires. Il est donc hautement probable que certaines figurines soient en fait encore en vie, et seront prêtes à combattre à la prochaine bataille. Une manière simple de représenter cela est de supposer que 50% des figurines retirées sont en fait seulement légèrement blessées, inconscientes ou temporairement hors de combat. Le camp gagnant la bataille peut récupérer toutes ces soldats et les déployer lors de la bataille suivante. Pour les autres, la moitié est supposée morte et l'autre blessée. Les blessures peuvent être générées à partir de la table ci-dessous. Si un joueur souhaite retarder l'action dans une campagne pour permettre la récupération des blessés, son adversaire peut avoir l'option de faire d'autres plans, des redéploiements ou même une contre-attaque. Il est important de décider ce qui est arrivé aux personnages – alors décidez de la manière suivante.

01-50 Inconscient – prêt pour l'action à la prochaine partie et complètement remis si ce n'est quelques égratignures.

51-75 Blessé – voir la table.

76-00 Mort

Le camp perdant la bataille traite ses blessés de la même façon, mais ils deviennent prisonniers du vainqueur. Leur sort est donc entre les mains de l'adversaire.

Le temps de récupération suppose des soins médicaux techniquement avancés – au minimum un médipac disponible. Multipliez les temps par 1D10 s'il n'y a pas de traitement, par 1D6 si les soins sont primitifs ou faits dans l'urgence. On suppose que des troupes professionnelles portent un kit d'urgence professionnel comme équipement standard (même si ce n'est qu'une boîte de pansements).

Les blessures légères sont des égratignures, bleus et coupures de tous types. Le MJ peut décider d'élaborer des blessures spécifiques pour agrémenter le jeu.

Les blessures graves ont un effet permanent et impliquent généralement des os brisés, des organes atteints et d'autres blessures

traumatiques. Les membres affectés de cette manière deviennent inutilisables, peuvent être arrachés, écrasés voire nécessiter une amputation (50%). Une figurine avec les deux jambes atteintes ne peut plus bouger d'elle-même. Les blessures graves à la tête peuvent impliquer la perte d'yeux, d'oreilles, etc. comme indiqué ci-dessous (50%).

D100	Organe	Effet
01-20	Oeil	Un oeil déterminé aléatoirement est éborgné. Tous les tirs ont un malus de 1. La distance normale de détection des troupes cachées est réduite de moitié.
21-40	Oreille	Une oreille déterminée aléatoirement est devenue sourde - un personnage sourd d'une oreille n'aura pas de pénalités, mais un personnage sourd des deux oreilles ne peut plus communiquer.
41-60	Nez	Le nez du personnage est écrasé et vraiment horrible. Cela n'influe pas sur le jeu mais gâche certainement son look.
61-80	Bouche	Les blessures graves à la bouche et aux dents font que le personnage a des difficultés à communiquer - il n'y a que 75% de chances pour qu'on comprenne ce qu'il dise. C'est également assez laid.
81-00	Visage	La peau du personnage est horriblement lacérée, les cheveux manquent, et il est défiguré. Ce n'est pas très joli, mais n'a pas d'effet sur le jeu lui-même.

• PERTE DE VEHICULES ET D'EQUIPEMENT DANS LA CAMPAGNE

Comme il est possible de récupérer les blessés, il est possible de récupérer les équipements et les véhicules. Les armes portées par les figurines seront généralement détruites si leur utilisateur est tué, mais les joueurs peuvent lancer séparément pour les armes spéciales. Il y a 50% de chances qu'une arme ou qu'un objet survive à la mort de son porteur. Cette statistique peut être modifiée par le MJ selon les circonstances – une arme peut survivre si son porteur est tué par une fléchette empoisonnée, mais il est moins probable qu'elle ressorte intacte d'un vortex.

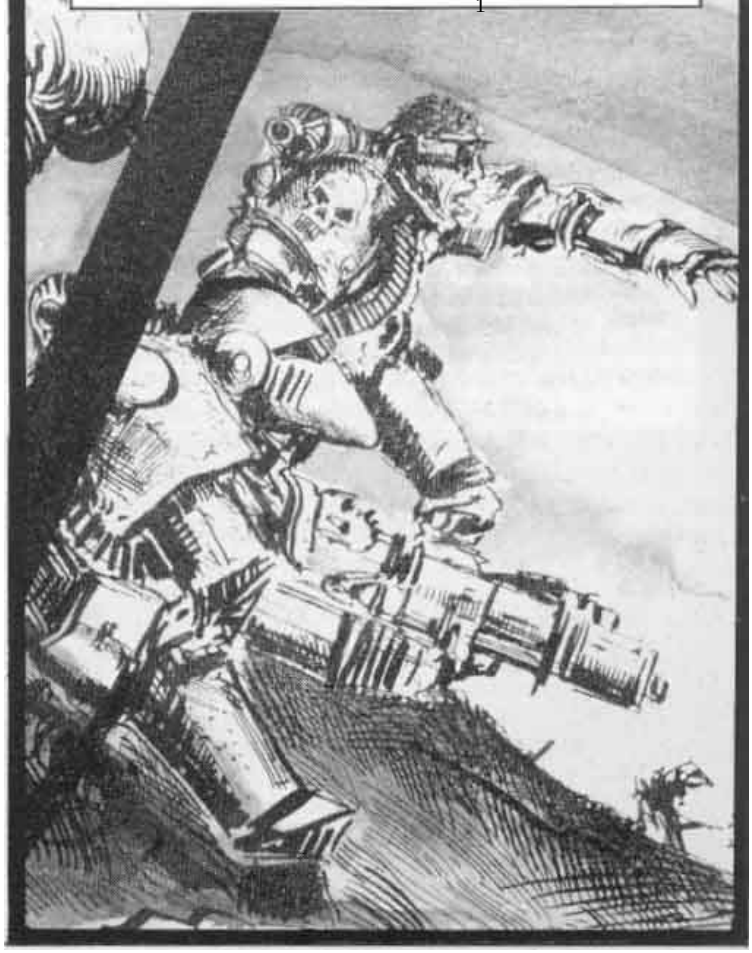
Quand vous lancez pour les véhicules, faites les séparément. Si le premier est détruit de façon définitive, ses composants peuvent être utilisés pour réparer d'autres véhicules, leur donnant 10% de chances de plus. Plus il y a de véhicules envoyés à la décharge, plus il y a d'opportunités pour le cannibalisme – ajoutez 10% pour chaque carcasse. Un véhicule ayant subit des dommages locaux peut être rendu complètement opérationnel, mais les dommages spécifiques doivent être traités séparément. Les +10% par carcasse ne s'appliquent qu'aux véhicules de tailles similaires – une moto n'est pas très utile pour réparer un juggernaught.

Les véhicules et armes aliens peuvent être récupérées, mais les chances de pouvoir les utiliser sont moindres. Au lieu des 50% de base, il n'y a que 25% de chances qu'un véhicule alien soit utilisable. Les véhicules aliens ne peuvent être réparés qu'avec d'autres véhicules aliens, mais les équipements et les armes peuvent être substitués quand l'occasion le permet.

TABLE DES BLESSURES

Lancez un D100 et consultez la table suivante. Toutes les blessures demandent un certain temps de récupération : il a été donné en jours (périodes de 24 heures) qui est généralement une unité de temps pratique pour une campagne. Si un joueur souhaite attendre un jour pour que ses troupes récupèrent, son adversaire a une journée pour repositionner ses troupes et faire ses plans.

D100	Blessure	Temps sans combattre (jours)	Pénalité durant la période sans combats	Effets permanents de la blessure
01-10	Légère - bras gauche	1	Ne peut pas utiliser son bras	Aucun
11-20	Légère - bras droit	1	Ne peut pas utiliser son bras	Aucun
21-30	Légère - jambe gauche	1	M/2	Aucun
31-40	Légère - jambe droite	1	M/2	Aucun
41-50	Légère - tête	1	Toutes les carac. réduites de 1	Aucun
51-60	Grave - bras gauche	D6	Ne peut pas utiliser son bras	Ne peut pas utiliser son bras
61-70	Grave - bras droit	D6	Ne peut pas utiliser son bras	Ne peut pas utiliser son bras
71-80	Grave - jambe gauche	D6	M/4	M/2
81-90	Grave - jambe droite	D6	M/4	M/2
91-95	Grave - tête	D10	Coma	Toutes les carac. réduites de 1
96-00	Grave - corps	D10	Toutes les carac. réduites de 1	-1 en F et E



• GENERATEUR D'INTRIGUES

Les tableaux ci-dessous ont été conçus pour aider le MJ dans l'invention d'intrigues pour le jeu ou pour les campagnes. Ce ne sont bien sûr que des points de départ - et il revient au MJ de laisser son imagination prendre le dessus, accordant l'intrigue et inventant des détails supplémentaires pour compléter l'histoire. Il est possible d'assembler deux lignes directrices ou plus, le nombre de combinaisons possible est vraiment très grand.

Il n'est fait référence aux forces en présence qu'en termes généraux, car il serait vain d'essayer de couvrir toutes les possibilités des types d'alien et de taille des forces. Le MJ doit adapter l'intrigue pour utiliser les figurines à disposition des joueurs. Le système de points peut être utilisé comme base pour équilibrer les forces, bien que n'importe quelle intrigue spéciale liée à des objectifs ou à des problèmes devraient venir à l'esprit.

Table Motivations des Joueurs

Un jet sur ce tableau donnera le motif général qui sera le point de départ de l'intrigue
(D100)
01-10 Vengeance
11-20 Recherche sur un nouveau monde
21-30 Recherche de phénomènes étranges sur un monde impérial
31-40 Réprimer la rébellion sur un monde impérial
41-50 Soutenir la rébellion sur un monde impérial
51-60 Attaquer et détruire une cible importante
61-70 Attaquer et tuer un personnage important
71-80 Attaquer et capturer/récupérer un objet ou une personne importante
81-90 Prendre et tenir une installation ou un site
91-00 Situations étranges et opérations spéciales

Table 1 - Vengeance

Des aliens, des pirates ou n'importe qui d'autre définitivement résolu à vous avoir a réussi. A vous de rétablir l'équilibre en vous livrant à une vengeance mesquine !

01-10 Le gouverneur d'un monde agricole a perdu la plupart de ses récoltes/troupeaux lors de l'attaque effectuée par un monde impérial rival. Les autorités sur Terra ne s'intéressent pas aux querelles locales et aux excuses et remplaceront le gouverneur si les quotas ne sont pas remplis. Une contre-attaque doit être lancée pour récupérer les stocks volés.

11-20 Les relations entre les fermiers humains et aliens de la planète récemment colonisée n'ont jamais été bonnes. L'Imperium a promis d'envoyer des troupes pour régler le problème mais rien n'est arrivé pour l'instant. Ce matin, les humains se sont réveillé pour trouver "Les singes sans poils mangent de la merde de Grox" taggé sur les murs d'enceinte. Les aliens viennent justement d'ériger une statue à leur membre fondateur - si les colons pouvaient arriver à la capturer, ça remettrait les aliens à leur place !

21-30 La fille du gouverneur a été enlevée, dévalisée et violée par un gang de hors-la-loi lors d'un récent voyage pour rendre visite à sa mère de l'autre côté de la jungle visqueuse. Les bandits sont connus pour collaborer avec les villageois locaux. Comme ils passent le plus clair de leur temps dans la jungle visqueuse, les bandits sont difficiles à éliminer, mais les villageois qui cultivent les clairières dans la jungle sont vulnérables. Une petite force de gardes du gouverneur a été envoyée pour raser le village et prendre des prisonniers - avec les villageois comme otages, les hors-la-loi seront contraints à se rendre. S'ils osent se montrer, les gardes ne devraient avoir aucune difficulté à s'occuper d'eux - non ?

34-40 Le gouverneur impérial d'un monde sauvage vient d'achever la construction d'un imposant tunnel reliant la capitale à une base militaire importante. Les autochtones sont atterrés par la profanation de leur sol sacré. Ils sont résolus à tuer le grand ver blanc qui est apparu sur leur territoire, et ce de tous les moyens qu'ils pourront rassembler.

41-50 Les fermiers dispersés d'un monde agricole récemment colonisé ne vont pas très bien. Il y a un seul "bar" et il est la scène de constantes rixes quand les Jones se disputent avec les Smith pour savoir à qui est le tour d'utiliser l'auto-charrue, et la bande de motards des Brangwens avec les Jamesons pour savoir qui distille le meilleur alcool de patate. Le surplus d'alcool n'aide pas beaucoup. Les Brangwens, espérant en finir avec cette compétition, on récemment détruit l'alambic des Jamesons. Ces derniers sont prêts pour une vengeance, ils ont monté un plan astucieux pour empoisonner les algues dans le système d'évacuation des eaux usées des Brangwens. Une offensive de nuit devrait être facile, peu importe comment réagiront les voisins des Brangwens, les Jones, à la puanteur qui en résultera, qui sait ?

51-60 Le monde est nouveau et inexploré - la petite équipe de scientifiques n'a encore rien découvert d'intéressant. Vous, Lucan Dork - assistant technique de troisième classe - pourriez faire mieux à vous seul. Les autres vous haïssent, c'est pour ça qu'ils vous ont enfermé dans la chambre d'isolement avec une camisole de force - mais ils ne savaient pas que vous aviez programmé toutes les unités de robots pour qu'ils vous obéissent. C'était une folie de laisser la base sans surveillance et vous avez facilement pu prendre le contrôle. Quand les autres essayeront de revenir à l'intérieur, ils n'en reviendront pas !

61-70 Une attaque alien vient juste de détruire les jardins hydroponiques de la capitale, condamnant ses habitants à manger de la substance visqueuse pendant encore un an. La planète est inhospitalière et les colons ne vont pas très bien, une attaque alien comme celle là n'arrange pas les choses. Un petit contingent a été rassemblé pour monter une attaque contre la lune/le monde/la ville contrôlée par les aliens. La principale colonie est lourdement défendue mais son approvisionnement en eau se fait via des réservoirs cachés dans les montagnes du Nord. Les réservoirs sont peu gardés et une attaque soudaine laisserait la ville sans eau pour plusieurs semaines.

71-80 Sur un monde médiéval, le roi vient de refuser à un vieux sorcier excentrique (psyker) la main de sa fille (il a quatre fois son âge et est sensé avoir péri sur un bûcher, il y a quatre ans de cela). Le sorcier a été mis à la porte et prépare l'invasion du château et l'enlèvement de la fille.

81-90 Abdul Goldberg vous a volé votre vaisseau - le poker était truqué et vous êtes sûr qu'il a mis quelque chose dans votre verre. Votre équipage est en colère de s'être fait virer du navire avec tous leurs biens. Le vaisseau et son nouvel équipage partent ce soir - à moins que vous ne le voliez à nouveau.

91-00 En tant que gouverneur d'un monde ruche vous trouvez qu'il est généralement difficile de maintenir l'ordre. Les choses se sont aggravées depuis qu'un fou a commencé une nouvelle religion basée sur la promesse qu'un immense pudding flottant va apparaître et rendre la vie meilleure pour tout le monde - les gens ont arrêté de travailler. Même l'armée a été affectée et vous ne pouvez plus du tout compter sur votre personnel. Hier, vous avez surpris votre mère en train de lire un pamphlet intitulé, "Le pudding arrive, dix raisons pour lesquels vous devriez y croire". Aujourd'hui, le prophète de cette folle religion, le père Jeronimo Kipling, fera un passage éclair dans le quartier de Tumbletown. Vous avez placé une unité spéciale pour l'attaquer et le tuer. Les troupes sont habillées en civil pour mettre l'affaire sur le dos d'un groupe religieux rival (probablement les Anadentistes ou l'Eglise du Bouton de Chemise Lucide). La cible sera accompagnée par ses habituels gardes du corps et la foule, et son véhicule sera sûrement bien protégé.

Table 2 – Les nouveaux mondes

Les nouveaux mondes correspondent aux types suivants :

01-10 Un groupe d'humains isolé occupe un petit monde autosuffisant (l'avancement technologique peut être choisi par le MJ en gardant à l'esprit les figurines disponibles). L'Imperium a décidé de conquérir ce monde et d'établir un gouvernement planétaire.

11-20 Le nouveau monde est riche et fertile, mais malheureusement déjà occupé par des aliens. Des troupes sont requises pour aider à la colonisation et protéger les colons contre les attaques extraterrestres.

21-30 La planète est un monde mort. Des troupes sont nécessaires pour protéger un groupe de scientifiques pendant qu'ils collectent des échantillons.

31-40 Des troupes impériales et des colons sont arrivées sur un nouveau monde et y ont trouvé une colonie rivale d'aliens hostiles (comme des orks). Les troupes humaines doivent protéger leurs propres colons puis essayer de détruire les troupes et la colonie ennemie.

41-50 Le nouveau monde est occupé par des aliens à un stade médiéval mais vivants parmi les ruines d'une grande civilisation à la technologie avancée. Des troupes sont requises pour combattre les natifs hostiles pendant qu'une équipe de scientifiques fait des recherches préliminaires.

51-60 Le monde est occupé par des aliens primitifs qui résistent à vos tentatives de construire une base d'atterrissage. Les troupes doivent combattre constamment pendant que les ingénieurs tentent de construire le premier spatioport de la planète.

61-70 Le monde a déjà fait l'objet de plusieurs tentatives de colonisations par différents aliens - en tant que force supplémentaire vous aurez peut-être à faire des alliances temporaires avant d'établir une éventuelle domination de la planète.

71-80 Le monde est le foyer d'un groupe humain perdu ou d'aliens isolés dont la technologie a régressé (décidé par le MJ selon la disponibilité des figurines). De plus, les habitants sont sous la domination de créatures du warp (le MJ décide quel type) et il n'y a qu'une guerre d'extermination qui puissent rendre ce monde convenable pour une re-colonisation.

81-90 Il y a définitivement quelque chose de bizarre sur cette planète. Dans son atmosphère et à sa surface aucun équipement technique ne fonctionne. Les communications sont impossibles, les vaisseaux s'écrasent et seuls les modules d'atterrissage chanceux arrivent à la surface. Une fois au sol, plus rien ne marche. La planète est habitée par un groupe d'humains (ou d'aliens) isolés dont la religion complexe est basée sur un grand esprit de la montagne. Cet esprit est en fait une puissante entité warp dont la capacité à utiliser un puissant "Jinx" psychique planétaire est la source du problème. L'entité vit dans un temple forteresse entourée par de gardes, de prêtres et d'adorateurs. Sans assistance

technique, les envahisseurs abandonnés devront combattre l'entité s'ils veulent avoir une chance de s'échapper. Les envahisseurs doivent avoir au moins un psyker avec le pouvoir "Jinx " - elle peut être utilisée normalement (1 cible à 24") ou dans une zone de 6" autour de la figurine pour contrer, pour un tour, les effets de l'immense "Jinx" de la planète.

91-00 Un examen minutieux a révélé qu'une base secrète alien est établie sur ce monde - de plus, la base est lourdement armée et approvisionnée, ce qui tend à prouver la présence de troupes et de vaisseaux. Cette force avancée n'est vraiment pas une bonne nouvelle. Vous allez devoir faire de votre mieux en causant le plus de dégâts possible sur les installations et les vaisseaux en attendant que les renforts arrivent.

Table 3 – Les enquêtes

Il y a quelque chose d'étrange sur un monde impérial - on a confié la tâche au joueur d'enquêter de faire face à toutes les menaces.

01-10 Des pirates ont atterri sur un monde sauvage/féodal et ont mis en esclavage une communauté. Le gouverneur a requis de l'assistance pour les détruire.

11-20 Des aliens ont détruit ou sérieusement réduit le gouvernement d'un monde sauvage/féodal et ont pris le contrôle. Le gouverneur a demandé de l'aide pour affronter les aliens et rétablir l'ordre.

21-30 Un soulèvement populaire sur un monde sauvage/féodal a détruit toute forme de gouvernement planétaire, réduisant la planète au chaos. Nettoyez et sécurisez les bâtiments gouvernementaux pour mettre en place une nouvelle administration.

31-40 Il y a quelques décennies, une épidémie ou un désastre a provoqué la destruction du gouvernement orbital d'un monde féodal. Laissés sans surveillance, les psykers ont grandi en nombre et en puissance et ont pris le contrôle du monde. Le gouvernement actuel est sous l'emprise d'entités warp qui doivent être pourchassées et détruites.

41-50 Le gouverneur d'un petit monde sauvage/féodal /agricole/de recherche est en fait un vampire (vous pouvez remplacer par une autre entité warp). Ce fait a été découvert par quelques individus et un bref mais vague message de détresse a été émis. Malheureusement, un combat entre les factions sous contrôle extraterrestre et les humains a provoqué la mort de ces derniers avant qu'ils ne puissent donner plus de détails. L'entité warp a maintenant le contrôle total, les récents combats ayant mis à mort la rébellion.

51-60 Un gouverneur impérial a requit de l'aide pour gérer l'accroissement du nombre de psyker. Ces derniers commencent à apparaître soudainement et forment de grands groupes, ravageant les contrées/bas-fonds. Des groupes doivent déjà être sous l'influence de psyker aliens.

61-70 Un monde agricole subit une attaque extraterrestre et son gouverneur demande de l'aide avant que les récoltes vitales ne soient détruites.

71-80 Une station de recherche n'a pas émis son rapport habituel et des troupes ont été envoyés pour enquêter. L'astropathe de la station a été transformé en portail warp par des enslavers, trois d'entre eux ont pris le contrôle total des trente derniers membres du personnel. Armés et dangereux le personnel asservi ouvrira le feu et essayera de détruire tous les envahisseurs.

81-90 La guerre civile ravage un monde ruche et l'anarchie règne. Le gouverneur demande de l'aide pour débarrasser les zones vitales des insurgés.

91-00 Une petite station de recherche a rapporté les traces d'une civilisation disparue. Inspectez les ruines et sécurisez-les pour que les scientifiques les explorent. Elles peuvent être peuplée de dangereux aliens/pirates/robots.

Table 4 – Réprimer une rébellion

Les rebelles sont une menace constante pour l'Imperium. Le mécontentement et la folie sont choses courantes sur les mondes-ruches, les agriculteurs à l'esprit libre deviennent souvent trop indépendants pour leur bien. Ajoutez-y quelques gouverneurs mentalement instables et vous verrez facilement pourquoi maintenir l'ordre est une occupation à plein temps.

01-10 Un soulèvement populaire/religieux/nationaliste sur un monde sauvage/médiéval a conduit le gouverneur, son personnel, les gardes et les membres du clergé à se retirer derrière les murs d'enceinte du palais. Les forces impériales sont assiégées et les autochtones ont l'air sûr de vaincre, mais par chance une force de Space Marines était dans les parages et s'est détourné de son chemin pour aider à restaurer l'ordre.

11-20 Une pénurie de nourriture sur un monde ruche a provoqué une rébellion qui s'est largement répandue, les factions combattent les factions, et tout le monde combat le gouvernement, des milliards de citoyens ravageant tout sur leur passage. Les troupes du gouvernement ont sécurisé la plupart des installations militaires mais le gouverneur et son personnel sont pris au piège dans le palais. Les hordes environnantes doivent être détruites et le palais sécurisé, pour réaliser la première étape du rétablissement de l'ordre.

21-30 Un soulèvement populaire sur un petit monde agricole/station de recherche a divisé la population. Les travailleurs se sentent lésés et sont décidés à renverser la direction pour établir une coopérative. En ce moment, chaque camp contrôle la moitié des quelques colonies de la planète, mais les travailleurs à la centrale de traitement des eaux usées restent en dehors des combats. Le contrôle de la centrale signifie le contrôle de la planète, il va donc s'ensuivre une bataille à triangulaire pour sa possession.

31-40 Des rebelles politiques ont pris le contrôle du spatioport quelques heures avant l'arrivée d'un important membre du clergé de Terra. Faire attendre cet important personnage est impensable, tout signe d'incapacité à contrôler la planète équivaudrait à se résigner. Reprenez le spatioport rapidement.

41-50 Une longue guerre civile est sur le point de se terminer, les dernières forteresses rebelles sont maintenant localisées et assaillies. Les rebelles sont retranchés dans un bâtiment en ruine, profondément enfoncé dans une forêt inhospitalière et seul un assaut direct nous permettra de remporter la guerre pour le bien.

51-60 Des forces anti-impériales ont réussi à prendre le contrôle, leur politique libérale concernant la liberté d'expression, les droits de l'Homme, et particulièrement les droits des psykers ont gagné la sympathie de la population. Le gouverneur est mort, et seule une petite force composée de diverses troupes et menées par des survivants de l'Adeptus Arbites s'oppose encore au nouveau régime. Pire encore, les survivants savent maintenant que toute la rébellion a été orchestrée par des factions contrôlées par des entités warp, et que la planète est certainement maudite maintenant que les habituelles lois anti-psykers ont été supprimées. Depuis leur cachette dans les égouts, les survivants ont décidé de lancer une dernière attaque désespérée contre le quartier général du principal groupe rebelle - les premiers instigateurs maintenant connus pour être des aliens ou contrôlés par des aliens.

61-70 Une faction rebelle aux opinions politiques/religieuses douteuses a pénétré dans le palais du gouverneur et retient maintenant prisonniers la totalité de la maisonnée. La planète est aussi une base Space Marine dont le Commandeur a décidé de lancer un assaut avec la certitude que le gouverneur ne voudrait pas qu'on prenne en considération sa sécurité et celle de sa famille si cela permet de rester dans la voie de l'ordre et de la justice.

71-80 La discipline fait défaut parmi les troupes de la maison du gouverneur, de nombreuses bases militaires sont tombées sous le contrôle d'une coalition d'officiers de l'armée. Le gouverneur de la planète, les troupes restées loyales et une petite force de Marines doivent essayer de restaurer le contrôle des bases principales avant que cela ne dégénère en conflit à grande échelle.

81-90 La mort inattendue du gouverneur planétaire a déclenché un guerre

civile entre les commandeurs militaires et les leaders sociaux soutenus par des factions pro-aliens secrètes. Les militaires contrôlent les bases et la plupart des armes mais la population soutient les rebelles qui ont le contrôle des réserves d'eau et de nourriture. Les militaires doivent sécuriser les installations vitales de production de nourriture et d'eau s'ils veulent vaincre les civils.

91-00 Le gouverneur planétaire a fait sécession, se déclarant totalement indépendant de l'Imperium et cherchant un soutien alien. En supprimant les lois sur le contrôle des psykers, les édits impériaux et les impôts, il a gagné en popularité - bien que le danger des psykers aliens soit grand et qu'il ne cesse de croître. Une force de Space Marine a été détachée pour reprendre le quartier général du gouverneur et tuer/capturer le commandeur rebelle avant que la planète ne soit perdue.

Table 5 – Soutenir une rébellion

Un monde gagne fréquemment son indépendance vis à vis de l'Imperium à la suite d'une rébellion, d'actions ennemies, d'une invasion extraterrestre, etc. L'Imperium est vaste et il n'est pas toujours possible de dépêcher des troupes ou des vaisseaux pour empêcher de tels désastres. Des éléments pro-impériaux parmi la population peuvent combattre et aidés par l'Imperium, renverser la balance.

01-10 Le monde a été conquis par des aliens et la population humaine asservie. Des rebelles humains ont eu accès aux plans secrets du quartier général du gouverneur alien et avec l'aide d'une escouade de Space Marines ils ont pu s'y introduire via les égouts pour sécuriser le bâtiment et initier une rébellion à grande échelle.

11-20 Un gouvernement anti-impérial a pris le contrôle du monde. Au début la population se réjouissait sous ce régime illuminé mais après quelques mois, le gouvernement libéral a été infiltré par des forces psychiquement hostiles. Face à la décadence, au chaos et à une mort certaine, de nombreux humains ont réalisé le danger et ont pris le maquis comme rebelles. Des factions pro-gouvernementales menacent de détruire leurs bases et seuls des renforts sous la forme de Space Marines peuvent renverser la vapeur en faveur des rebelles.

21-30 Des forces religieuses/nationalistes ont renversé le gouvernement et pris le contrôle de la planète. Les troupes et des sympathisants pro-impériaux ont été tués ou attendent la mort dans un des camps de haute sécurité construits par les nouveaux maîtres. Une force de Space Marines est détachée pour libérer les soldat alliés et aider à diriger une force de résistance.

31-40 Des rebelles pro-impériaux attendent un module d'atterrissage qui amène du matériel et des troupes. Le point de rendez-vous est une clairière déserte dans une forêt. Pendant l'approche du module des troupes du gouvernement jaillissent des abords de la forêt et une bataille s'en suit promptement (méfiez-vous des traîtres).

41-50 Des rebelles impérialistes attendent en embuscade sur une route exposée. Un convoi de ravitaillement du gouvernement est sur le point d'arriver, il contient la nourriture et les armes dont ont désespérément besoin les deux côtés.

51-60 Une rébellion sur un monde féodal a établi un nouveau gouvernement anti-Imperium. Des rebelles pro-impériaux ont rejoint les montagnes où ils essayent de persuader une tribu à l'âge de pierre de les aider. Ils n'obtiendront de l'aide qu'en tuant le dinosaure qui a détruit leur village. Le dinosaure est traqué jusqu'à un réseau de cavernes où il vit avec ses congénères - ces cavernes feraient un bon quartier général une fois débarrassées de leurs occupants actuels.

61-70 Une faction religieuse extrémiste a pris le contrôle d'un monde impérial, aboutissant à un carnage général, la persécution des minorités et un code religieux strict basé sur le fait d'être gentil avec les gens. Des milliers de personnes ont été condamnées à mort pour incroyance, critique ou déviance. Des milliers d'autres ont été mutilés ou emprisonnés pour n'avoir pas respecter les écritures. Les rebelles pro-impériaux sont considérablement aidés par les communautés de fermiers, dont ils dépendent pour la nourriture et les abris. Le gouvernement a commencé à détruire des villages pour les réprimer et une colonne de troupes gouvernementales se dirige maintenant vers le plus important des villages. Les rebelles doivent aider les villageois à défendre leurs maisons s'ils veulent conserver leur confiance.

71-80 Le gouvernement anti-impérial est las de combattre les trop nombreuses factions rebelles et a décidé de lancer un immense missile bactériologique dans l'atmosphère. Comme les cités sont fermées et par conséquent protégées, cela détruira les rebelles vivant parmi les forêts et les campagnes tour en laissant le gouvernement intact. Le missile est actuellement assemblé sur un site de lancement secret dont la localisation a été fournie aux rebelles par un agent infiltré. Aujourd'hui, le virus spécialement conçu est livré par un convoi armé déguisé pour ressembler à un convoi de ravitaillement de routine.

81-90 Les troupes du gouvernement ont encerclé un groupe de rebelles pro-impériaux dans un vieux bâtiment. Il y a parmi les rebelles un de leur plus important meneurs et les deux côtés envoient des renforts dans la zone pour essayer de le capturer/sauver.

91-00 Une force rebelle pro-impériale a pénétré dans une usine de munitions et a peu de temps pour poser des charges vortex et la détruire avant que les renforts n'arrivent. Les gardes de l'usine continuent de défendre mais il suffirait qu'un certain nombre de charges soit placé aux endroits vitaux pour que l'usine soit détruite.

Table 6 – Attaquer et détruire

Une cible spéciale menace les plans de l'Imperium et doit être traitée immédiatement.

01-10 Un monde a été identifié comme la base d'un infâme groupe de pirate qui sévit dans la zone depuis de nombreuses années. Une force de troupes impériales a été envoyée pour détruire le quartier général des pirates, les vaisseaux et/ou les infrastructures au sol.

11-20 Une planète impériale est en état de guerre civile, les troupes du gouvernement assiégées dans la capitale. Les machines de siège rebelles incluent de puissantes défenses laser extraits de leurs silos de bétons et mises en batteries autour de la cité. Ils ont déjà fait de nombreux dommages et seule une sortie de nuit des troupes gouvernementales pourrait leur sauver la vie. Leur objectif est simplement de détruire les armes - leur propre survie importe peu.

21-30 Un vaisseau cargo de routine vient juste d'atterrir dans le spatioport mais ne montre aucun signe de vie. Un scan psychique a révélé un équipage d'aliens ainsi qu'une cargaison d'explosifs, de quoi détruire la cité. Les aliens ont clairement l'intention de faire exploser le vaisseau, par conséquent leur équipement doit être immédiatement neutralisé. Une partie des troupes doit assaillir le vaisseau avant qu'ils n'aient eu le temps d'activer leur bombe.

31-40 Une installation secrète sur un monde alien est supposée être impliquée dans la recherche sur l'armement. Vous devez détruire l'installation entière et tous les secrets qu'elle contient.

41-50 Une race alien est en train de construire une immense flotte de guerre, certainement pour l'utiliser contre des planètes humaines. La situation est trop dangereuse pour continuer, et on vous a confié la tache d'attaquer les chantiers de construction, en causant le plus de dégâts possible.

51-60 Un vaisseau spatial spécialement grand et puissant a atterri sur un monde alien pour subir des réparations dans un chantier spécialement conçu. Ce vaisseau a déjà pris la vie d'innombrables humains et est un des plus puissants de la galaxie. Vous ne devez pas manquer cette occasion, le chantier doit être attaqué et le vaisseau détruit si possible.

61-70 Un monde alien se prépare à la guerre contre l'Imperium. Les troupes et les ressources sont rassemblées sur un immense site de lancement via le système de tube de voyage de la planète (des routes fermées). Le terrain est dangereux, désert/jungle, etc., les tubes de voyages fermés sont vitaux pour relier entre elles les colonies dispersées. Le site principal est trop bien protégé contre un assaut mais les tubes sont vulnérables et une force a été détachée pour causer le plus de dommages possible de manière à déjouer les plans aliens.

71-80 Des aliens en guerre contre l'Imperium sont engagés dans un conflit acharné dans le système solaire. Leurs spatioports basés au sol sont un lien vital dans la stratégie alien et s'ils peuvent être détruits leurs vaisseaux de combat seront privés de base sûre. Ces bases sont dispersées et de tailles variées.

81-90 Une planète est sur le point d'être envahie par une puissante flotte de vaisseaux et de troupes humaines. Cependant, les défenses de ce monde sont formidables et la flotte serait réduite en miette si un assaut était lancé immédiatement. Une petite force de troupes d'élites doit essayer de détruire le plus de missiles et de laser de défense possible avant que les forces principales n'arrivent - ils atterriront avec des modules et devront tenir le plus de temps possible.

91-00 Des aliens engagés dans une guerre contre l'Imperium ont construit une arme ultime pour détruire leur planète dans l'éventualité d'une défaite. L'Imperium voudrait prendre cette planète car elle occupe une position stratégique importante et qu'elle est riche en minerais. L'appareil est conservé dans un bunker militaire au milieu de nulle part, convenablement protégé par une importante force de soldats bien armés. Il est a l'heure actuelle incomplet mais s'il n'est pas détruit avant, il sera bientôt terminer.

Table 7 – Attaquer et tuer

L'avenir de l'Imperium est menacé par un individu. L'élimination de cette personne est vitale pour le bien de l'humanité.

01-10 Un chef alien (un boss ork) a réussi à unir plusieurs planètes et est prêt à étendre son influence. Les activités de cet individu ne représentent pas une menace immédiate mais, incontrôlé, il peut faire du tort à l'Imperium. Ce leader voyage vers une planète nouvellement conquise et arrivera au principal spatioport dans quelques heures. Des troupes impériales ont envahi le spatioport et attendent maintenant l'arrivée du chef et de ses gardes du corps.

11-20 Un membre important de l'Adeptus Terra agit de manière étrange et montre des signes indiscutables de domination alien. Aujourd'hui, il fait un tour d'inspection de mondes impériaux via vaisseau spatial. Il y a parmi l'équipage du vaisseau une équipe d'assassins ayant reçu l'ordre de tuer l'officiel et ses gardes du corps - personne ne doit savoir à propos de l'incident.

21-30 Un gouverneur planétaire a montré des signes évident d'incompétence. Les taxes ont été retardées et le bruit court que le contrôle des psykers a été relâché. La planète accueille des officiels de l'Adeptus Terra,

incluant des membres de l'Adeptus Arbites et un inquisiteur. Dans l'intérêt de l'avenir et des habitants de la planète, il a été décidé de donner l'assaut au palais du gouverneur et de le remplacer par un individu plus loyal. Le palais du gouverneur est en fait gardé par un alien/psyker qui a pris le contrôle ou répliqué le gouverneur.

31-40 Un scientifique alien est en train de développer une importante avancée spatiale qui devrait leur permettre la domination lors des batailles. L'individu et son équipe travaillent au plus profond d'un bunker secret, mais l'Imperium a eu vent de son existence et a l'intention d'envahir le complexe et de tuer l'alien. C'est une mission suicide pour une force de Space Marines et d'assassins armés de grenades vortex.

41-50 Un inquisiteur impérial a découvert une tentative alien d'envahir le propre palais de l'Empereur sur Terra. L'Inquisiteur et un groupe d'autres puissants personnages (inquisiteurs, psykers, navigateurs, etc.) ont brillamment contrecarré le complot - mais, ce faisant l'inquisiteur a eu accès à un plan détaillé du palais de l'Empereur. Le plan a été immédiatement détruit mais la possibilité que l'Inquisiteur ne se souvienne ne serait-ce que d'une seule partie est un risque trop dangereux pour être encouru. Une force d'assassins a été envoyée pour tuer l'Inquisiteur ainsi que toute personne qui tenterait de l'aider.

51-60 Un agent ami ou un important dirigeant a été capturé par les autorités ennemies et est emmené dans une prison sécurisée pour interrogatoire. Une fois à l'intérieur, les connaissances de cet homme mettront en danger la cause rebelle. Il est transporté dans un convoi blindé via une voie couverte. Les forces rebelles se sont placé en embuscade dans le tunnel et vont essayer de détruire le véhicule contenant l'agent/le dirigeant avant que les forces du gouvernement n'agissent pour l'en empêcher.

61-70 Le gouverneur d'un monde médiéval a découvert qu'un des aristocrates locaux est un vampire. Les habitants de la planète ne savent rien de l'Imperium, bien que des agents impériaux soit actifs parmi la société promouvant des propagandes anti-psyker et s'assurant que les mutants et les autres indésirables soient correctement contrôlés. Une force de troupes impériales habillées et équipées à la manière locale (mais avec les avantages des communicateurs, des balises et d'équipements discrets similaires) attaque le château de l'aristocrate avec l'intention de tuer le vampire.

71-80 Un mystérieux vaisseau est soudainement apparu sur une planète impériale, la manière dont il est arrivé ici est un mystère. Ses occupants sont des aliens largement supérieurs venus d'une galaxie lointaine ou des voyageurs temporels venus d'un futur éloigné. Dans tous les cas, ils sont perdus. L'Empereur a décidé que la menace qu'il représente à l'encontre de la stabilité de l'Imperium est trop grande, les insurgés devront être détruits et leurs restes réduits à des composants moléculaires. L'échec dans l'éradication de la cible conduirait à une panique générale et à la rébellion. Les secrets du futur et des avancés aliens sont mieux quand ils restent secrets.

81-90 Un petit groupe de troupes loyales tiennent face à une armée rebelle - ce n'est qu'une question de temps avant que les rebelles ne les détruisent. Les troupes impériales sont composées des forces de l'Adeptus Terra présentes sur la planète, qui incluent un astropathe. Les rebelles doivent tuer l'astropathe avant qu'il n'ait pu émettre des détails de la rébellion vers Terra (le temps total requis peut-être celui de deux émissions ou plus).

91-00 Abdul Goldberg a croisé votre chemin pour la dernière fois - vous avez eu de la chance que votre chemin soit passé par cette planète isolée en dehors du contrôle impérial. Lui et son équipage se reposent au bar-restaurant du Gros Kim, inconscient du fait que vous et votre équipage êtes prêts à vous battre. Le restaurant est quasiment désert et il ne reste que quelques bons à rien pour assister au combat.

Table 8 – Attaquer et capturer

Il est parfois nécessaire de posséder un objet ou une personne importante pour atteindre votre but.

01-10 Le système stellaire comporte deux mondes agricoles impériaux, peut-être des satellites en orbite autour d'une géante gazeuse. Chaque monde a son propre gouverneur et la rivalité entre les deux mondes est vive. Il y a eu de nombreuses escarmouches entre les troupes des deux mondes et les droits sur un troisième monde inhabité contenant des ressources importantes d'eau/de minerais qui reste une source de litige. Un des gouverneurs a réussi à développé des grox à la croissance rapide, énormes et délicieux. L'autre est furieux et prépare une escouade d'attaque pour atterrir sur une petite ferme, tuer les travailleurs et capturer au moins une paire de ces nouveaux grox. Ces efforts échouent car aucun des grox n'est sous sédatif ou sous contrôlé.

11-20 Un personnage inhabituel est apparu dans la cité - un maniaque ricanant avec des manières et des habits étranges. Ces questions et récits ont causé des troubles considérables - particulièrement lorsqu'il clame être un voyageur temporel venu d'un futur lointain. Le gouverneur ne sait pas comment gérer ce problème et envoie un détachement de ses gardes pour capturer le voyageur temporel et les amis qu'il pourrait avoir.

21-30 Une race alien vient juste d'achever la construction d'un vaste vaisseau à la puissance indéniable. L'Imperium est intéressé par l'obtention de ce navire, à la fois pour le retirer de l'arsenal ennemi et pour étudier ses méthodes de constructions. Le vaisseau subit encore des tests et le plan est de le voler à la station de recherche top secrète avant qu'il puisse être lancé dans l'espace. Une équipe d'agent sous couverture menée par un assassin/navigateur/psyker fait une tentative désespérée pour voler le vaisseau au nez et à la barbe des techniciens et des gardes.

31-40 Deux vaisseaux se sont écrasés sur un monde sans eau et stérile - un appareil humain et un alien. Chaque équipage regarde l'autre avec hostilité. Les deux vaisseaux sont salement endommagés mais avec des pièces provenant de l'autre ils pourraient faire l'affaire. Le système de recyclage d'eau des humains est inutilisable et ils doivent récupérer la centrale solaire des aliens (installée près de leur vaisseau) avant 10 jours où ils mourront. Les aliens souffrent d'une réaction allergique à l'atmosphère qu'ils pourraient soulager s'ils pouvaient avoir accès à un medipac humain - s'ils n'y arrivent pas ils ont 5% de chance de mourir chaque jour. La coopération résoudrait leur problème - mais si les joueurs essayent de coopérer, il y aura toujours un membre d'équipage/soldat pour faire échouer les négociations, que ce soit en tirant ou en se battant.

41-50 Un assassin impérial a brillamment pris la place d'un gouverneur planétaire hostile à l'Imperium. Le vrai gouverneur, un nationaliste enragé fermement opposé aux règles impériales a été capturé et placer à bord d'un cargo à destination de Terra. Malheureusement il s'est échappé du caisson spécialement préparé pour le transporter et est maintenant loin dans le spatioport. Il est vital de le rattraper - l'assassin/gouverneur est capable de contrôler les gardes de sécurité et il y a plusieurs agents impériaux près à recapturer le mécréant. Cependant, le gouverneur est armé et il y a une chance qu'il soit reconnu par la sécurité auquel cas leur loyauté pourrait lui revenir.

51-60 Un vaisseau transportant des documents ou des données scientifiques de grande importance s'est écrasé sur un monde mort. Deux factions (disons des humains et des orks) arrivent simultanément pour réclamer les restes et une bataille s'en suit. Les survivants voudraient s'en tirer et ils sont naturellement les seuls habitants de la planète. Le fait que le vaisseau se soit écrasé dans un marais et y sombre inlassablement ajoute à l'affaire une certaine urgence.

61-70 Un gouverneur planétaire envoie des troupes pour attaquer un musée sur un autre monde pour voler un important objet d'art. Est-il un collectionneur d'art enthousiaste ou sait-il quelque chose ? L'objet pourrait contenir des plans secrets, une carte au trésor ou un insondable secret. Si c'est le cas, le gouverneur est-il le seul intéressé, où les voleurs se trouveront-ils face à face avec un autre collectionneur ? Les écritures étranges dans les langages oubliés ont le pouvoir d'invoquer ou de bannir les démons (à ce qu'ils en disent) et un homme qui pourrait contrôler les démons du warp serait en vérité un homme puissant.

71-80 Les forces du gouvernement ont récemment capturé un certain nombre de rebelles, l'un d'entre eux est sûrement leur chef - bien qu'ils restent silencieux et qu'il soit impossible de dire lequel est-ce. Ils se sont échappés avant d'avoir pu être interrogé quand leur planeur s'est écrasé alors qu'il les transportait à travers la jungle vers une prison de haute sécurité. Chaque prisonnier avait un bracelet émetteur au bracelet droit (impossible à retirer sans le code de désactivation) et leur position dans la jungle est connue. Les rebelles doivent être repris. Leur chef détient des informations importantes et doit être interrogé dès que possible, les autres ne sont pas importants - mais il est impossible de savoir qui est qui. La jungle est dangereuse et habitée par des natifs hostiles, des plantes et des animaux. De plus, les rebelles sont connues pour leur capacité à s'échapper.

81-90 Le gouverneur a capturé des membres d'un gang de hors-la-loi, les amis de leur chef, sa mère, son berger allemand favoris ou des villageois innocents. Les otages seront tués à moins que les rebelles ne se rendent. Le gouverneur attend avec impatience leur reddition. Pendant qu'un groupe de hors-la-loi se dirige vers la prison en prétendant se rendre, d'autres pénètrent dedans par un tunnel secret - leur objectif est de trouver et de libérer les captifs puis de mener à bien leur évasion.

91-00 La destruction d'une station de recherche infestée d'aliens se déroulait bien jusqu'à ce que le sergent York s'approche un peu trop près de la forêt et finisse en repas pour tyrannosaure. Si seulement ce n'était pas lui qui avait la balise de téléportation, si seulement le communicateur du vaisseau n'était pas hors d'usage, si seulement des tempêtes warp n'allaient pas isoler la planète pour un bon moment - si seulement ils pouvaient trouver ce *%?! de dinosaure avant que son système digestif n'ai déposé la balise à n'importe quel point de la jungle. Etes-vous sûr que tous ces aliens soient morts - le soldat Douglas n'a-t-il rien dit à propos d'une petite chose verte et gluante avec un gros fusil qui rampait sous le buisson ?

Table 9 – Prendre et tenir

Une invasion à grande échelle nécessite souvent des actions préliminaires pour sécuriser des points vitaux pour la défense.

01-10 Une importante rivière s'étend entre une armée en retraite et sa patrie. L'ennemi les poursuit et ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils n'atteignent le dernier pont. Le commandant du pont a l'ordre de le détruire, coupant la retraite de l'armée mais empêchant l'ennemi d'en prendre le contrôle. Pourtant, celui-ci a décidé d'utiliser la petite garnison qu'il a à sa disposition pour garder le pont ouvert le plus longtemps possible. Un petit fer de lance ennemi se dirige vers le pont - avec l'ordre de le capturer. Quand ces derniers atteignent le pont, le commandant décide de le miner mais son équipement se révèle défectueux. Les attaquants pourront-ils prendre leur cible avant que le commandant n'active les mines ?

11-20 Les ennemis sont quasiment vaincus mais dans un dernier acte de vengeance désespéré, ils veulent lancer une souche virulente sur votre colonie/monde. Il n'y a qu'un seul missile dans un silo isolé au plus profond du désert. Comme une force importante informerait l'ennemi que vous savez à propos du missile, une petite équipe bien équipée a été désignée pour atterrir puis prendre le contrôle du missile/base jusqu'à ce que les renforts arrivent.

21-30 La guerre a atteint une grande cité qui abrite de nombreuses usines d'armement. Maintenant, c'est une usine de dreadnoughts qui est assailli. Bien que les travailleurs mettent en marche des dreadnoughts au rythme d'un par tour de jeu, les attaquants pourront-ils écraser l'usine et annihiler la capacité des défenseurs à construire de renforts ? Ou les défenseurs pourront-ils tenir jusqu'à ce que des renforts soient dépêchés d'un quartier adjacent de la ville ?

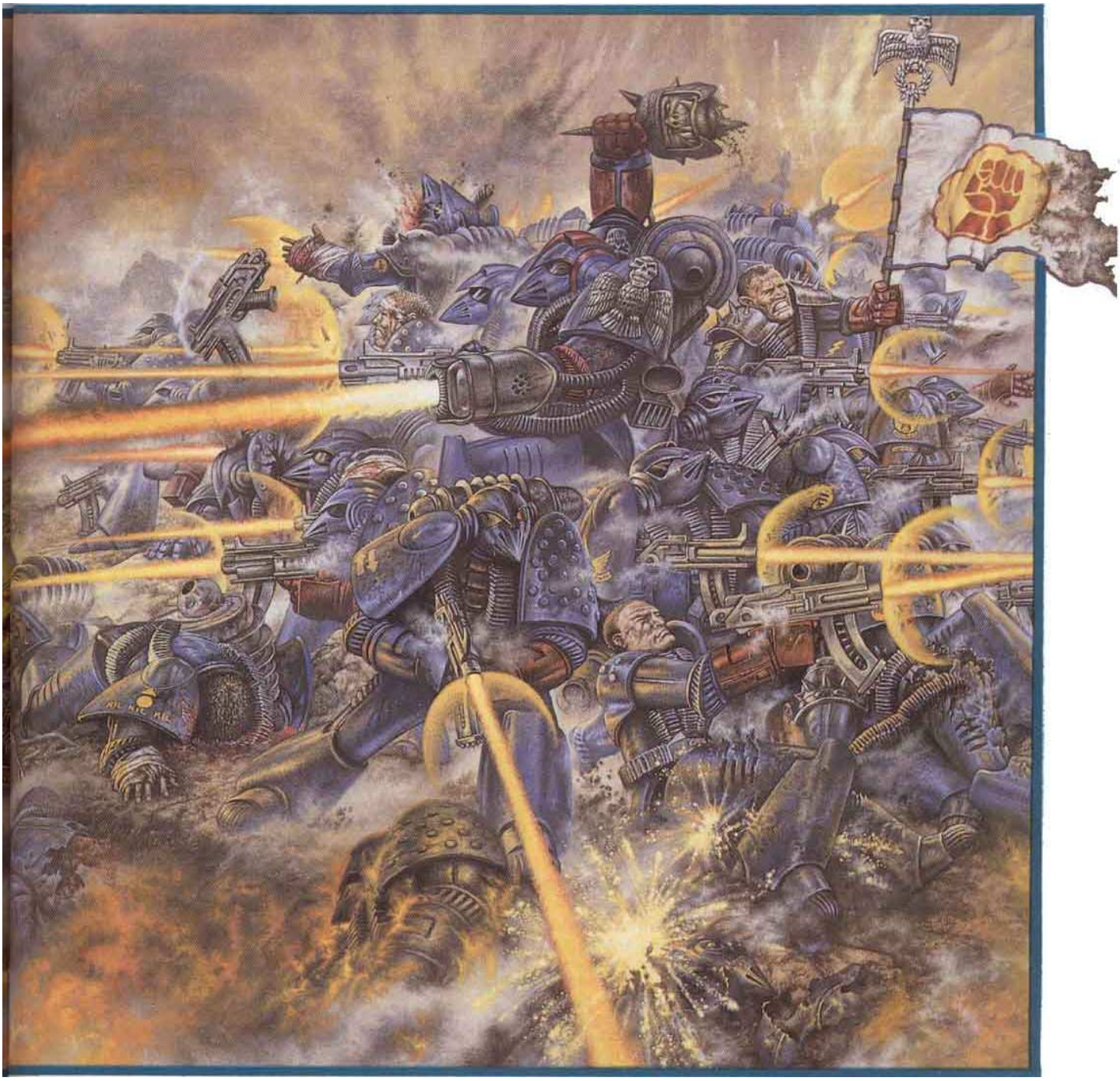
31-40 L'attaque a été un succès et votre équipe d'audacieux hors-la-loi/pirates/rebelles ont réussi a s'échapper avec une importante quantité d'argent et de butin. Les autorités vous ont poursuivi jusqu'au spatioport où Abdul Goldberg vous attendait avec le vaisseau pour s'échapper, mais l'escroc vous a laissé en plan sur la plate-forme. Vous avez fait la seul chose logique, grimper dans un vaisseau qui venait d'être réapprovisionné. L'un d'entre vous doit activer les systèmes du navire pendant que les autres surveillent la pompe à essence. De combien de carburant avez-vous besoin ? Combien de temps cela prendra-t-il pour rendre le vaisseau opérationnel ? Est-il vide - que peut-il contenir ? Les autorités se rapprochent. Golberg a-t-il paniqué ou vous a-t-il trahi?

41-50 Des cultistes étranges adorent des entités warp dans un ancien réseau de caves profondément enfoui sous la cité. Ces psykers fous font des sacrifices réguliers de jeunes psykers, observant des rituels stricts qu'ils croient nécessaires à leur religion perverse. Une équipe d'agents impériaux a suivi un groupe d'adorateurs et les a trouvés occupés à invoquer des entités warp en utilisant d'anciens artefacts et des sacrifices humains. Vous ne savez pas si c'est possible - mais leur pouvoir est considérable. Maintenant, un de vos agents a été capturé et est préparé pour le sacrifice final qui invoquera une entité au pouvoir assez grand pour détruire le monde. Les cultistes sont prêts à faire le sacrifice à un moment particulièrement important du rituel - votre objectif est de secourir votre camarade, ou au moins d'empêcher l'accomplissement du rituel dans le temps imparti.

51-60 Traverser la galaxie à la recherche du salut n'est pas la meilleure façon de gagner sa vie alors quand la possibilité d'obtenir l'épave de vaisseau alien que vous avez trouvé s'est présentée, vous n'avez pas hésiter. La planète est un monde mort mais le vaisseau doit valoir une fortune - vous avez donc atterri rapidement pour installer un chantier de démantèlement. Les robots étaient occupés à mettre en pièce le vaisseau quand vous avez été attaqué par une bande de jokaero. Que cherchent-ils ? Une chose est sûre, ils ne vont pas laisser tomber facilement et vous préparez des défenses à la hâte. Les robots pourront-ils défendre les pièces, démonter le vaisseau et le charger à bord de votre cargo et s'en aller avant que les jokaeros ne vous aient submergé.

61-70 Des natifs convergent vers une ancienne pyramide alors que votre équipe d'exploration atteint la chambre intérieure. Au plus profond de celle-ci se situe l'objet de votre mission - la capsule temporelle alien qui est là dans les ténèbres depuis plus de cinquante mille ans. La balise de téléportation a été perdue et un vaisseau a été détaché pour récupérer l'équipe. Mais si les natifs ne peuvent pas être éloignés de la pyramide, ils la selleront à nouveau, piégeant ainsi les explorateurs pour toujours. Y a-t-il d'autres accès, et si c'est le cas, les explorateurs pourront-ils affronter des dangers plus grands que ce qu'ils avaient prévu ?

71-80 Le convoi se dirige droit sur la ville, inconscient qu'une bataille pour la possession du terminal y fait rage. Peu de personnes sont au courant que le



gouverneur est à bord mais les rebelles le savent et ont capturé le terminus - où le convoi est sensé arrivé d'une minute à l'autre. Après avoir posé des explosifs, les rebelles n'ont plus qu'à attendre l'arrivée du convoi pour se faire sauter avec leur ennemi - s'ils peuvent tenir face aux troupes du gouvernement qui s'opposent à eux.

81-90 Une force de soldats prend possession de l'usine de traitement de l'eau de l'ennemi et empoisonne l'eau qui est envoyée à la cité avoisinante. Cela prendra un certain temps d'empoisonner chaque réservoir, surtout que la base est bien gardée. Pour être sûr que le poison soit pleinement efficace les attaquants doivent s'assurer que les défenseurs n'atteignent pas les réservoirs pendant un certain temps (disons 3 ou 4 tours après l'empoisonnement). Tous les réservoirs doivent être traités de la même manière afin de s'assurer de la réussite du projet.

91-00 L'atmosphère de la planète est hautement corrosive et des tenues de protections doivent être portées à l'extérieur. La bulle d'isolement accueillant les chercheurs est la seule place sûre, elle est divisée en plusieurs sections sellées et est assez grande. Une force ennemie atterrit pendant que la plupart des équipes sont à l'extérieur et doit s'emparer du bâtiment, submerger les défenseurs restant et se préparer à défendre la base de ces habitants originaux avant que ceux-ci ne reviennent. L'entrée du bâtiment doit être atteinte avant un certain nombre de tour pour les deux camps et chaque section de bâtiment abîmée perdra sa capacité de protection.

Table 10 – Situations étranges et opérations spéciales

01-10 Des investigations préliminaires sur une planète récemment accessible ont révélé un groupe d'humains isolé qui a développé une mystérieuse capacité physique ou mentale (par exemple - tous les gens sont des psykers mais ils sont vulnérables à la domination alien). De retour sur Terra, l'Adeptus Mechanicus est fasciné et demande quelques centaines de spécimens pour expérimentation. Malheureusement la population de la planète souffre d'une autre mutation - ce sont tous des joueurs de haches psychotiques avec une intelligence inférieure à celle d'une gelée sauteuse Chtellienne. Une force de troupes impériales est envoyée pour escorter des scientifiques dans leur mission de sélection et de capture de spécimens à envoyer sur Terra.

11-20 Une usine de robots est devenue folle pour une raison quelconque. Les robots errent à la recherche de personnes à tuer et certains se sont échappés dans la ville où ils causent une panique considérable. Pénétrez dans l'usine, détruisez les robots renégats et arrêtez la production avant que la ville entière soit inondée de robots.

21-30 Votre chute parmi les jungles d'un monde mort ne pouvait pas arriver à un pire moment. Dans quelques heures la planète entière sera stérilisée par une puissante bombe bactériologique à laquelle vous n'avez aucune chance d'échapper - le souffle de l'explosion vous tuera sûrement vous et votre équipage. Votre seul espoir est d'atteindre la station équatoriale et de désamorcer la bombe avant la fin du compte à rebours. Pour atteindre la station vous devrez trouver votre chemin à travers la jungle puis combattre les robots défenseurs avant de pouvoir vous occuper de la bombe.

31-40 C'était une fuite audacieuse de la prison de haute sécurité mais vous avez réussi à voler un vaisseau avant que les autorités ne réalisent que vous et votre gang étiez partis. La première a été de s'arrêter à la cache secrète où vous aviez cacher votre magot avant votre capture. La trahison d'Abdul Goldberg vous a coûté la liberté mais il ne mettra jamais les mains sur le butin. Alors que vous commencez à retirer votre bien des ruines de la jungle où il était caché vous êtes soudainement attaqués. Ce n'est personne d'autre que Goldberg le traître qui a probablement orchestré votre évasion de manière à vous voler votre butin.

41-50 Un membre de l'équipage est un vampire/genestealer ou un autre alien désagréable qui a pris le pas sur la plupart de l'équipage. L'équipage restant doit détruire cette menace avant que ce soit elle qui le fasse.

51-60 Un inquisiteur a découvert que d'étranges artefacts aliens ont été trouvés dans d'anciennes ruines. Ces objets ont d'étranges pouvoirs (que le MJ pourra inventer - ils pourraient par exemple ramener les morts à la vie s'ils sont utiliser avant un jour). Quelques-uns de ces artefacts sont tombés dans les mains de brigands d'autres appartiennent à des groupes religieux, des collectionneurs privés, etc. Des aliens ou d'autres forces hostiles ont été signalés fouillant les ruines dans la jungle. Vous devez utiliser les forces locales pour vous emparer/acheter/voler ces objets, les refusant ainsi aux ennemis de l'Imperium. Les natifs sont primitifs - savent-ils quelque chose à propos de ces objets et en possèdent-ils ? Sont-ils hostiles à cette désacralisation des terres de leurs ancêtres ou peut-on les persuader de nous aider dans cette mission ?

61-70 Une erreur administrative a envoyé deux forces identiques sur un monde contrôlé par des aliens. Les deux ont reçu les mêmes ordres - détruire toute résistance armée sur la planète. Les habitants de la planète peuvent être des imitateurs, avoir des pouvoirs hallucinogènes ou l'atmosphère peut produire des effets comparables. En conséquence chaque force a ordre de maintenir le silence radio, de ne pas croire ce qu'ils voient et de détruire totalement l'opposition. Chaque force n'aura pas seulement à s'occuper des aliens, ils regarderont aussi les autres comme une partie de la menace alien. Pour compliquer la chose les aliens ont le pouvoir de ressembler à des troupes humaines, que cela prennent la forme d'un générateur d'illusion ou d'une mutation naturelle qu'auraient les habitants de la planète.

71-80 Les tunnels d'ambull ont l'air d'un bon endroit pour se cacher. Vous ne vous imaginiez pas qu'ils étaient encore habités, un fait qui s'est révélé lorsque les armes ont commencé à faire feu et que cela a attiré l'attention des créatures. Vos rebelles/hors-la-loi connaissent les tunnels de l'intérieur mais maintenant ils sont infestés d'ambulls et que les autorités ont pénétré les défenses extérieures (ils vont avoir droit à une surprise !). Peut-être que l'une des sorties à l'ouest est toujours ouverte ? Pourrez-vous vous tailler un chemin avant que les autorités ou les ambulls ne vous rattrapent. Avez-vous le temps de passer dans la réserve aux coffres ou dans une autre importante salle pour récupérer des artefacts/butins/secrets importants ou pour prendre plus d'armes.

81-90 Un riche officier impérial souhaiterait chasser quelques spécimens de la faune locale pour le mur de son bureau - comme la planète est recouverte d'une quantité de grands prédateurs cela ne devrait pas poser trop de problèmes, il a embauché une équipe d'hommes expérimentés pour le guider au cœur de la jungle où vivent les plus grosses et les plus féroces des créatures. Des natifs vouant un culte a la plus imposante de ces créatures ont été engagés et ils lui apprennent l'existence d'une créature de la taille de King Kong - il la veut ! Entre temps une équipe d'écologistes à découvert le but des chasseurs et recherche cette créature. Pendant que les chasseurs, les natifs et les défenseurs de l'environnement convergent l'officiel s'enfonce dans une folie endurcie qui devient son obsession primaire.

91-00 Un mystérieux étranger a engagé un groupe de types à la mauvaise réputation pour s'introduire dans la forteresse/maison d'une importante famille de navigateurs et capturé leur chef. Avec un plan de la forteresse et des divers moyens d'entrer, les aventuriers pénètrent dans la maison. Une fois à l'intérieur leur tache se complique car il y a plusieurs personnes habillées de la même manière et correspondant à la description de la cible. Le mystérieux étranger est en fait le frère jaloux du chef de famille qui a confié ses intentions à la femme de son frère avec qui il a une liaison. Ne voulant pas prévenir son mari de la trahison de son frère (et de son infidélité) elle l'a drogué et s'est déguisée pour lui ressembler. Elle a ordonné a ses jeunes servantes de faire de même et a obligé son amant a adopté un costume similaire. Son plan est que les aventuriers capturent la mauvaise personne et qu'ensuite elle ou son amant donnent rendez-vous aux aventuriers pour récupérer la victime en échange de la rançon promise. La plupart des servants ont eu leur journée de libre et toute blessure que pourrait recevoir un des gardes sera attribuée à une tentative de cambriolage. Le trajet vers la forteresse inclut des batailles potentielles avec des créatures vivant dans les égouts, la police locale, des bandes, etc.

• SOUS-INTRIGUES

Une intrigue principale peut être enrichie par une sous-intrigue, dont les ramifications ne sont connues que du MJ. Les sous-intrigues sont activées par le MJ et impliquent souvent que ce dernier prenne le contrôle de certaines figurines ou introduise de nouveaux opposants. N'importe quelle intrigue peut être améliorée par l'addition d'une sous-intrigue, des incidents mineurs de cette sorte peuvent soudainement devenir cruciaux pour la mission.

Vous pouvez générer aléatoirement une sous-intrigue à partir du tableau suivant si vous le souhaitez - ou vous pouvez remplacer une idée originale par une des vôtres.

01-05 Une des figurines des joueurs a contracté (on ne sait comment) le SFMA (Syndrome de Folie Mystérieusement Acquise). Le décès a lieu immédiatement et sans prévenir, faisant agir la victime de manière totalement incontrôlée, et totalement imprévisible jusqu'à ce que son esprit soit définitivement apaisé. Les SFMA peut être mystérieusement transmis à travers n'importe quel vêtement de protection, mur, armure, etc. Toute créature de la même race dans un rayon de 2" autour de la victime a une chance sur six de contracter le syndrome, cela se manifeste lors d'un résultat de 6 sur 1D6

06-10 Une unité militaire n'aime pas son chef qui est brutal, incompétent, stupide, malhonnête ou sujet à d'autres défaut qui font de lui une personne impopulaire. Si on leur demande de tirer dans une ligne de vue passant dans un rayon de 2" autour de leur chef, il y a 50% de chances qu'il se prenne "accidentellement" le tir. Le joueur n'est pas au courant de la situation et tire sur sa cible normale - le MJ fait un jet secret de 50% et si le jet du joueur est suffisant pour toucher, le tir est redirigé. Si le tir ne blesse pas le chef la tentative ne sera pas remarquée et comptera comme un échec ordinaire. Le joueur contrôlant les troupes ne sera pas au courant de ce qui se passe tant que l'officier ne sera pas touché.

11-15 Un véhicule est sujet à un problème technique et s'immobilisera sur un résultat de 6 sur 1D6 lancé secrètement chaque tour. Il marchera à nouveau sur un autre 6 qu'une attention particulière lui soit donnée ou pas. Les armes et l'équipement ne sont pas affectés.

16-20 Des mines non désamorcées parsèment le champ de bataille à l'insu des deux camps.

21-25 Un des personnages prenant part au conflit est l'objet d'une vendetta - on lui reproche peut-être d'avoir causé la mort de quelqu'un, c'est peut-être un dealer ou il a des problèmes d'argent. Peu importe la raison, ses ennemis ont

engagé des tueurs en free-lance pour le poursuivre et le tuer. Ce qu'ils font à un moment opportun de la bataille.

26-30 Un des principaux personnages des joueurs a rencontré quelqu'un de son passé - une ancienne petite amie ou épouse, un camarade conspirateur, un ennemi ou un gyrinx perdu. Leur présence cause un problème intéressant ou introduit de nouvelles possibilités pour le joueur.

31-35 Le terrain de bataille a été malencontreusement choisi par un gang de criminel pour conclure un marché secret de n'importe qu'elle sorte - rencontre de camarades contrebandiers, échange d'otages, d'argent de drogue, d'armes, etc.

36-40 Un des personnages a une rancœur inexpliquée contre un autre et devient sujet à la haine dès qu'il le reconnaît. Ils peuvent être du même camp comme de camps opposés, simples soldats ou personnages. Les raisons probables peuvent être avoir tué un ami, volé un objet de valeur, la traîtrise ou n'importe quelle autre raison que le MJ trouvera appropriée.

41-45 Tous les trente milles ans, une immense comète émerge de l'espace insondable et provoque des cataclysmes sur la planète. La comète a justement choisi ce moment pour arriver, produisant des effets atmosphériques tels que décrits pour les mondes morts.

46-50 Des créatures ou des plantes dont les joueurs ne s'étaient pas préoccupés se mettent à attaquer, créant des problèmes supplémentaires pour les deux cotés. Peut-être la horde effectue-t-elle sa migration annuelle, la bataille fait peut être obstacle entre les créatures et leur point d'eau, ou un groupe de prédateurs a été attiré par le bruit des armes.

51-55 Une ou plusieurs figurines sont actuellement contrôlées par une entité warp qui va en profiter à un certain moment de la bataille. Le joueur qui les contrôle ne pourra plus le faire pour qu'elles puissent remplir une mission personnelle.

56-60 Pendant que les joueurs se battent, une force alien supplémentaire atterrit et profite du désordre pour remplir une mission qui leur est propre.

61-65 On a fourni à un joueur des armes défectueuses. Tout résultat de 1 sur un jet pour toucher rend l'arme inutilisable.

66-70 Tous les bâtiments ou artefacts appartenant à une ancienne civilisation ont des pouvoirs inattendus. Les figurines entrant dans les bâtiments ou touchant les artefacts gagnent/perdent des points sur leur profil, deviennent totalement passifs/sujets à la haine envers n'importe qui d'autre, leurs esprits sont contrôlés par des esprits immatériels d'une ancienne race, ils mutent reçoivent des capacités spéciales non couvertes par les règles, etc. Le MJ peut choisir ou inventer des effets correspondants.

71-75 Des réfugiés de guerre sont rattrapés par le conflit, certains veulent se battre, d'autres fuient ou observent le champ de bataille.

76-80 Avant la déclaration des hostilités, la région a reçu la visite de l'Etonnant Psycho-cirque Intergalactique du Dr Gostello. Le cirque est maintenant pris dans les combats et sa collection de dangereuses créatures, d'étranges aliens, de mutants effrayants et de clowns psychiques essayent maintenant de défendre leur cirque/s'échapper/survivre.

81-85 La zone de combat est truffée d'un labyrinthe de tunnels juste sous la surface. Les véhicules, l'équipement lourd et même les soldats peuvent tomber dedans de manière inattendue et se retrouver face à l'ennemi mais aussi à ce qui a creusé ces tunnels.

86-90 A l'insu des deux camps, un des soldats sur le champ de bataille est un androïde expérimental (une construction de l'Adeptus Mechanicus si c'est un humain). Il fonctionne exactement comme un humain jusqu'à ce qu'il soit touché, à ce moment, il y a 50% de chances qu'il devienne fou - se déplaçant, tirant et attaquant de manière aléatoire. Au même moment ses circuits de puissance lâchent et augmente toutes ses caractéristiques d'un point. Après D10 tours l'androïde explosera causant une touche de F5 à toute figurine dans un rayon de 2".

91-95 Une équipe de télévision appartenant à une compagnie de media locale arrive sur le champ de bataille et erre en essayant d'interroger les troupes et de filmer leurs activités. Toutes les troupes dans un rayon de 4" seront distraites et souffriront de -1 sur tous leurs jets de dés. Les chefs d'unité et les personnages peuvent tirer sur ces fauteurs de troubles - les autres troupes refusant de le faire.

96-00 A l'insu des joueurs, un bâtiment sur la table contient une collection d'antiques véhicules - tous sont en état de marche et peuvent être étudiés et activés de la même manière que l'équipement habituel.

• COLLECTIONNER ET PEINDRE VOS FORCES

Décrire la collection, la peinture et la conversion des figurines métal et plastiques est un vaste sujet et de ceux qui pourraient facilement remplir un livre entier. Ce chapitre couvre les bases pour acheter, assembler et peindre des figurines en métal ou en plastique. Citadel Miniature est depuis longtemps connu comme le premier producteur de figurines en métal pour le jeu – combinant les talents de quelques-uns des meilleurs sculpteurs et les techniques de production les plus avancées. L'excellente gamme de figurine Citadel pour Warhammer 40,000 a été produite en coopération avec les concepteurs et les contributeurs – en fait, certains sculpteurs sont des joueurs acharnés de Warhammer 40,000 et ont aidé à la conception et aux tests du jeu. En plus des figurines en métal, Citadel a produit un nombre limité de figurines plastiques qui ont le mérite de réduire considérablement les coûts par rapport à leurs homologues métalliques. Une fois peinte, elles ne peuvent être différenciées les unes des autres à moins d'être soulevées.

• ACHETER DES FIGURINES

Bien qu'il soit très facile d'acheter une nouvelle figurine sur un coup de tête (et je ne connais personne qui ne l'ait fait !), il est plus efficace de réfléchir à vos forces et de planifier vos achats attentivement. Si vous êtes membre d'un groupe de jeu régulier, il est bien que chaque joueur se tienne à un thème particulier ou à une race – un joueur se concentrant sur les Space Marines tandis d'autres se dédieront aux eldars ou aux orks, par exemple. Bien entendu, la plupart de vos batailles incluront des humains et plusieurs, voire tous les membres d'un groupe pourraient collectionner des troupes humaines. Il y a de nombreux typiques d'humains à collectionner – qui varient entre les habitants de mondes médiévaux, les troupes impériales, les troupes de gouverneurs planétaires, les pirates, etc. Un joueur pourrait préférer se concentrer sur les monstres et les extra-terrestres "bizarres" – il semble toujours que c'est au MJ de collectionner ce genre de créatures plus atypiques !

1 Guerriers de la légion pénale
2 L'armée impériale rencontre des eldars
3 4 5 Une sélection de soldats squats
6 Une partie en cours
7 Un long mètre est utile lorsqu'il devient délicat de mesurer.
8 Mercenaires eldars
9 Le faubourg d'une cité est le théâtre d'un assaut.

Les joueurs pourraient essayer de bâtir une vaste force de la race qu'ils ont choisi. La meilleure façon de faire cela est d'acheter toute une unité d'un coup – habituellement dix figurines. Pour la plupart des races, cela signifie 6 à 7 soldats de base, un officier et 2 ou 3 armes spéciales. La variété dans les armes et les poses rendent la peinture plus intéressante et une fois terminée, vous avez une unité utilisable. Il est aussi plus rapide de peindre de nombreuses figurines d'un coup, ainsi votre armée croît plus vite et vous pouvez acheter à fur et à mesure.

Les figurines Citadel sont maintenant largement disponibles et les bons marchands de figurines ainsi que certains grands distributeurs sont capables de vous en offrir une large sélection. Lorsque vous choisissez vos figurines, essayez de choisir celles dont le moulage est le plus propre et le plus parfait possible. Les moules en caoutchouc sont flexibles et souples et ils ne sont pas éternels. Les figurines qu'ils produisent peuvent varier légèrement d'une coulée à l'autre – bien que celles mises à la vente devraient être détaillées et sans difformité. Une certaine quantité de métal en trop venant des orifices d'aération du moule ou des déperditions dans le moule sont inévitables et de telles figurines doivent être soigneusement nettoyées avant peinture.

• PREPARATION DES FIGURINES EN METAL

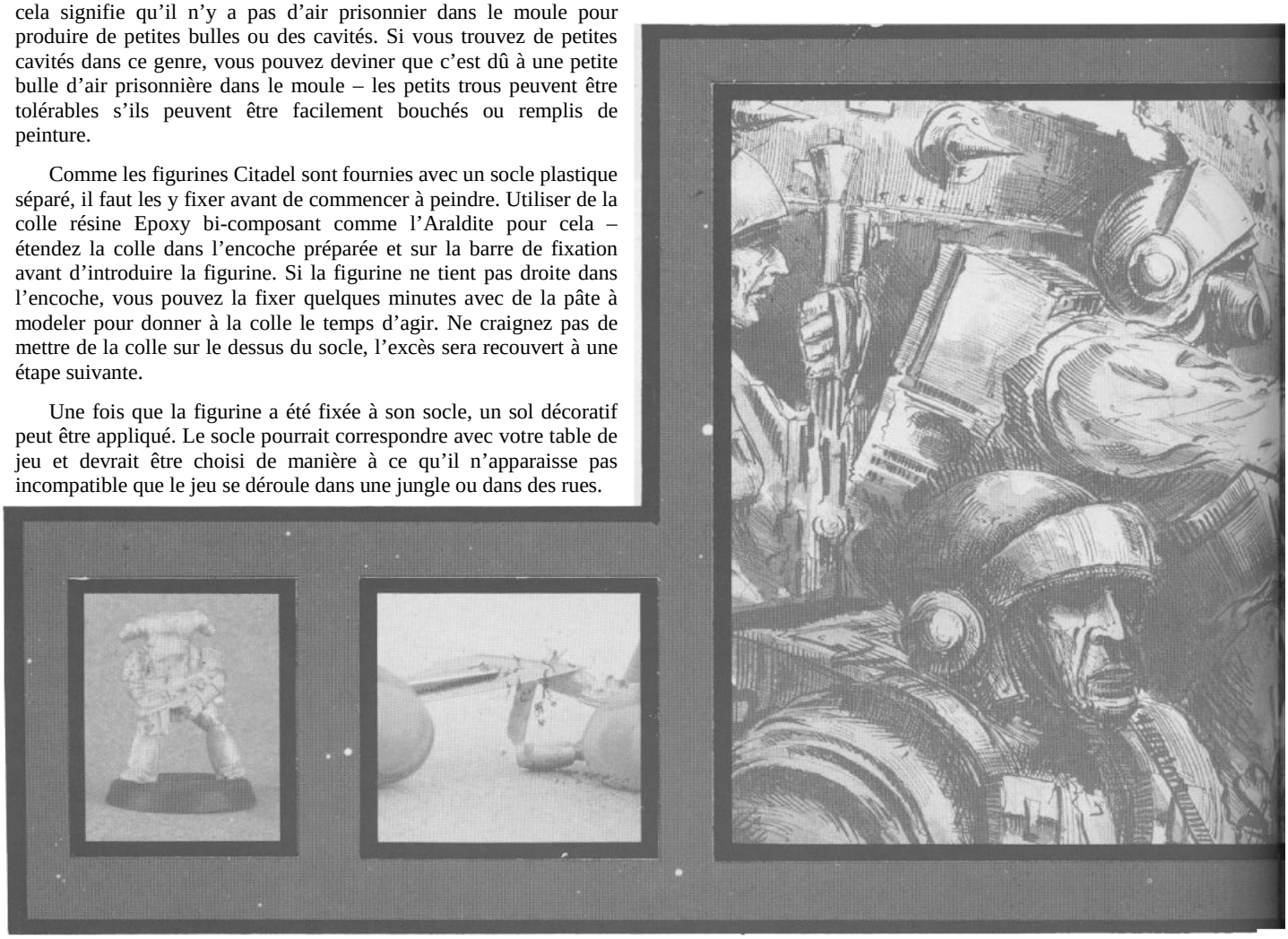
Avant peinture, toutes les figurines métalliques devraient être nettoyées avec une petite lime de modélisme et/ou un couteau de modélisme. Les moules utilisés pour faire les figurines sont en deux parties et des déperditions entre les deux résultent une fine "ligne de moulage" – une petite arête de métal entourant la figurine de haut en bas. Si ces déperditions sont importantes, il peut se former une fine feuille de métal entre les membres des figurines et ce qui est appelé "flash". Le flash et les lignes de moulage peuvent être nettoyées à l'aide de votre couteau de modélisme – le plus utile des outils dont vous pouvez disposer ! De petits torons de métal peuvent parfois coller à la figurine et doivent être coupés – ce sont là où les orifices de ventilation ont été coupés ou percés dans le moule pour laisser s'échapper l'air. Ces bouts de métal ne sont pas des imperfections de la figurine mais un bon signe – si les évents s'emplissent de métal, cela signifie qu'il n'y a pas d'air prisonnier dans le moule pour produire de petites bulles ou des cavités. Si vous trouvez de petites cavités dans ce genre, vous pouvez deviner que c'est dû à une petite bulle d'air prisonnière dans le moule – les petits trous peuvent être tolérables s'ils peuvent être facilement bouchés ou remplis de peinture.

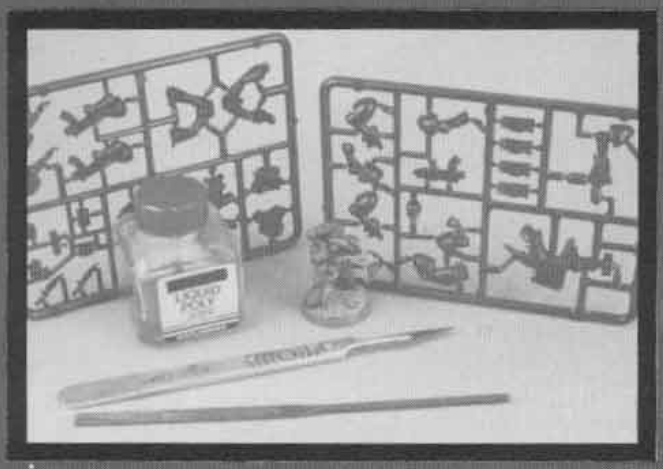
Comme les figurines Citadel sont fournies avec un socle plastique séparé, il faut les y fixer avant de commencer à peindre. Utiliser de la colle résine Epoxy bi-composant comme l'Araldite pour cela – étendez la colle dans l'encoche préparée et sur la barre de fixation avant d'introduire la figurine. Si la figurine ne tient pas droite dans l'encoche, vous pouvez la fixer quelques minutes avec de la pâte à modeler pour donner à la colle le temps d'agir. Ne craignez pas de mettre de la colle sur le dessus du socle, l'excès sera recouvert à une étape suivante.

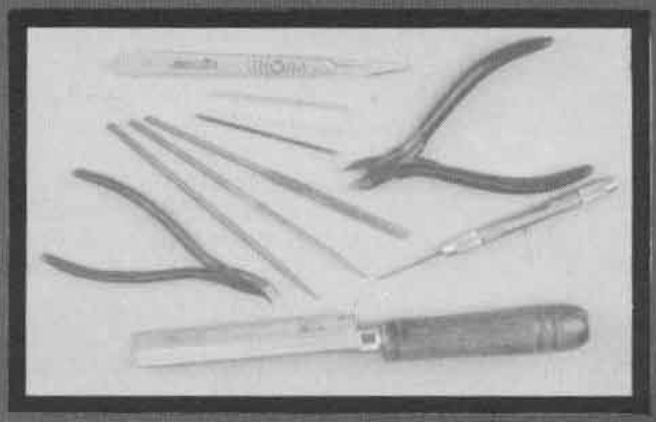
Une fois que la figurine a été fixée à son socle, un sol décoratif peut être appliqué. Le socle pourrait correspondre avec votre table de jeu et devrait être choisi de manière à ce qu'il n'apparaisse pas incompatible que le jeu se déroule dans une jungle ou dans des rues. C'est une question de goût. Vous pouvez faire sur vos socles des sortes de pavés mais cela semblera amusant dans une jungle. Vous pouvez aussi faire en sorte que vos socles ressemblent à du feuillage mais cela paraîtra singulier dans les rues d'une ville. Un bon compromis est d'appliquer une texture rugueuse sur le socle et de le peindre avec un ton neutre de gris ou de brun. Cela paraîtra raisonnable dans la plupart des circonstances. La texture est appliquée en mélangeant de la colle PVA avec du sable ou du grès fin – cette mixture grumeleuse peut être appliquée avec un pique-olive ou quelque chose de similaire. Essayez d'éviter de mettre de la mixture sur la figurine elle-même. La finition peut être obtenue avec du mastic comme le Tetrion. Le socle peut être laissé lisse ou saupoudré de sable, de grès ou de flocage de modélisme humide. Si vous le souhaitez, des taches de flocage ou de sable peuvent être collés à la surface du Tetrion une fois qu'il est sec – cela donne l'aspect d'une végétation éparse ou d'un sol défoncé. Quelle que soit la méthode que vous adoptez, il est mieux de laisser les cotés du socle unis et non décorés.

• PREPARATION DU PLASTIQUE

Les figurines en plastiques sont moulées dans un polystyrène rigide haute résolution et se présentent sous la forme de kits à assembler. Cela permet une certaine liberté pour les poses et l'équipement. Premièrement, lavez toutes les pièces à l'eau chaude et un peu de liquide vaisselle pour enlever la graisse résiduelles des moules. Avant la construction, séparez les pièces des grappes avec un couteau de modélisme et enlever les lignes de moulages comme sur les figurines en métal. L'assemblage est aisé en utilisant de la colle polystyrène – de type liquide, c'est mieux. Appliquez prudemment un peu de colle sur les deux morceaux à assembler, attendez quelques secondes que la colle prenne et pressez fermement les deux parties ensemble. Si les deux parties remuent ou restent souples, vous avez utilisé trop de colle – un tout petit peu de colle suffit pour un collage solide. La figurine peut être collée sur son socle pour plus de facilité et ce dernier peut être texturé de la même manière que pour les figurines métalliques. Les figurines en plastique seront sensiblement plus légères que celles en métal, elles peuvent être alourdies avec de la pâte à modeler fixée sous le socle. Cela les empêchera de trop tomber et donnera une meilleure impression.







• SOUS-COUCHE

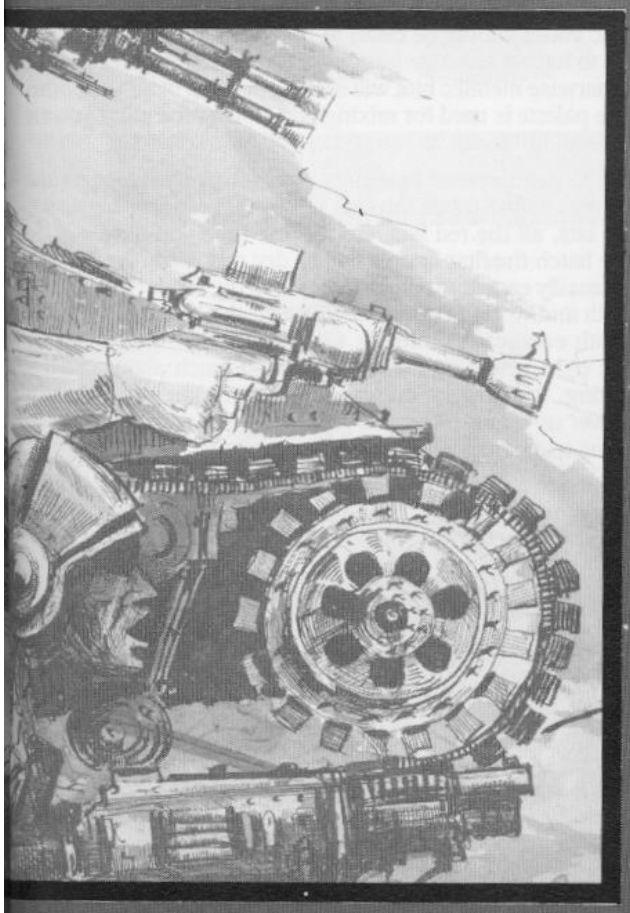
Que les figurines soient en métal ou en plastique, elles accepteront plus facilement la peinture si elles sont d'abord correctement sous-couchées. Si cela n'est pas fait, les couleurs ne ressortiront pas proprement, la surface de la figurine pourrait apparaître au travers et la peinture s'en ira très vite. La sous-couche est simplement une couche de blanc qui recouvre tout. Les peintres expérimentés sauront que des effets spéciaux peuvent être obtenus en utilisant des sous-couches de couleurs mais, dans la plupart des cas, le blanc est le mieux. Il est plus pratique de sous-coucher une certaine quantité de figurines en une fois pour économiser du temps, de la peinture et des efforts. N'importe quelle peinture blanche convient – brillante, acrylique ou Plaka. Elle peut être appliquée avec un pinceau large (taille 3 par exemple) et il faut que la figurine soit complètement couverte d'une couche fine. Si la sous-couche est trop épaisse, elle masquera de petits détails. Dans ce cas, diluer le pot comme il faut.

Une des manières les plus efficaces de sous-coucher un grand nombre figurine est d'utiliser une bombe de peinture pour voiture de blanc mat. Placez les figurines sur un plateau ou dans une boite pour contenir le jet et allez dehors (sous-coucher à l'intérieur est à bannir – l'odeur est horrible et il est impossible de contenir complètement le jet). Lorsque que vous peignez à la bombe, rappelez-vous que votre boite ne contiendra pas toute la peinture – sinon ce sur quoi vous avez placez votre boite sera joliment couverte de peinture blanche ! Il est préférable d'étaler du papier –et d'éviter de peindre sur du carrelage ou du béton. Soyez sûr qu'il n'y ait pas de vent (ou de la pluie, de la neige, des éruptions volcaniques, etc.), mettez-vous à une trentaine de centimètres des figurines et vaporisez-les d'une couche unie et fine. Ne visez pas à tremper complètement les figurines en une seule fois. Tournez plutôt votre boite et vaporisez l'autre coté. Une fois seche, vous pouvez repositionner les figurines pour masquer les raccords et les angles difficiles – chaque couche devra se superposer sans tremper la figurine. Toutes les zones difficiles d'accès peuvent être terminées au pinceau plus tard.

• PEINTURE

Les couleurs basées sur la peinture à l'huile sont rarement utilisées sont de nos jours, il existe désormais d'excellentes peintures à l'eau. Elles se diluent à l'eau et les pinceaux peuvent être nettoyés avec de l'eau – évitant le recours au white spirit qui pue et détruit les pinceaux. Les lecteurs qui en sont familiers et qui utilisent des peintures à l'huile peuvent penser que celle-ci sont parfaites pour les figurines à métal et toutes les techniques décrites pour les peintures à l'eau peuvent être utilisées avec des peintures à l'huile. Toutefois, la majorité des joueurs emploient des peintures à l'eau et c'est seulement celles-ci qui sont décrites ici.

Les peintures acryliques sont des peintures à l'eau mais y sont résistantes une fois sèches. Toutes les peintures du hobby sont de ce type, notamment les Citadel Colours spécialement conçues pour peindre les figurines Citadel. Toutes les acryliques peuvent être mixées et sont interchangeables – si vous trouvez une teinte que vous aimez chez un fabriquant, vous pouvez parfaitement les mélangées avec celles produites chez un autre.



Vous pouvez acquérir de la peinture de modélisme dans les boutiques du hobby mais vous pouvez acheter de l'acrylique en tube dans les magasins d'art. Elle est généralement plus épaisse et peut perdre du pouvoir couvrant si dilué mais elle est utile tout de même.

Le Plaka est une peinture d'art spéciale vendus dans les magasins d'art – en grands pots qui peuvent être rentables si vous avez beaucoup de peinture à faire. C'est une peinture à l'eau comme l'acrylique à laquelle elle peut être mélangée. Si vous sous-couchez au pinceau, un grand pot de Plaka blanc est le mieux que vous pouvez utiliser. Comme l'acrylique, elle est résistante à l'eau une fois sèche.

La gouache est un ancien type de peinture à l'eau. Elle peut être trouvée dans les boutiques d'art habituellement en petits tubes. Jusqu'à récemment, la gouache fournissait la meilleure gamme de couleur chez les peintures à l'eau. Cependant, ce n'est plus aussi vrai et il est mieux d'éviter la gouache car elle n'est pas résistante à l'eau une fois sèche et tend à s'écailler si elle est tripotée. Certaines gouaches peuvent se mélanger avec les autres peintures à l'eau.

Les peintures Poster sont un peu trop épaisse pour nous et, comme la gouache, elle ne sont pas résistantes à l'eau et aux manipulations une fois sèche. Cependant, les peintures métalliques de ce type sont excellentes et valent bien l'achat.

Votre choix de couleur dépendra de votre sujet mais vous avez besoin au minimum de noir, de blanc, de rouge, de bleu, de jaune, de vert et de brun. Le Citadel Colour Paint Set 1 fournit toutes ces couleurs a un faible prix et il est chaudement recommandé. En mélangeant toutes ces différentes teintes vous pouvez produire différentes teintes et vous pouvez toujours rajouter plus de couleurs par la suite. Les couleurs difficiles à mélanger (et donc celles qui sont à acheter) sont le bleu sombre, le pourpre et les rouges sombres et toutes les teintes de bruns. La couleur chair est un bon achat si vous vous trouvez obliger de mélanger beaucoup pour faire cette couleur.

• PINCEAUX

Les pinceaux sont l'élément le plus important de l'arsenal du peintre, toutes les peintures sont plus ou moins les mêmes, mais vous ne pouvez pas espérer produire un bon travail de peinture avec un 'orrible morceaux de queue de yak sur un bâton. Un bon pinceau rend le travail de peinture plus facile, rapide et amusant. Un bon pinceau devrait être fait de poils de martre et donner une belle pointe après avoir été humidifié entre les doigts et le pouce et ne devrait pas avoir de poils étranges, trop longs ou sortant du pinceau. Examinez votre pinceau dans le magasin avec précaution avant de l'acheter, les magasins d'art laissent souvent à disposition un plat d'eau pour que les clients puissent faire la pointe des pinceaux : les artistes prennent l'achat d'un pinceau au sérieux et vous devriez le faire aussi. Les bons pinceaux ne sont pas bon marché, choisissez-les donc avec attention. Vous aurez besoin d'un numéro 1 pour le travail général et d'un numéro 0 ou 00 pour les détails fins. Néanmoins, un bon numéro 1 devrait offrir une belle pointe et donnera d'aussi bons détails que le plus petit pinceau, il est juste plus facile d'utiliser un petit pinceau pour des détails petits ou en retrait.

Peindre des socles texturés, appliquer une sous-couche, vernir et faire des brossages à sec sont agressifs pour les pinceaux, utilisez-en donc un vieux ou achetez-en un bon marché pour ce genre d'application. Un numéro 2 ou 3 à bas prix se montrera utile pour les grandes surfaces et le brossage de sous-couches.

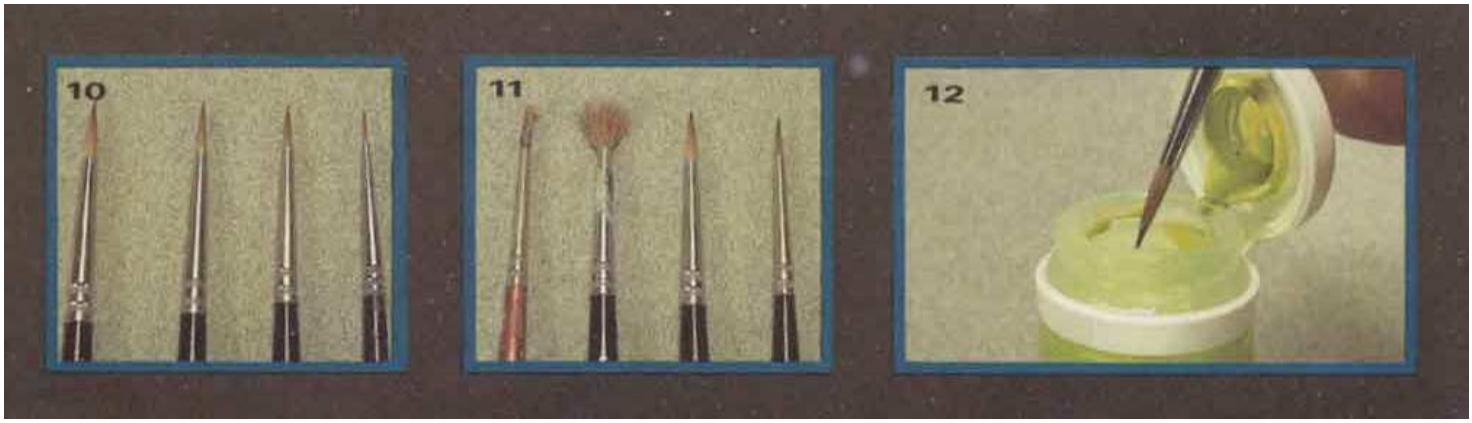
Il va sans dire que si vous dépensez la rançon d'un roi dans des pinceaux, vous voudrez en prendre soin ! Ne laissez jamais les pinceaux dans l'eau car cela peut complètement déformer les poils. Lavez vos pinceaux après usage avec de l'eau savonneuse et conservez-les dans un récipient avec la pointe en haut. Faites attention à garder la partie où les poils rencontrent la virole métallique propre et coupez tous les poils vagabonds dès qu'ils apparaissent.

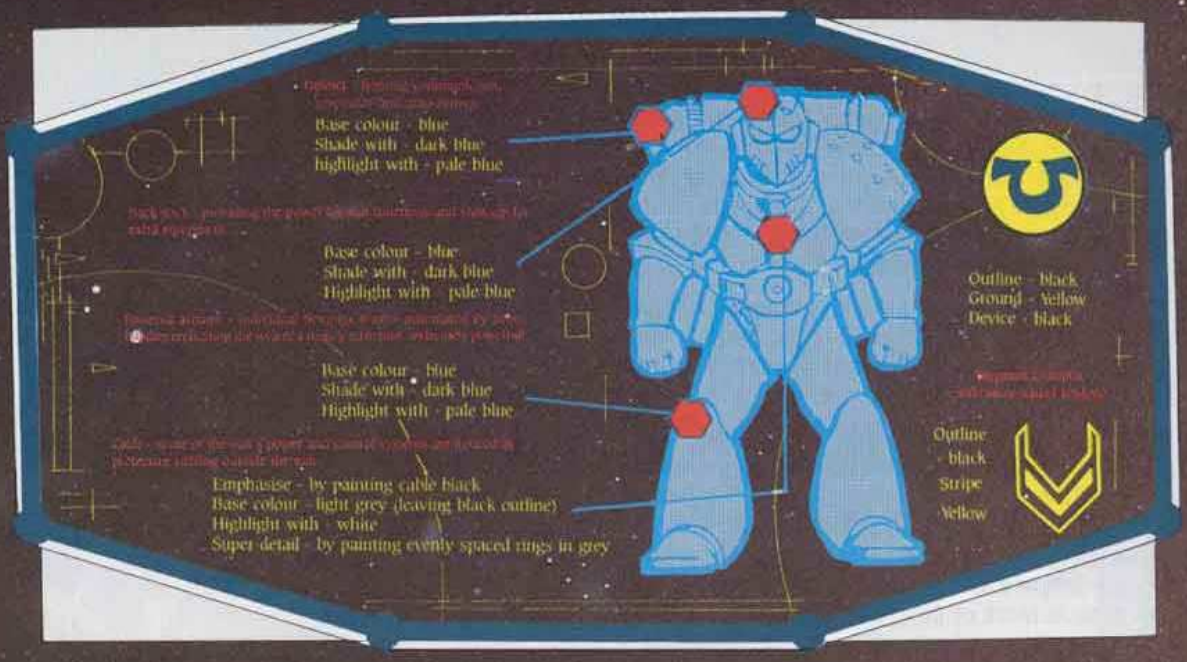
• TECHNIQUES DE BASE

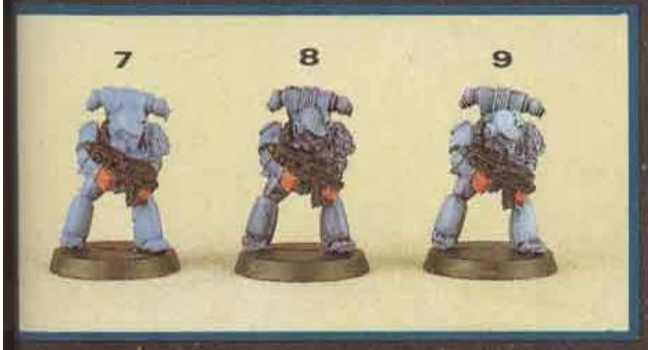
Vous aurez besoin d'une surface plate comme une table, une bonne lumière (la meilleure est la lumière du jour), au moins un récipient d'eau et une palette pour mélanger (une vieille assiette ou un carreau est idéal). Protégez votre espace de travail avec une couche épaisse de papier journal et disposez vos peintures et votre eau autour de vous afin de pouvoir les atteindre confortablement. L'eau doit être propre pour ne pas salir la peinture et il et pratique d'avoir un récipient séparé pour nettoyer et diluer la peinture métallique (autrement les pigments métalliques risquent de se trouver dans les autres peintures). La palette sert à mixer et à conserver les peintures que vous utilisez et devrait idéalement être blanche pour faire ressortir les couleurs.

Il est plus facile de peindre plusieurs figurines à la fois plutôt que de les faire une par une. Faites sur toutes vos figurines toutes les parties bleues puis toutes les parties rouges, ... Durant le temps que vous aurez passé à peindre votre lot de figurine, la première sera sèche et prête pour la couleur suivante.. Il est généralement plus facile de peindre une figurine de l'intérieur vers l'extérieur, commencer par la peau puis de travailler les couches de vêtements pour finir avec l'équipements. Pour commencer, contentez vous de vous concentrer sur le fait de mettre les bonnes couleurs aux bons endroits et ne vous occupez pas trop des ombrages et des éclaircissements. En peignant de la peau vers l'extérieur, vous trouverez plus facile de corriger les erreurs que vous pourriez faire, mais seule la pratique améliorera votre technique.

La dernière chose à peindre est le socle, qui peut être de n'importe quelle nuance de neutre de gris, marron ou même vert. Il vaut mieux peindre les bords du socle en noir pour faire ressortir la figurine du terrain







PEINTURE
1 Figurine terminée attendant le traitement de son socle
2 Métal nu
3 Sous-couche
4 Couleurs de base
5 Couleurs de base + sur-lignage noir
6 Couleurs de base + sur-lignage noir + éclaircissement
7 Couleurs de base
8 Couleurs de base + lavis sombre
9 Couleurs du base + lavis sombre + brossage à sec
10 Pinceaux taille 00, 0, 1 et 2
11 Les pinceaux peuvent devenir dans un état comme ceux de gauche.
12 Peindre directement à partir du pot est le moyen sûr pour ruiner votre pinceau. Il est mieux d'utiliser une palette.

• AMELIORER VOTRE TECHNIQUE DE PEINTURE

Il existe de nombreuses "ficelles du métier", ceux qui s'y intéressent peuvent se référer aux articles qui paraissent dans le Citadel Journal et dans le White Dwarf.

Le surlignage en noir est une forme d'ombrage simple pour accentuer les contrastes. A la base, tout changement de couleur est marqué en peignant une ligne noire (ou une nuance très sombre d'une autre couleur). Par exemple, quand les mains d'une figurine sortent de ses manches, une ligne noire est peinte là où les deux se rejoignent et là où une main tient une arme, une ligne noire sépare la chair du métal. Cette technique a un très bon rendu si elle est faite avec soin et elle peut être combinée avec les autres techniques d'ombrage présentée plus bas.

L'ombrage. Les plis des vêtements et les détails en retrait peuvent être peints avec une teinte plus sombre que la couleur avoisinante pour représenter l'ombre. Là où une gradation progressive est requise, deux (ou plus) teintes plus sombres peuvent être utilisées pour représenter une zone d'ombre encore plus sombre. Peindre des zones d'ombres prend beaucoup de temps et de nombreux peintres préfèrent utiliser des lavis tel que décrit plus bas.

Les éclaircissements. Les zones les plus en avant vont prendre la lumière et apparaîtront plus claires que celles qui les entourent. On peut représenter cela en peignant de telles zones avec une nuance plus claire de la couleur de base, exactement le contraire de l'ombrage. Comme cela prend beaucoup de temps, de nombreux artistes préfèrent utiliser le brossage à sec pour parvenir au même résultat.

Le lavis est une manière rapide et efficace de faire les ombres. Un lavis est préparé en utilisant une nuance plus sombre de la couleur de base et en la diluant avec de l'eau. La consistance idéale est celle d'eau très sale plutôt que de peinture très diluée, mais vous aurez besoin de faire des expériences pour trouver la bonne consistance. Le lavis est appliqué sur la surface à assombrir et la peinture tombe naturellement dans les creux, ce qui forme un ombrage naturel et graduel. Les zones les plus en avant peuvent être essuyées avec du tissu ou le doigt pour enlever tout résidu de peinture, mais ce n'est pas nécessaire si votre lavis est assez dilué. Quelques artistes utilisent des encres à base d'eau pour faire des lavis car ils donnent des ombres plus dures, mais ces encres sont chères et ne recommandées que pour les peintres expérimentées.

Le brossage à sec est une manière rapide et plaisante de faire les éclaircissements. Préparez une nuance plus claire de la couleur de base et plongez le pinceau dans la peinture. Puis essuyez la majorité de la peinture pour ne laisser que quelques résidus de la couleur claire. Passer le pinceau sur toute la surface dépose le pigment seulement sur les surfaces les plus en avant, produisant ainsi un éclaircissement instantané. Il est important de faire des expériences pour trouver la bonne quantité de peinture à employer. Des couleurs plus claires successives peuvent être tentées si vous êtes minutieux.

Accentuer les détails tels que des boutons, des boucles, et d'autres petits objets proéminents peut être fait en peignant en noir la totalité de l'objet en débordant un peu. L'objet peut ensuite être peint d'une couleur différente, en laissant autour une très fine ligne noire. Cette technique peut être appliquée à de grandes zones avant de les peindre, ce qui donne un effet similaire au surlignage.

Les teintes métalliques et difficiles peuvent requérir une sous-couche particulière. Les peintures métalliques et certaines teintes claires de marron ou de jaune ne sont pas adaptées à une sous couche blanche. Le blanc se voit à travers et le rendu est inégal. Pour compenser ceci, une autre couleur est peinte sur la zone comme une sorte de seconde sous couche. Dans le cas de l'argent, la meilleure couleur est noire ou grise, dans le cas des métaux rouges, le marron convient bien. Les jaunes clairs iront sur des marrons pâles ou des nuances plus sombres de la même couleur. Les peintures varient et vous devriez pouvoir trouver les meilleures couleurs pour vos besoins.

• TABLE D'OMBRAGE

Cette table vous montre comment vous pouvez utiliser des teintes plus sombres ou plus claires pour produire des éclaircissements ou des ombrages, vous pouvez l'utiliser avec toutes les techniques ci-dessus. En mélangeant les nuances, rappelez-vous que les tons plus clairs sont plus clairs, pas plus blancs. Et de même les tons plus sombres sont plus sombres, pas plus noirs. Ajouter du noir et du blanc fonctionne dans une certaine mesure, mais exagérer donnera juste une nuance plus délavée ou plus sale.

COULEUR DE BASE	NUANCE SOMBRE	NUANCE CLAIRE
blanc	gris, bleu-gris ou marron pâle	blanc
noir	noir	bleu sombre
gris	noir	blanc
rouge	pourpre	orange, jaune ou écarlate
bleu	bleu sombre ou noir	bleu pâle ou blanc
jaune	marron jaunâtre, marron rouge pâle ou orange	jaune pâle ou blanc
vert	vert sombre, bleu ou noir	vert sombre et jaune
chair	la plupart des bruns-rouges	ajouter du blanc ou du jaune pâle
marron-jaune	marrons-rouges plus sombres	marron clair, jaune ou blanc
marron-rouge	marrons-rouges plus sombres	marron-jaune

Les teintes les plus sombres de rouge peuvent être obtenues en ajoutant une petite quantité de vert à la couleur de base. De façon similaire une nuance plus sombre de vert peut être obtenue en ajoutant une petite quantité de rouge. Aucun ne donnera une teinte aussi pure qu'un vrai pourpre ou un vrai vert bouteille. Le bleu est difficile à assombrir et il vaut mieux acheter de la peinture bleu sombre (tel que du cobalt d'artiste, du bleu de Prusse ou une couleur similaire).

Les escouades d'assaut Space Marine sont équipés d'arme de corps à corps comme l'épée tronçonneuse, l'épée énergétique et les pistolets bolter. Pénétrer dans les bâtiments ou percer les coques renforcées des vaisseaux spatiaux est faisable en utilisant un lascutter ou un générateur de champ de phase. Lorsque la première vague d'assaut est lancée, les pertes sont toujours très élevées. Les premiers guerriers à pénétrer dans la brèche sont inévitablement tués instantanément. L'affectation à une escouade d'assaut est un grand honneur. Les volontaires pour les missions suicide comme celle-là ne font jamais défaut. Les survivants des escouades d'assaut sont autorisés à arborer un insigne spécial, sont exemptés de certains devoirs domestiques et sont assurés d'une promotion rapide

• MODELISME

Les modélistes fantaisistes et enthousiastes peuvent aisément être distingués du reste de l'Humanité – les signes sont trop simples à distinguer. Les premiers symptômes peuvent passer inaperçus – une tendance à amasser des boîtes d'emballage sous un lit, une préférence marquée et irrationnelle pour les yaourts dont les pots sont curieusement formés, des envies fortes et inexplicables de collecter des bouchons de bouteille de déodorant – mais à ce moment, il est déjà trop tard, la maladie a déjà une emprise ferme. Dans l'esprit dérangé du modéliste le monde prend une apparence différente et bizarre, les pièces d'emballage de polystyrène devenant des bâtiments et des bunkers, les tubes de dessert et de margarine faisant des composants des tours, des boîtes de conserve et des tubes cartonnés assumant les proportions de grands bâtiments. Il est contestable qu'il existe un quelconque remède à une telle maladie, l'auteur a été une victime pendant de nombreuses années et connaît maintenant plusieurs autres individus souffrant de la même maladie (certains occupant des positions importantes dans l'autorité de la société, des professionnels et un ou deux supposés franc-maçon). La maladie a clairement dépassé les murs des classes sociales et des générations.

Cette section est consacrée au modélisme. Mention a déjà été faîte de quelques techniques de modélisme lors des descriptions de tables de jeu, mais dans les pages qui suivent, l'on parle en détail de techniques spécifiques et de méthodes de construction et d'embellissement. Ces informations sont une solide base de travail – vous n'aurez pas besoin d'expérience ou de compétences spécifiques pour entamer la plupart des projets. Vous aurez probablement besoin de quelques outils de modélisme spéciaux et vous aurez certainement besoin de l'accès à une trousse à outils de base incluant des tenailles, cutters et de solides couteaux de modélisme. Comme avec n'importe quel travail manuel vous devrez être prudents et sensibles, tant en ce qui concerne votre propre sécurité que celle des autres. Vous devez aussi faire attention aux plans de travail et à l'environnement – certaines techniques sont dangereuses, produisent d'importants déchets ou causent des odeurs désagréables. Si vous partagez votre maison, vous devez aussi penser à la manière dont vous allez stocker vos créations – il est surprenant de voir quelle place prennent dioramas et décors et toute la poussière qui peut s'amasser sur une étagère.

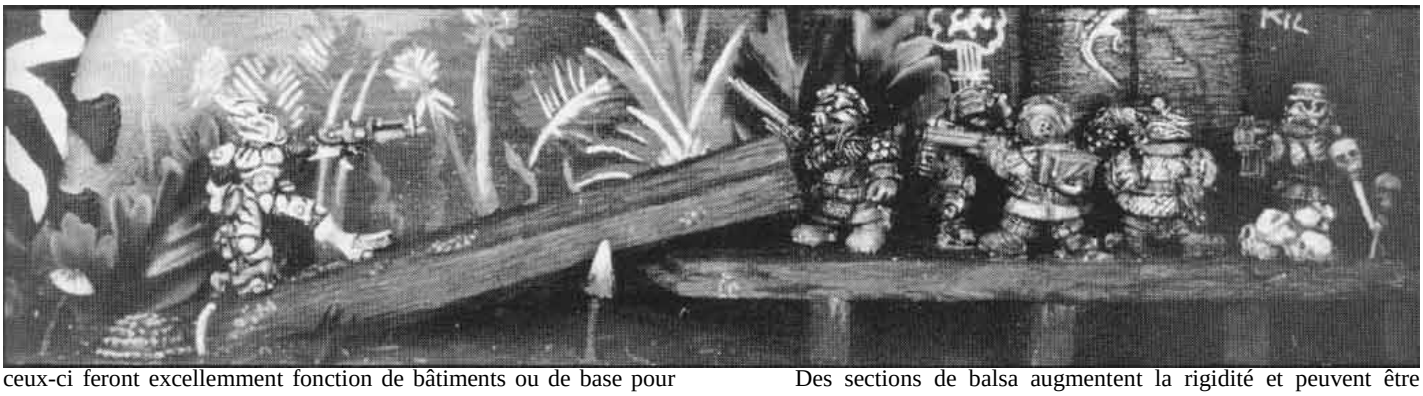
• L'ACCUMULATION COMPULSIVE

L'auteur n'essaie pas de stocker toutes les boîtes et les emballages intéressants qui peuvent rentrer dans sa maison – essayez donc ! – c'est simplement qu'il n'arrive pas à s'en débarrasser. Il y a un effet pervers évident, car c'est justement quand on est prêt à jeter un morceau de polystyrène qu'il devient apparent que c'est **justement** ce que l'on cherchait pour fabriquer ce point de ravitaillement en carburant (etc, etc.). Si vous avez assez de chance pour avoir une place infinie pour stocker tous vos déchets ménagers alors c'est excellent. Vous serez vraiment stupéfié de voir comment vos pièces de rangement, vos celliers, vos dépendances et vos greniers se rempliront rapidement de polystyrène, de boîtes et de déchets.

Si, cependant, vous êtes assez malheureux pour devoir partager votre habitation avec d'autres personnes (probablement normales) des compromis seront peut-être nécessaires. Dans une telle situation il est important de planifier vos projets soigneusement, essayant d'acquérir les composants divers sans remplir toute la maison. Le polystyrène expansé est certainement le pire des objets concernant ce point et il sera nécessaire de développer une volonté de fer quand viendra le moment de jeter le morceau dans lequel la machine à laver/cuisinière/radiateur/chaîne stéréo/etc est arrivée.

Hormis les emballages polystyrène, à peu près chaque pot, boîte ou emballage peut servir à quelque chose. Même le plus simple et peu convaincant morceau de plastique pourra trouver son utilité. Plus l'emballage est solide, plus il convient à ce que l'on veut en faire – mais même l'emballage le plus fragile peut être renforcé si nécessaire. Des pots contenant de la margarine, des desserts, de la crème, etc, font d'excellentes petites tours si elles sont empilées ensemble. S'il est fait de plastique transparent, vous avez des fenêtres toutes faîtes ! Des bouteilles de boissons en plastique peuvent être utilisées comme bâtiments ou pour constituer des égouts ou des canalisations couvertes.

D'autres déchets ménagers peuvent se révéler utiles, comme les tubes en carton de papier essuie-tout, de papier alu, de papier toilette, etc. Du carton épais ou des boîtes de conserve en métal (comme celles utilisées par certaines boissons lactées du petit déjeuner, pour les Milk shake et le lait en poudre) font de bonnes bases pour des tours (les modélistes vont devoir développer un goût particulier pour le lait s'ils veulent en tirer plein avantage). Si vous achetez du dentifrice, du savon ou d'autres articles de toilette dans des distributeurs en plastique rigides



ceux-ci feront excellemment fonction de bâtiments ou de base pour des tours de défense, etc. Les bouchons sont souvent plus utiles que les boîtes elles-même. Les bombes aérosol sont vraiment à éviter, mais leurs bouchons font de parfaites tourelles ou dômes d'observation. Les bouteilles en plastique mou sont un peu trop flexibles et légères (à moins que vous ne les remplissiez de plâtre de moulage!) et les bouteilles rigides de détergent n'ont d'habitude pas des formes exploitables pour ce que l'on veut en faire.

Les petits composants en plastique sont plus faciles à stocker et à rassembler et peuvent inclure des bouchons de bouteille, et des petits emballages. Quelques bouteilles de colle cyanoacrylate ont la forme de menaçants missiles, alors que le versatile bouchon du tube de pâte dentifrice peut être utilisé pour des tuyères de réacteurs. Quand vous jetez du matériel électronique, n'oubliez pas de mettre de côté tout les composants internes qui peuvent paraître intéressants, mettez les dans une boîte à chaussure quelque part et commencez une collection – vous serez étonné comment de si petits composants peuvent inspirer une conversion complète.

• LA MATIERE PREMIERE

Beaucoup des matériaux que vous pourrez récupérer dans vos déchets ménagers sont décrits ci-dessus. Le désavantage d'utiliser d'autres matériaux pour fabriquer vos décors c'est qu'ils coûtent de l'argent ! Cependant, si vous voulez construire une ville entière en un week-end, la seule manière pratique d'y arriver est d'acheter ce dont vous aurez besoin. Vous serez obligé d'acheter certaines choses : de la colle, des clous, des épingles, de la peinture, etc, donc il n'y a pas moyen d'échapper à un minimum d'investissement pour satisfaire vos besoins. Heureusement, la plupart des choses dont vous aurez besoin ne coûtent pas cher, et celles qui le sont pourront souvent être remplacées par du matériel de récupération. La liste ci-dessous représente presque tous les matériaux que l'auteur a utilisé au fil des années, et les modélistes ne doivent pas se sentir obliger d'utiliser tout ces matériaux (et encore moins tous sur un même projet !).

Les bâtiments et les constructions artificielles ont d'habitude des surfaces planes, courbes ou cylindriques, ou bien sont complètent difformes ou mal définies. Les surfaces planes sont les plus simples à construire et une grande variété de matériaux peut être utilisée.

Carton. Le carton épais est sans doute le matériau le plus simple à travailler. Le meilleur type à utiliser est le carton-plume que vous pouvez acheter dans n'importe quel magasin d'art. Le carton peut-être coupé proprement et sans se tordre en utilisant une règle en métal et un couteau de modélisme. Les murs en carton peuvent être fixés entre eux en utilisant de la bande adhésive et les jonctions peuvent être renforcées en utilisant des morceaux triangulaires collés dans les angles. Des sections de balsa augmentent la rigidité et peuvent être fixées avec de la colle PVA ou des épingles. N'importe quel adhésif collera le carton correctement. Une base améliorera considérablement la solidité de la structure. Les bords ont tendance à s'abîmer s'ils sont exposés et peuvent être recouvert ou texturés (voir plus tard).

Isorel. L'isorel est plus difficile à travailler que le carton mais a une durée de vie plus longue. Il peut être acheté en feuilles en magasin de bricolage, en tailles allant jusqu'à 4' x 8'. Le principal inconvénient de ce matériau est qu'il est bien plus solide que le carton. Pour le couper, il faut utiliser une règle en métal et un couteau de modélisme, en marquant une première fois le tracé de coupe, puis en repassant plusieurs fois dans le sillon jusqu'à ce que la coupe soit effectuée. Cela ne prend pas longtemps mais demande un certain effort. Les jonctions peuvent être effectuées de la même manière que pour le carton, et des baguettes de bois devront maintenir les murs en place. Les côtés coupés n'ont pas tendance à être nets, et les découpes non finies sont laides. Ce matériau a aussi une fâcheuse tendance à se déformer avec la chaleur ou l'humidité.

Contreplaqué. Le contre-plaqué est certainement le matériau le plus solide à utiliser comme base pour une construction. Il s'achète en magasin de bricolage dans les mêmes formats que l'isorel. Le contre-plaqué est très solide et ne va pas se déformer comme le carton ou l'isorel, mais l'utiliser demande un minimum de pratique. Même si le contre-plaqué peut être coupé avec un couteau de modélisme, ce n'est pas recommandé pour de grandes dimensions et une scie sauteuse ou une scie à métaux (avec une lame adaptée !) seront nécessaire. Du côté des avantages, on peut en couper des morceaux très petits et de formes complexes sans prendre de risque que ceux-ci ne se cassent. Les finitions sont plus complexes et nécessitent l'ajout d'une texture appropriée, mais le résultat en vaut la chandelle. Le contre-plaqué peut être fixé avec des clous et de la colle PVA, des bâtons de bois pouvant aider au maintien en place des murs.

Feuilles de polystyrène. Le polystyrène expansé est normalement destiné à l'isolation et peut être acheté dans les grands magasins de bricolage en feuille de 8'x 4' et d'épaisseur d'environ 3,5 cm. On trouve aussi des plaques d'isolation pour plafond, mais elle sont bien plus fines et font environ 1 cm d'épaisseur. Le polystyrène est horrible à découper – les morceaux vont partout ! Il est aussi fragile et a une fâcheuse tendance à casser exactement là où vous ne voulez pas. Un outil spécial pour découper le polystyrène existe (utilisant un fil chaud pour couper ce matériau), il donne un travail très propre et vous économise beaucoup d'efforts. Sinon, le meilleur outil est un couteau à pain. Les jonctions sont faîtes en utilisant de la colle PVA et des cure-dents en tant que clous, la plupart des colles font fondre le polystyrène, donc faîtes attention. Comme ce matériau est léger, une base est nécessaire pour empêcher que celui-ci ne tombe. Il est nécessaire de passer par une étape de finition, sinon, il a une fâcheuse tendance à ressembler à du polystyrène ! Une finition correcte empêchera aussi aux petits morceaux de tomber et prolongera la durée de vie du décor.

Feuilles plastiques. La plupart des modélistes connaissent la "carte plastique", cette mince feuille de plastique est utilisée par les fans de véhicules pour faire leurs propres tanks, camions, etc. C'est trop cher et trop fragile pour être utilisé pour construire

des bâtiments (même si elle peut être utilisée pour certains détails), mais les feuilles plus grandes et plus épaisses vendues en magasin de bricolage sont idéales pour ce travail. Des feuilles épaisses, transparentes et sans motifs sont vendus pour faire du double vitrage provisoire ou pour alléger les portes. Des plastiques colorés existent aussi et certains sont résistants à la chaleur (ce qui est important si vous envisagez d'électrifier vos bâtiments !). Ce matériau peut-être découpé en le marquant puis en le pliant (il cassera net) ou en utilisant une scie appropriée – une scie de modélisme ou une petite scie à métaux sont idéales. Il peut également être percé comme du bois, ou coupé selon des figures courbes si vous disposez de la lame adéquate pour votre scie électrique. Les jonctions sont faites en utilisant de la colle plastique, et d'éventuels baguettes en plastique ou des morceaux triangulaires peuvent être utilisés pour renforcer la rigidité. La peinture ou la texture n'adhère pas réellement, même si elles tiennent mieux si la feuille a été préalablement sablée ou poncée.

Boîtes plastiques. Les ustensiles de cuisine sont disponibles dans toutes sortes de formes, comme des boîtes à déjeuner, des pots de glaces et ainsi de suite. Même s'ils reviennent assez cher à acheter en quantité, ils peuvent fournir une base toute prête pour des bâtiments. Malheureusement, le plastique est mou et difficile à coller, mais il peut être facilement coupé avec un couteau de modélisme. Par exemple, des 'Tupperware' ont fournit de bonnes bases pour au moins une série télé de science-fiction – et je peux en témoigner. Une alternative moins chère consiste à utiliser des tubes de glaces. Les bacs à litières pour chat et les gamelles de nourriture sont peu chers, commodes et existent dans de nombreuses tailles.

Les surfaces rondes courbes ou cylindriques peuvent parfois sembler plus belles que des surfaces planes. Les styles d'architecture varient énormément partout dans l'Imperium, donc tous peuvent convenir. Il est pratiquement impossible de réaliser un cylindre à partir de feuilles plates, nous considèrerons donc ici que les matériaux déjà en forme.

Tube cartonné. Les tubes en carton épais sont habituellement utilisés en entreprise pour stocker des choses comme des plans, divers papiers ou des vêtements. Si vous connaissez des personnes qui travaillent dans des endroits où l'on en utilise, ils pourront peut-être vous récupérer des tubes destinés à la poubelle. Sinon, vous êtes limité aux versions plus légères, utilisées pour le papier toilette, les tissus, le papier essuie-tout, etc.

Tuyaux d'évacuation. On peut acheter de la tuyauterie en plastique chez les fournisseurs de matériel de construction et dans les grands magasins de bricolage. Les différents diamètres existant peuvent être utilisés pour donner différentes tailles de bâtiment. Les larges tuyaux sont les plus adaptés (du type de ceux utilisés pour relier les toilettes au système d'évacuation des eaux usées). Ce matériau est extrêmement solide et vous aurez besoin d'une scie pour le découper. Ces tuyaux sont durs à coller, et les différentes sections auront besoin d'être percées et fixées si vous voulez qu'elles tiennent en place.

Canettes. Les bouteilles en plastique ou en métal, les canettes et les boîtes sont adaptées à beaucoup de projets et sont facilement récupérables dans les déchets. De la colle époxy sera nécessaire pour coller différentes pièces entre elles.

Poubelles. Une poubelle domestique ou de jardin constitue une bonne base pour un bon, gros bâtiment. Le fond peut être coupé à une hauteur d'environ 30 cm, et une fois retourné, il peut servir de base pour le bâtiment, alors que les morceaux restants peuvent servir à une multitude d'autres usages. Encore mieux, bien que chères, sont les citernes et les poubelles couvertes. Il en va de même pour les corbeilles à papier de forme régulière, les pots de peinture, et d'autres boîtes plus grandes, et pour les seaux, les boîtes de conserve et les casseroles.

Pots de plantes. Les pots de plantes en plastique sont peu chers et facilement récupérables. Ils ne sont pas faciles à coller, mais très faciles à découper et peuvent être percés pour être fixés à des structures plus rigides. Maintenant quelques tuteurs en plastique existent, qui sont cylindriques ou carrés, mais qui coûtent plutôt cher. On peut aussi bien faire usage de plateaux (plus ou moins profonds et longs et peu épais). Pendant que vous achèterez vos pots de plantes dans votre jardinerie locale, vous pourrez peut-être y trouver quelques plateaux à semis, qui font d'excellents bâtiments bas.

Objets de la cuisine. Les supports de séchage, les plateaux à couverts et les égouttoirs peuvent sembler peu prometteurs, mais certains sont tout à fait appropriés pour des conversions. Les barils à lessive peuvent être utilisées pour construire de grands bâtiments de la même manière qu'avec les seaux ou les poubelles. Les bocaux de stockage bon marché en plastique sont très facilement utilisables, et sont souvent fabriqués en un plastique rigide qui est plus facile à coller et qui peut supporter des choses plus lourdes.

Des formes inhabituelles peuvent souvent être obtenues en utilisant des morceaux de boîtes classiques, mais en en faisant un usage non conventionnel, comme lorsque l'on coupe un cylindre selon un angle bizarre, etc. Tous les matériaux suivants sont utiles.

Plâtre de modélisme. Le plâtre de Paris est un excellent matériau pour construire des bâtiments de formes très variées. Il est en vente à des prix très abordables en magasin de bricolage, et nécessite seulement d'être mélangé à de l'eau avant d'être prêt à l'emploi (ajoutez le plâtre à l'eau plutôt que l'inverse). Les bâtiments en plâtre solide ont l'inconvénient d'être relativement lourds, et toutes les constructions en plâtre s'abîment facilement. Il est impossible d'éviter les griffures et les éraflures, mais une base en bois pourra diminuer les risques de dommages. Pour réaliser un bâtiment en plâtre, vous aurez besoin d'une sorte de moule. La méthode la plus simple est de placer la pièce dans du sable humide. Il faut donc commencer par trouver une boîte ou un récipient pour le sable humide. Des cavités et des formes diverses sont imprimées dans le sable en y appuyant des objets de différentes formes jusqu'à ce qu'une image négative de vos constructions soit formée. Les jouets d'enfants sont tout adaptés à cet usage, et les balles de différentes tailles permettent de créer facilement des dômes. On verse ensuite le mélange dans le moule et on le laisse sécher. La pièce obtenue peut-être collée sur une base et peinte – il ne sera pas nécessaire de texturer la pièce, car sa surface est rendue rugueuse par les grains de sable.

Mastics de modélisme. Il existe différents produits sur le marché, qui peuvent être utilisés pour créer de petits bâtiments ou d'autres éléments. Ces produits incluent le mastic époxy à deux composants Milliput, l'argile de modélisme Das (qui durcit à l'air libre), la pâte Fimo (qui durcit en cuisant au four), et la bonne vieille Plasticine. La Plasticine ne durcit pas, mais est toujours utile pour créer de petits éléments de décor – elle peut bien sûr être réutilisée presque à l'infini. Tous les autres matériaux sont relativement chers et leur utilisation n'est valable que pour les détails.

Papier mâché. Le papier mâché est plutôt un matériau sale, mais les bâtiments qui en sont composés sont légers. Utilisé sur une surface de bois, de fil de fer, de papier ou de carton, il donne une surface irrégulière. Cela signifie qu'il peut-être utilisé pour fabriquer des formes irrégulières et ainsi des terrains impraticables ou difficiles. Des résultats similaires peuvent être obtenus en enveloppant autour d'une forme une bande emplâtrée préalablement mouillée. Les bâtiments fabriqués de cette manière ressemblent à des monticules de termites et sont idéales pour représenter des terriers d'insectes ou de créatures du même type.

• LES FINITIONS

Le secret pour faire d'une boîte de conserve ou d'un pot banal un bâtiment convaincant, ce sont les détails et les finitions. La finition se réfère en fait à la texture d'une surface, alors que les détails se réfèrent aux différents pièces et rabiots qui représentent les portes, tuyaux, et autres équipements. La texture est d'habitude appliquée avec un pinceau grand et large - les pinceaux soumis à ce traitement ne dureront pas longtemps de toute façon. Le mélange de la texture peut varier d'un mélange fin à un mélange granuleux, le tout dépendant de la finition voulue – expérimentez jusqu'à trouver la finition qui vous convienne. L'élément principal de ce mélange est un plâtre prêt à l'emploi comme le Tetrion, mais n'importe quel produit similaire fera l'affaire. Cette mixture peut être réduite à une consistance proche d'une peinture, ou elle peut être épaissie avec n'importe quel matériau en partant d'une fine poussière à du sable, même si de la poudre convient mieux. Mélangez les composants que vous avez choisis et testez le mélange sur un morceau de débris avant de choisir la texture finale. Des mélanges plus fins peuvent être préparés avec de la peinture de modélisme et de la poudre, ceux-ci donnant une meilleure finition pour les véhicules et les surfaces lisses. S'occuper d'une large surface nécessitera cependant de grandes quantités de peinture. Les endroits où seront situées les fenêtres peuvent être laissé vierges, et la légère épaisseur de matière les délimitant donnera un peu plus de profondeur à celles-ci.

Une bonne finition rend le travail de peinture plus aisé et donne un modèle final beaucoup plus convaincant. Des textures grossières sont idéales pour le brossage à sec. Des textures denses dissimuleront des défauts de construction ou des finitions grossières sur un matériau brut.

Détails. L'ajout de détails à une forme de base vous permettra de transformer un pot ou un tube en un bâtiment. Des détails fournis aident aussi à dissimuler des erreurs de construction et une conception imparfaite. La collecte de petits objets est un peu comme celle des composants de base de vos constructions – une occupation à plein temps ! Heureusement les parties requises pour les détails sont généralement petites et ne prennent pas beaucoup de place.

Pailles. Probablement les choses les plus utiles jamais inventées – utilisez les pour toutes sortes de tuyauterie. Des tailles variées sont disponibles et certains possèdent des coudes flexibles qui rendent bien esthétiquement.

Tuyaux flexibles. Des petits tuyaux flexibles peuvent être achetés en animalerie où ils vendent des fournitures pour les aquariums ainsi que des embouts de connexion pour ces tuyaux. Des morceaux de tuyaux plus grands peuvent être facilement récupérés, comme des chutes de tuyaux d'arrosage par exemple. Etant flexibles, ces tuyaux supportent mal les finitions. Le problème peut être réglé en rigidifiant les tubes en y glissant des fils qui maintiendront les tuyaux en forme.

Fil. Le fil est absolument essentiel pour la plupart des projets de modélisme et peut être utilisé tant comme une aide de construction que pour des détails. Les magasins de modélisme vendent du fil dans toutes les tailles, du fil d'étain peut être acheté dans des quincailleries et des tiges de soudure sont disponibles dans certains magasins de bricolage et quincailleries. Le fil est utile pour faire des tuyaux de petites tailles, des crochets, des barres, des antennes, des arceaux de sécurité pour des véhicules, des canons, etc.

Maquettes. Les kits de maquettes sont une source parfaite de petites pièces – les concepteurs professionnels de maquettes utilisent des kits existant de cette manière (vous n'avez qu'à regarder attentivement la prochaine fois que vous verrez un film ou une série télévisée de science-fiction). Vous pourrez sans doute trouver des kits soldés chez votre revendeur local de maquettes, ou vous possédez sans doute de vieilles maquettes que vous pourrez réutiliser. Racheter de nouveaux kits uniquement pour les pièces revient plutôt cher, choisissez donc votre modèle soigneusement. Les vaisseaux de guerre sont probablement les plus utiles, particulièrement s'ils ont de grandes tourelles et tout un tas d'équipement de pont.

Carte plastique, carton et papier. Ils peuvent être utilisés comme base pour construire des éléments plats de toutes sortes comme des panneaux, des portes, des écoutilles, des conduits, etc. Une répartition simple de panneaux oblongs sur une surface rendent le côté d'un bâtiment ou d'un véhicule beaucoup plus attrayant. Si votre bâtiment est d'un style ancien, en éparpillant des formes de blocs, vous donnerez l'impression de briques ou de pierres. Des pierres d'angle vous aideront à dissimuler les jointures des murs et amélioreront les embrasures et les fenêtres. Des morceaux de carton, de papier ou de carte plastique peuvent être utilisés pour faire des tuiles pour les toits de bâtiments rustiques, et peuvent être de formes régulières ou irrégulières selon l'effet désiré. Des pavés peuvent aussi être représentés de cette manière. Tous les blocs et les panneaux peuvent être texturés de la même manière que la surface générale. Du plastique transparent peut être utilisé pour faire de fenêtres s'il est collé à l'intérieur de trous aménagés dans les murs.

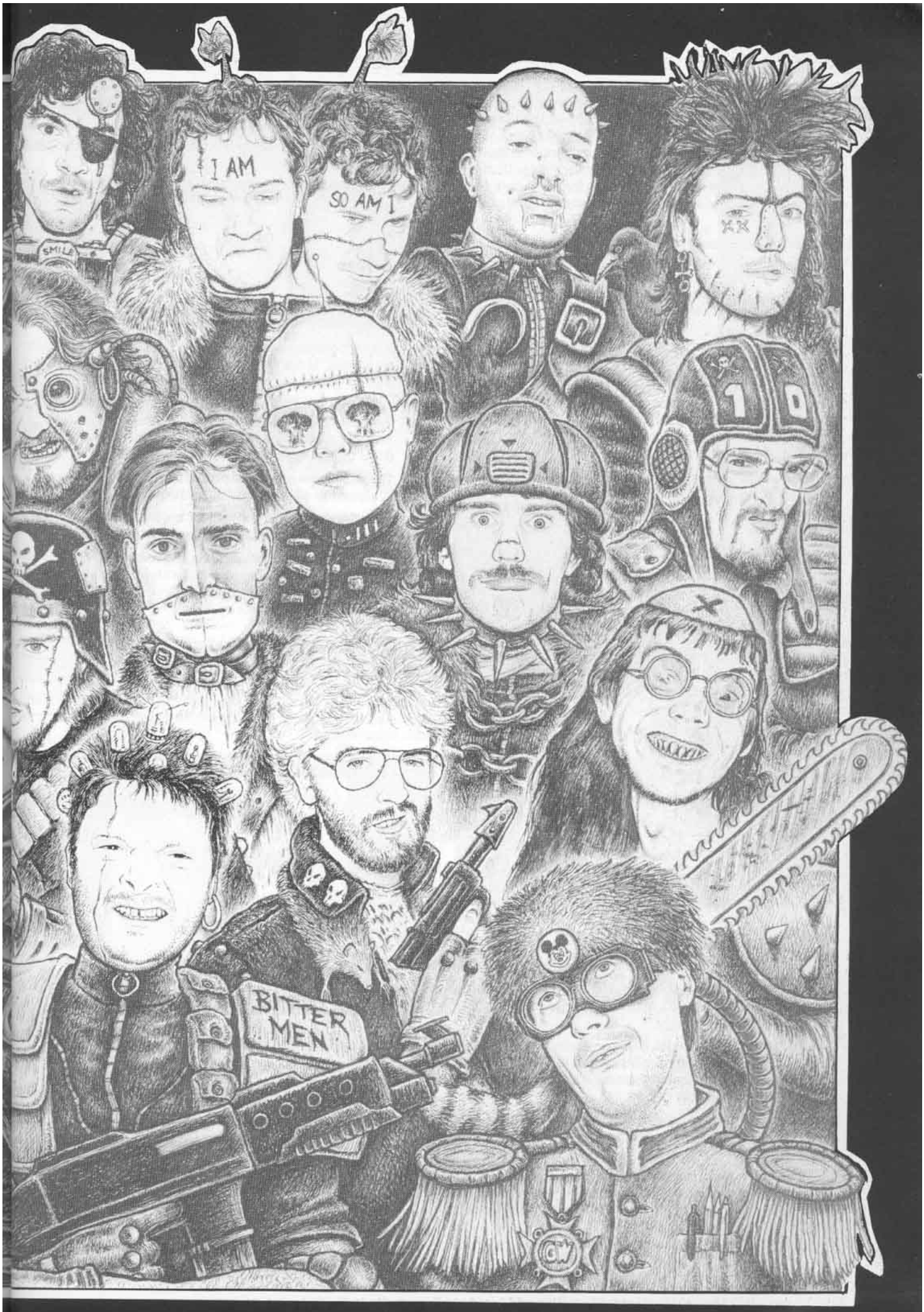
Épingles et roulement à billes. Beaucoup d'épingles ont des têtes décoratives qui sont idéales pour représenter de petits boutons, des écrous ou des rivets. Les roulements à billes existent dans des tailles diverses et peuvent être utilisé d'une façon semblable pour faire des détails supplémentaires. Des perles peuvent également être utilisées et sont plus faciles à attacher avec un fil. Les punaises font d'excellentes bouches de sorties de ventilation si elles sont enfoncées à mi-hauteur dans la surface.

Cuillères. La partie sphérique des cuillères en plastique peut faire d'excellents dômes ou cockpits. Les cuillères à médicaments sont les meilleures (gardez les !) et les cuillères en plastique transparent permettent de faire des dômes translucides. Les jeux de couverts de pique-nique en plastique sont bon marché.

• PEINDRE

Les bâtiments, les véhicules et d'autres éléments de décors peuvent être peints avec de la peinture à maquette normale, bien que de grands bâtiments puissent avoir besoin de tellement plus de peinture qu'il peut être utile d'utiliser de l'émulsion ou une bombe de peinture pour voiture. Peignez la figurine de la couleur de base et laissez sécher le tout. Les ombrages et les éclaircissements peuvent être appliqués, afin de simuler le placement naturel des ombres et de la lumière sur la construction. Les ombres peuvent être appliquées en utilisant une version plus sombre de la couleur de base. Ceci peut être disposées autours des portes, des panneaux et n'importe quel élément qui ressort, ce qui représente les ombres qui apparaissent sur une telle surface. Des grilles complexes et les détails peuvent être ombrés en peignant la totalité de la zone avec une peinture sombre puis en enlevant rapidement les zones proéminentes avec un chiffon. L'effet est de laisser le pigment sombre dans les recoins, mais le détail est de la même couleur qu'auparavant mais il ressort. Le surlignage est une idée similaire. Le meilleur exemple est de dessiner un chiffre ou un logo en blanc sur une figurine et de délimiter avec du noir ou une autre couleur sombre. Le contraste entre le logo et le mur est maintenant bien plus évident, ce qui simule correctement la façon dont des grandes zones de couleur contrastent les unes avec les autres dans le réel. Une fois que vous avez appliqué toutes les teintes sombres vous pouvez appliquer les

BOO

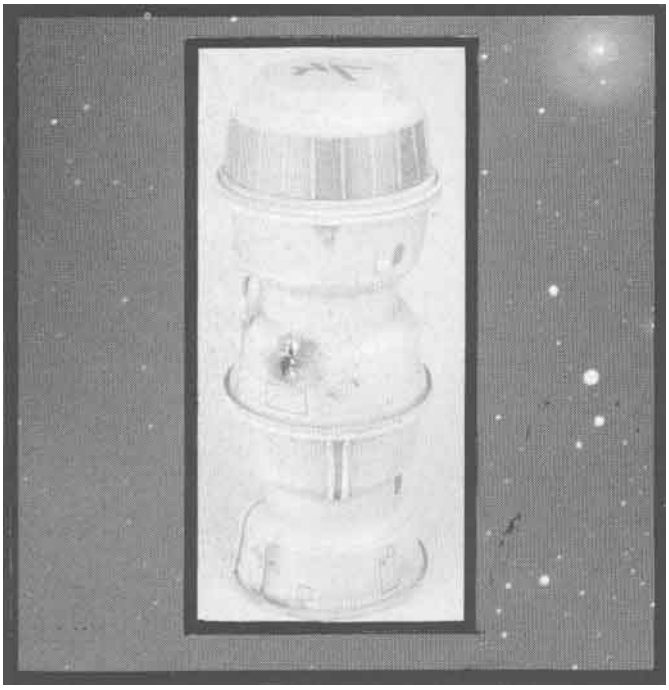

SMILE
I AM
SO AM I
BITTER MEN

teintes claires ou éclaircissements. On peut le faire avec le brossage à sec. Prenez un pinceau de la bonne taille, plongez-le dans la peinture puis enlevez la plupart de la peinture, pour ne laisser que la marque de la couleur sur le pinceau. Puis passez le pinceau sur les parties supérieure du bâtiment et vous verrez comment des particules de peinture se déposent à la surface, ce qui donne une impression de profondeur à la figurine. Le même processus peut être utilisé sur une surface texturée pour améliorer l'impression de solidité. En utilisant des teintes de plus en plus claires, on peut établir une simulation de profondeur correcte. Même les véhicules bénéficieront de ce traitement et vont prendre l'apparence d'un véhicule réel plutôt que d'un jouet ou d'une maquette.

Les extensions des ombrages et des éclaircissements peuvent être utilisés pour ajouter des détails à un bâtiment -les zones sombres vont paraître en retrait même si ce n'est pas le cas. De cette façon, vous pouvez peindre une fresque en bas-relief, des pierres de construction et même des portes et des fenêtres, vous aurez besoin de pratique et d'expérience avant de devenir un expert.

• PROJET UN – TOUR DE CONTROLE

Ce projet simple montre comment créer une tour de contrôle attractive à partir d'objets de récupération. La tour peut être utilisée en tant que partie d'un complexe ou d'un bâtiment, sa hauteur pouvant varier en ajoutant plus ou moins de sections.



1- Tout d'abord rassemblez les composants de base. Dans ce cas, 5 pots de dessert – mais 5 pots de taille comparable – feront l'affaire. Ils sont en plastique transparent, ce qui pourra être exploité pour faire des fenêtres.

2- Les pots sont collés les uns sur les autres comme montré ci-contre. De la colle forte ordinaire a été utilisée, en prenant soin à chaque étape de respecter un temps de prise.

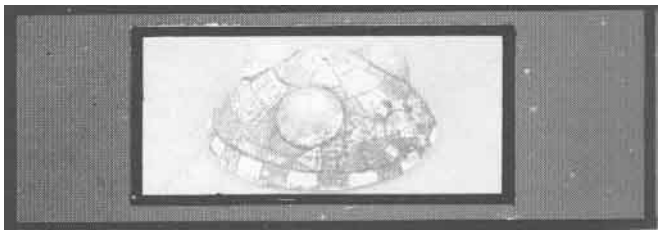
3- Des détails supplémentaires ont été ajoutés sous la forme de tubes flexibles – les pots sont percés pour y insérer les tubes et le tout est fixé à l'aide de colle époxy. Une porte est aménagée en découpant une ouverture appropriée et en collant une porte en carte plastique derrière.

4- Toute la surface est légèrement texturée en utilisant un mélange de poudre et de peinture – laissant vierges les sections en haut du bâtiment qui représenteront les fenêtres.

5- Les fenêtres ont été peintes en noir, et le reste du bâtiment a reçu une couche de marron. Le bâtiment a été ensuite convenablement mis en couleur avec des nombres et des bandes de couleurs avant des recevoir des éclaircissements. Des détails plus fins ont finalement été ajoutés sous la forme d'impacts de balles et de traces d'explosion (car nous voulions que la tour semble avoir vécu l'épreuve de la guerre).

• PROJET DEUX – UN DOME DE PLATRE

Ce bâtiment est entièrement fait de plâtre, avec quelques détails supplémentaires fournis par la peinture.



1- Vous aurez besoin d'un seau de sable humide, de plâtre et de gabarits de formes diverses. Dans notre cas, les gabarits furent deux petites balles et un paquet de céréale.

2- En utilisant la plus grande balle, une forme de parabole a été faite dans le sable, puis le coin du paquet de céréale a servi à faire un tunnel d'entrée et la plus petite balle a servi à faire un petit dôme sur le sommet.

3- Le plâtre a été mélangé et versé dans le moule, vous pouvez le faire légèrement déborder.

4- Une fois sèche, la pièce est enlevée; elle est plutôt solide, lourde et le sable restant lui donne une texture granuleuse.

5- La pièce est peinte avec des ombrages et des éclaircissements pour représenter les écoutilles et les panneaux. La surface grossière est idéale pour les éclaircissements et un usage prudent peut en être fait pour accentuer la forme du bâtiment.

• PROJET TROIS – UN BLOC RESIDENTIEL

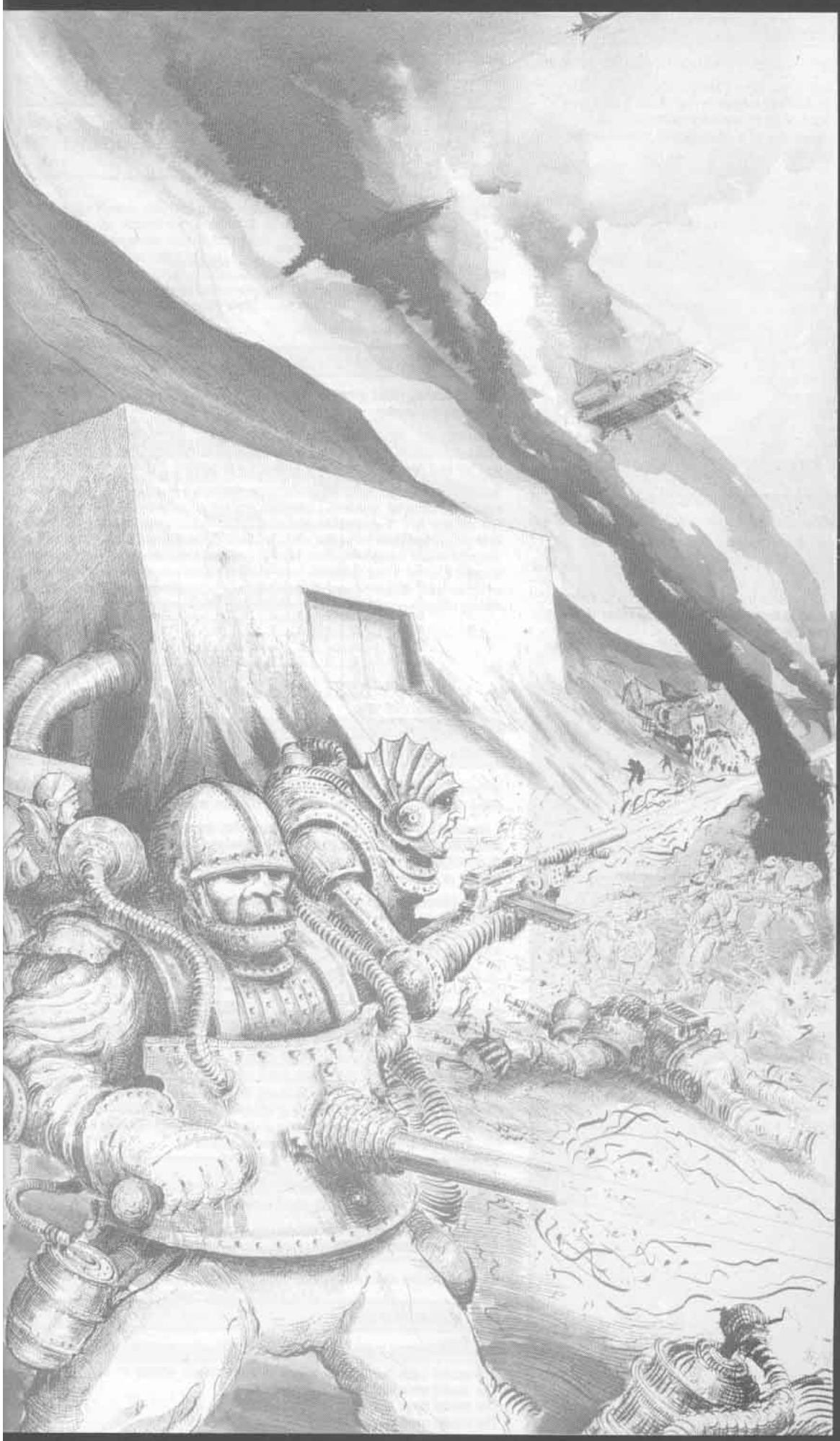
Ce bâtiment est fait à partir d'un tuyau en plastique de 15 cm de diamètre et est prévu pour faire partie d'un quartier résidentiel comprenant plusieurs de ces bâtiments.

1- Le tuyau est coupé à une longueur raisonnable avec une scie. Les matériaux supplémentaires sont une feuille de carton et du milliput.

2- Le toit est coupé dans le carton en utilisant l'intérieur du tuyau comme modèle. Il s'ajuste dans le bâtiment en laissant un mur peu élevé sur le pourtour. Pour s'assurer que le toit tienne en place, il est supporté par un peu de milliput.

3- Le bâtiment est texturé en laissant les zones pour les fenêtres sans texture.

Les fenêtres sont peintes en noir et le reste du bâtiment dans une couleur de base avec ombrage, éclaircissements et soulignements pour accentuer les fenêtres. Une bande horizontale décorative reçoit une texture additionnelle et est peinte dans une couleur contrastée avant d'être décorée d'une publicité.



SUMMARY

Book 5

• DEROULEMENT DU TOUR

Chaque camp joue un tour alternativement – d'abord 'A' puis 'B', puis 'A', 'B', 'A', etc.

MOUVEMENT	Les figurines du joueur dont c'est le tour sont déplacées.
TIR	Les figurines du joueur dont c'est le tour peuvent tirer
CORPS A CORPS	Toutes les figurines combattent au corps à corps
RESERVE	Les troupes non-engagées du joueur dont c'est le tour peuvent être déplacée.
PSYCHIQUE	Les psykers du joueur dont c'est le tour peuvent utiliser leurs pouvoirs
RALLIEMENT	Les unités en déroute du joueur dont c'est le tour peuvent être ralliée.

Les mouvements et les actions obligatoires précèdent la séquence de tour normale.

• MOUVEMENT

La distance de déplacement standard est la caractéristique de mouvement de la créature en pouces. Les armes et les équipements lourds réduisent le mouvement de ½" ou plus. Le terrain réduit la distance de mouvement comme il suit :

Terrain difficile	Réduit le mouvement de moitié
Terrain très difficile	Réduit le mouvement au quart
Terrain infranchissable	Est infranchissable sauf par les volants, les tunneliers, etc.
Obstacles	Réduisent le mouvement de moitié
Rotation	Le premier 90° est gratuit. Chaque 90° supplémentaire réduit le mouvement de ½".

• SE CACHER

Les troupes peuvent se cacher dans ou parmi les décors suivants.

Obstacle linéaire	Si l'obstacle est situé entre la cible et le tireur et que la cible en est à moins de 1".
Bois	Toutes les figurines dans des bois comptent comme étant à couvert.
Cratères, trous et tranchées	Toutes les figurines à l'intérieur comptent comme étant à couvert par rapport à celles à l'extérieur.
Portes et fenêtres de bâtiment	Toutes les figurines à l'intérieur comptent comme étant à couvert par rapport à celles à l'extérieur.

Les figurines cachées ne peuvent pas être prises pour cible durant le tour suivant de l'ennemi. Les figurines cachées peuvent pas tirer sans se démasquer. Les troupes cachées et à couvert ne peuvent pas faire de mouvement de réserve.

• TABLE POUR TOUCHER AU TIR

La table suivante donne le score à obtenir sur 1D6 pour toucher. *Aide mémoire – chaque point de CT correspond à un point sur le dé.*

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

+1	Grande cible (+3m)
-1	Petite cible (-30cm)
-1	Tir depuis une surface mouvante
-1	Cible rapide (-1 par 10" de mouvement)
-1	Tireur blessé
-1	Cible derrière un couvert léger
-1	Arme improvisée
-2	Cible derrière un couvert solide

• TABLE POUR BLESSER

La table suivante donne le score minimum sur 1D6 pour convertir une touche en blessure/dommage.

Aide mémoire – *Une F et une E égale ont besoin d'un score de 4 ; si F est plus grand, le score requis est 4-1 par point supérieur, jusqu'à un minimum de 2 ; si E est plus grand d'un point, le score doit être de 4+1 et si la différence est de 2 ou 3 points, le score doit être 6. Si E est plus grande que la force de 4 points, il est impossible de causer des dommages.*

Force \ Endurance	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6						
2	3	4	5	6	6					
3	2	3	4	5	6	6				
4	2	2	3	4	5	6	6			
5	2	2	2	3	4	5	6	6		
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

• TABLE POUR TOUCHER AU CORPS A CORPS

La table suivante donne le score minimum sur 1D6 pour toucher dans un combat au corps à corps. Comparer la CC de l'attaquant avec la CC du défenseur.

Aide mémoire – *si la CC des deux antagonistes est égale, le score nécessaire est 5. Si la CC du défenseur est d'un point plus grande, le score est aussi de 5 ; si elle dépasse de 2 ou 3 points, un 6 est nécessaire ; si c'est de 4 ou 5 points, un 7, si c'est de 6 ou 7, un 8 ; si c'est de 8 ou 9, un 9. Si la CC du défenseur est d'un ou 2 points inférieur, le score à obtenir est 4, si c'est de 3 ou 4 points, 3 ; si c'est de 5 ou plus, 2.*

CC attaquant \ CC défenseur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5

+2	Frénésie	-1	franchissant un obstacle défendu
+1	charge	-1	utilisant plus d'une arme
+1	position haute	-1	utilisant une arme de la mauvaise main
+1	poursuite	-2	attaque improvisée

• TESTS DE DEROUTE

Lancez 2D6 contre le Cd lors des situations ci-dessous :
L'unité vient de perdre un round de combat.
L'unité perd un tiers de ces effectifs en un seul tour à cause de tir ou de pouvoirs psychiques.
A la discrétion du MJ et lorsque c'est indiqué dans les règles.

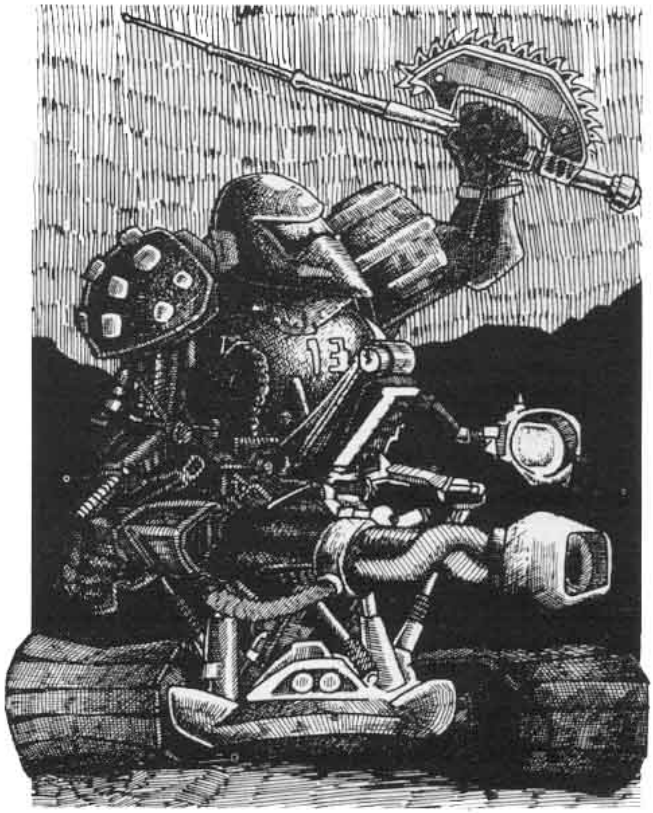
• RESERVES

Le mouvement de réserve nécessite les conditions suivantes :
La figurine doit être dans une unité qui n'a pas d'ennemi à 4"
La figurine ne doit pas avoir tiré durant ce tour.
La figurine ne doit pas être dans ou derrière un couvert
La figurine ne doit pas être cachée.

• VEHICULES

TERRE		AIR			RdB	Cp	E	D	Sv	Eq	Arm.
V. max	acc/dec	V. max	V min.	Acc/dec							

C'est la vitesse la plus grande à la quelle un véhicule peut rouler sans risque.
Ce chiffre est le taux d'accélération, x2 pour le taux de décélération.
La vitesse maximum de vol sans danger
Plus petite vitesse de vol
Montant duquel le véhicule peut accélérer en vol, x2 pour la décélération
Rayon du cercle de braquage multiplié par la vitesse
Le nombre maximum de membre équipage de taille humain transportable.
Utilisé pour calculer les dommages.
Utilisé pour enregistres les dommages
Sauvegarde de base sur 1D6 contre les dommages
Nombre de 'points' d'équipement que le véhicule peut porter
Nombre de 'points' d'arme que le véhicule peut porter



• GENERER L'ARMEMENT DES VEHICULES

L'armement d'un véhicule peut être décider par le MJ avant la partie, choisi par le joueur ou générer aléatoirement en utilisant les tables de génération aléatoire pour les armes. Lorsque le MJ a conçu le scénario, il est recommandé que ce dernier conçoive également tous les détails des véhicules notamment leur armement. Ainsi, le MJ peut être sûr que le scénario fonctionnera et qu'il n'y aura pas d'éléments déséquilibrants introduits pas les joueurs ou par un jet de dé. Cependant pour ceux qui aiment générer les détails aléatoirement, la table ci-dessous décrit la manière dont les points d'armement sont divisés entre les armes super-lourds, les armes lourdes et celle de base. Les armes de base nécessitent la dépense d'un point, les armes lourdes de 2 et les armes super-lourdes de 6 points (sauf la défense laser qui en nécessite 10 points).

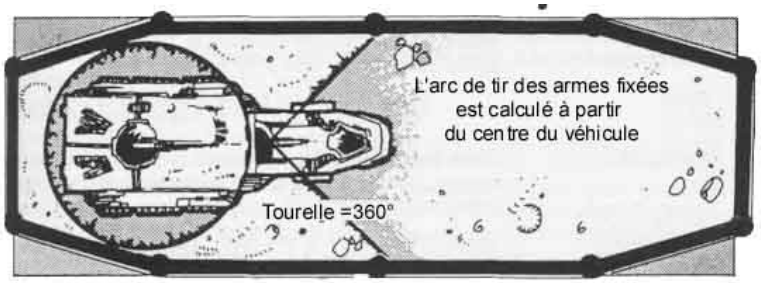
D6							Points d'armement					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
1	1b	2b	3b	4b	5b	6b	7b	8b	9b	10b	11b	12b
2	1b	2b	1b1l	2b1l	3b1l	4b1l	3b2l	4b2l	3b3l	4b3l	3b4l	4b4l
3	1b	2b	1b1l	2b1l	1b2l	2b2l	1b3l	2b3l	1b4l	2b5l	1b5l	2b5l
4	1b	2b	1b1l	2b1l	1b2l	3l	1b3l	4l	1b4l	5l	1b5l	6l
5	1b	1l	1b1l	2l	1b2l	1s	1b1s	2b1s	1b1l1s	2h1s*	1b2l1v*	3l1s*
6	1b	1l	1b1l	2l	1b2l	1s	1b1s	1l1s	1b1l1s	2h1s*	1b2l1v*	2v*

b =base, l =lourde, s =super-lourde, * = seuls les véhicules de cette taille sont autorisés à porter une défense laser de 10 points – Dans ce cas, le reste des points sont dépensés en armes de base.

Consultez ensuite les tables d'armes pour déterminer celles qui sont transportées. Lorsque vous tirez un véhicule capable de porter une défense laser, le mieux est de lancez sur la arme des armes super-lourdes en premier car cette arme réduit le nombre d'autres armes transportées . Si un jet indique la présence d'une défense laser sur un autre véhicule, ignorez le résultat et relancez.

• ARC DE TIR DES VEHICULES

Généralement parlant, les arcs de tirs devrait être évidents sur la figurine elle-même – ainsi un véhicule avec une arme monté à l'avant peut tirer vers l'avant, un véhicule surmonté d'une tourelle peut tirer tout autour et ainsi de suite. L'arc de tir d'une arme fixé pourrait être de 90° calculé à partir du centre exact du véhicule et dirigé vers l'avant, l'arrière ou un coté.



• GENERER L'EQUIPEMENT DES VEHICULES

Comme l'armement, l'équipement additionnel peut être choisi par le MJ ou générer aléatoirement à partir des tables d'équipement. La plupart de l'équipement n'a que peu de signification appliqué aux véhicules, dans ce cas, le véhicule n'a pas d'équipement ou cette pièce d'équipement est en stock dans le véhicule et peut être utilisé par l'équipage s'il le désire.
Autrement, cette table plus réduite peut être utilisée pour déterminer l'équipement d'un véhicule. La liste inclus uniquement les objets les mieux venus pour les véhicules plus un catégorie d'équipements plus exotiques. Un jet indiquant un autre équipement peut être relancez sur la table. Si le même équipement est tiré deux fois ou plus, il peut être gardé ou relancé comme le joueur préfère.

01-10	tir automatique
11-30	pilote automatique
31-40	auto-fac
41-45	bio-scanner
46-65	comunicateur
66-70	siège éjectables
71-75	lascutter (3pts)
76-80	gén. de champ de phase (2pts)
71-85	bulle énergétique (2pts)
86-95	viseur
96-00	autre équipement (aléatoire)

• INDEX ET GEN. ALEATOIRE DES TYPES DE VEHICULES

01-10	moto
11-20	tunnelier
21-25	volant
26-40	antigrav
41-45	juggernaut
46-60	module d'atterrissage
61-65	véhicule sur roues
66-85	chenillé/roues larges
86-00	marcheur

• ARMURES

Type	Sauvegarde	Pén. de M	Tech	
Carapace	4,5,6	1"	5	
Cotte de mailles	6	½"	5	
Champ convecteur	4,5,6		6	aveugle sur 4+
Champ téléporteur	4,5,6		6	déplacement de 1D6"
Flak	6		5	
Composite	5,6	½"	5	
Composite+flak	4,5,6	1"	5	
Plaques	5,6	1"	5	
Armure énergétique	4,5,6		6	
Armure éner. +flak	3,4,5,6	½"	6	
Champ réfracteur	5,6		5	
Bouclier	6	½" sur l'épaule	4	
Champ de stase	invulnérable pour 1 tour		6	

• BIONIQUES

Bras. 1 attaque de corps à corps à F+1, 1D6 dommages, svg –1.

Oreille. Détectent les plus petits bruits dans une zone de 4" de rayon à une portée de 10".

Yeux. Immunité aux aveuglements. Viseur +1 pour toucher. Bio-scanner comme ci-dessus et scanner d'énergie détectant les émissions d'énergie dans une zone de 4" de rayon à une portée de 10".

Jambes. Double le mouvement. 1 attaque au corps à corps à F+3, D6 dommages, svg-2. Saut D4+2.

Poumons. Immunité au gaz nocif. Agit comme un respirateur pour 12 heures.

• DIVERS

Senseurs. Les senseurs mécaniques qui doublent les sens organiques naturels rendant impossible l'aveuglement (etc.) d'une créature ainsi équipée. Aussi installés en standard sur les robots etc. répliquant les sens organiques normaux. Niveau technique 7.

Auto-systèmes. Les systèmes robotiques annulent le besoin d'un opérateur. Les pilotes automatiques replacent les pilotes. Les systèmes de tir automatique remplacent les servants d'arme. Les auto-fac remplacent des fonctions générales comme le radio et l'équipement – portes, écoutilles et tous les autres équipements.

Bio-scanner. Détecte la matière vivante dans le rayon de 4" d'un point à 10" du porteur. Peut lire à travers 5m (2½") de roche ou de métal.

Bombot. C'est une simple bombe mobile qui peut porter une grenade de n'importe quel type.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
4	0	0	3	3	1	3	0	10	10	10	10

Appareils respiratoires. Les branchies artificielles extraient l'oxygène de l'eau ou de l'air pauvrement oxygénée ou d'autres atmosphères dangereuses ou polluées. 2" de pénalité de mouvement Niveau technique 6

Les filtres sont insérés dans le nez ou dans l'appareil respiratoire et filtrent les substances nocives Niveau technique 5.

Les branchies sont des implants bio-conçus qui rendent une créature capable de respirer sous l'eau.

Les masques fonctionnent comme des filtres mais sont voyants.

Les respirateurs fournissent de l'oxygène à partir d'une bombonne, chacune durant 12heures. Chaque bombonne supplémentaire impose une pénalité de mouvement de ½".

Caméléoline. Addition aux tissus qui donne des capacités de caméléon. Les porteurs sont difficiles à voir et impose une pénalité de –1 pour les toucher en tirant. La distance de repérage est réduite de 1".

Communicateur. Radio multi-bande avec une portée de 80 kilomètres. Le contact peut être établi sur un 6 sur 1D6. Les versions les grandes ont une portée plus importante mais sont plus lourd (+80kilomètres par ½" de mouvement. Niveau technique 5.

Sièges éjectables. Ce système complet éjecte chaque occupant sur un 4, 5 ou 6, donnant une sauvegarde supplémentaire à l'équipage d'un véhicule, etc.

Scanner d'énergie. Détecte les émissions d'énergie dans les 4" d'un point donné à 10". Niveau technique 7.

Protections oculaires. Les visières photochromatiques s'assombrissent pour protéger les yeux du danger. La sauvegarde est de 4, 5 ou 6 contre les armes aveuglantes. Niveau technique 5.

Les lentilles photochromatiques sont plus efficaces et discrètes que les visières. Sauvegarde de 3, 4, 5 ou 6. Niveau technique 5.

Le sérum photochromatique est impossible à détecter et offre une protection sur 24 heures. Sauvegarde de 5 ou 6. Niveau technique 5 pour l'appliquer.

Les injections photochromatiques sont impossibles à détecter et protéger l'œil pour 28 jours Sauvegarde de 3, 4, 5 ou 6. niveau technique 7 pour l'injecter.

Réacteur de vol. Fixé dans le dos, cet ensemble de réacteurs gravitiques et jets de propulsion permet le vol. Vitesse min 0, vitesse max 30", acc/dec 6" Rayon de braquage 1. Niveau technique 5

Frenzon. Drogues causant la frénésie, la peut, la haine ou la confusion. Leurs effets sont automatiques. Ces drogues peuvent être administrés par n'importe quel médipac, armes à aiguilles ou injecteurs spéciaux. Un second usage consécutif cause l'évanouissement pour D4 tours sur un score de 6 et D4-1 blessures.

Harnais antigrav. Il s'agit de réacteurs gravitique permettant à des créatures ou à des objets de se poser doucement sur le sol. Les figurines lâchées depuis un engin aérien atterrissent aléatoirement sur la carte, celles sautant depuis un point fixe atterrissent à 1D6" à la verticale de celui-ci.

Immunité. Cette immunisation très générique offre une protection contre les maladies et les armes bactériologique. Sauvegarde de 4, 5 ou 6. Dure 100 jours. Niveau technique 4.

Infravision. Ce système de vision avancé permet à des créatures de voir la chaleur et une large gamme de radiation. Permet de voir à travers les couverts léger et dans le noir.

L'infravision par chirurgie consiste à greffer des tissus sensibles à la chaleur sur ou dans l'œil.

La visière d'infravision peut être fixée au casque ou portée des lunettes. Niveau technique 5.

Les lentilles d'infravision donnent une vision moins complète que les visières mais sont difficiles à détecter. L'infravision à une portée de 20". Niveau technique 5.

Réacteur de saut. Un moteur gravitique rendant l'utilisateur capable de faire de long saut. Se porte comme sac à dos. Le saut maximum fait 18", 12" si des bois ou un bâtiment d'un étage doit être franchi. Désignez le point d'atterrissage et faites dévier d'un D6" sur un 4, 5 ou 6 (la déviation maximum de la moitié de la distance totale. Niveau technique 5.

Lascutter. Ce découpeur industriel a une portée de 3". Et utiliser pour creuser des trous dans les bâtiments (et autres) permettant le passage d'une créature par tour. Utilisez sur les véhicules, la touche est automatique avec une zone d'effet d'½" qui ne dévie pas. Chaque cible reçoit un D10 blessures/dommages avec une sauvegarde à -6. Massif et encombrant, cet équipement compte comme un équipement lourd infligeant 3" de pénalité de mouvement et occupe 3 points d'équipement sur un véhicule. Niveau technique 6.

Médipac. C'est un objet "panacée" petit et portable qui prend un tour pour être utilisé. Peut être utilisé pour annuler ou pour causer n'importe quel effet psychologique. Peut régénérer un unique point de vie aux créatures vivantes. Peut annuler n'importe quel inconvénient temporaire notamment l'aveuglement, les effets des hallucinogènes et des produits chimiques non létaux des armes aiguilles. Le petit médipac sont des équipements lourds imposant une pénalité de M de ½". Les médipacs installés dans les véhicules occupent 1 point d'équipement et peuvent traiter quatre individus en même temps. Niveau technique 7.

Aiguilles. Les armes à aiguilles peuvent tirer des produits chimiques létaux ou non – les figurines en subissant les effets sont enlevées du jeu mais sont encore en vie. Les armes à aiguilles peut être aussi utilisées pour tirer du frenzon, des antidotes ou de l'immunisation.

Parawing. Planeur une place sophistiqué qui permet un vol contrôlé. Vitesse max 12", vitesse min 6", acc/dec 3", rayon de braquage ½ . Niveau technique 4.

Gén. de champ de phase. creuse temporairement une sphère de 1" dans le sol/un mur, etc. La portée est de 6". Originellement un outil de minage. Prend un tour complet pour se mettre en place et préparer le tir. Toutes les figurines et les matériaux de la cible disparaissent est sont détruits. La création d'un trou dans un objet solide est suffisant pour permettre le passage de 2 créature ou d'un seul véhicule petit ou moyen par tour. L'appareil doit rester actif pour maintenir le trou et il s'effondrera sur un 6 sur 1D6 tous les tours, détruisant tout ce qui était dans la zone à ce moment-là. Cet équipement lourd impose une pénalité de 2" et coûte 2 points d'équipement sur un véhicule. Niveau technique 7.

Polymorphine. Drogue de déguisement utilisée par les assassins de la Terre. Niveau technique 7.

Porta-rack. Outil de manipulation des émotions utilisé par l'Inquisition (et d'autres). Les victimes ratant un test de FM sur 2D6 révèle les informations qu'on leur demande.

Power-board. Jouet de sport détourné pour un usage guerrier – un réacteur gravitique et un jet directionnel monté sur un surf permette de voler rapidement. Vitesse max 60", vitesse min : 0" acc/dec 12", rayon de braquage ¼". Niveau technique 5.

Bulle énergétique. Barrière énergétique avec une endurance de 10. Chaque point de dommage réduit le rayon de 1" pour un tour. Si la taille est réduite à 0, la bulle est détruite. Les générateurs sont des équipements lourds occupant 1 point d'équipement pour les champs de 3" ou moins de rayon. Non portable par un homme. Niveau technique 7.

Compteur Geiger. Mesure le niveau de radiation de n'importe quel point dans les 18"

Combinaison antirad. Protège contre les radiations. Niveau tech. 5

Combinaison hermétique. Protège contre les atmosphères nocives. Niveau technique 5

Stimulant. Stimulant générique qui prend un tour pour être administré. Il annule les effets des toiles anesthésiantes, des gaz assommants et réveille les personnages inconscients. Dissipe la Confusion. Niveau technique 5

Lacry-antidote. Protège le système nerveux contre les grenades lacrymogènes. Cela prend un tour de l'administrer et dure 24 heures. Niveau technique 5.

Pseudopeau. C'est une seconde peau synthétique en spray qui agit comme un support de vie pour 12 heure. Cela prend 10 tours de l'appliquer et peut être

seulement enlevé grâce à un solvant spécial. Des substances chimiques augmentent les fonctions corporelles : CC, F, E et I gagnent +1. Protège également les yeux contre toutes les armes aveuglantes. Niveau technique 9.

Suspenseur. Petits générateurs anti-gravitiques comme ceux utilisés par les motos-jets, les réacteurs de vol, les power boards, etc. Chaque suspenseur annule ½" de pénalité de mouvement. Niveau technique 5

Viseur. Il s'agit d'un système de cibleurs électro-visuel et de guidage qui rend la visée plus facile. Les armes qui en sont pourvu ajoute +1 à leur dé pour toucher. C'est un équipement lourd qui impose ½" de pénalité de mouvement et qui occupe 1 point d'équipement sur les véhicules. Niveau technique 7

Téléporteur. Equipement utilisé au sol ou dans de grands vaisseaux pour transporter des hommes ou des matériaux sur une distance supérieure à 100km. Ne peut charger qu'un maximum de 6 hommes ou un volume d'objets comparable. Le chargement dévie sur un 2 ou plus sur un D6 de D6". Le chargement peut être localisé par un communicateur sur un 5 ou 6 sur un D6. Toutes les créatures/objets dans les 3" de la source du signal sont téléportées dans la limite de chargement maximum. Les scores de 1 provoquent des problèmes comme décrit dans les règles principales.

Balise de téléportation. Permet la téléportation libre est sans risque lorsque associer à un téléporteur. Le chargement peut être un seul individu ou tout dans les 3".

Senseurs vrilles. Organes sensoriel artificiel donnant des capacités sensitives extraordinaires. Les sens normaux sont détruit. Les créatures ainsi équipés peuvent voir comme normalement à 60" et entendre jusqu'à 12". En plus, le porteur peut tout sentir dans les 12" quelque soit les obstacles. Les radiations, la chaleur, les ondes de communications/téléportations/etc. sont perçus comme s'ils étaient visibles. L'activité psychique peut être détecté par touché. Niveau technique 3 (pour l'utiliser – 10 pour l'installer)

Toile anesthésiante. Anesthésiant utiliser par certains lance-toiles. Les cibles sont endormies lorsque la toile se resserre leur permettant d'éviter des blessures.

Solvant de toile. Solvant en spray qui peut dissoudre la toile. Un spray peut délivrer 10 figurines. Niveau technique 7.

• NOTE DE L'AUTEUR SUR LE LANGAGE

Le langage standard de l'Imperium est représenté dans ce livre par l'anglais, les noms propres ayant une forme anglicisée. De nombreux titres d'anciennes institutions et d'organisations sont représentés en anglais latinisé (comme Adeptus Terra). Cela représente une langue ancienne, elle-même issue du développement des langages du vingtième siècle, et non pas nécessairement du latin.

La langue la plus ancienne de l'Imperium est connue sous le nom de "Tech", un langage que l'on retrouve dans les manuels et anciens ouvrages. Cette langue fut développée durant le Moyen Age Technologique (en fait un âge d'or du point de vue des sciences - il n'est obscur que pour l'esprit des hommes qui maintenant les craignent). C'est un dérivé des langues communes de l'époque, un mélange de langages européens, anglais et du pacifique s'étant développé au fil des siècles dans la région pacifico-américaine. C'était le langage écrit universel jusqu'à l'Ere des Luttes, et il était parlé comme langue maternelle par beaucoup, et connu de presque tout le monde. Ses idiomes et expressions semblent maintenant archaïques et mystiques, de nombreux mots ayant acquis une signification religieuse au fil des ans. C'est le langage des Technoprêtres et des livres interdits.

La langue standard de l'Age de l'Imperium est la langue maternelle des hommes sur presque toutes les planètes civilisées, et est acceptée comme langue officielle secondaire par les planètes sous contrôle impérial, à l'exception de quelques mondes sauvages ou médiévaux. C'est une version bâtarde du Tech, incorporant des éléments de plusieurs langues orientales de l'ancienne Terre. Au fil des millénaires, elle a grandement évoluée, et n'a maintenant presque plus de ressemblance avec la langue d'origine. Bien que ce soit un langage commun, il varie de planète en planète (et même de région en région), faisant qu'il n'est pas toujours facile pour deux personnages de communiquer s'ils sont de mondes différents.

Les mondes médiévaux et sauvages ayant subit de longues périodes d'isolation peuvent avoir plusieurs langages dérivés soit du Tech soit d'une ancienne langue de la Terre. Il était assez courant durant le Moyen Age Technologique que des mondes soient colonisés par des petites communautés d'"isolationnistes". Ces groupes excentriques étaient souvent autofinancés et leurs voyages non-enregistrés, beaucoup étaient des minorités raciales tentant de recréer un sens d'identité nationale loin de la Terre surpeuplée. Certains de ces groupes ont délibérément essayé de faire revivre des langues mortes ou moribondes, les considérant comme source d'une identité nationale et d'une force commune.

• NOTE DE L'AUTEUR SUR LA TECHNOLOGIE DE L'AGE DE L'IMPERIUM

A l'exception de quelques articles où une explication et une description technique sont utiles pour comprendre les règles, ces dernières sont généralement absentes. Ce livre contient la description de la manière dont des objets spécifiques fonctionnent ou sont utilisés – pour le jeu seuls les effets importent. C'est une politique délibérée dans les règles. Cependant la principale raison pour cette simplification est que l'Age de l'Imperium n'est pas du tout sensibles à la technologie. Inclure dans les descriptions des 'écrans d'affichage', 'câbles d'ordinateur', etc. pourrait donner une mauvaise impression. C'est une époque où les problèmes sont résolus par la force brute et l'ignorance, où les périls sont trop grands et trop inconcevables pour envisager une autre réponse. L'autre raison est que l'Age de l'Imperium est dans un futur lointain – un moment de l'Histoire où les cercles de pierres dressés sont aussi novateurs que les ordinateurs et des écrans d'affichage. Les connaissances scientifiques qui survivent du Moyen Age Technologique sont très loin de celles que nous pouvons imaginer à notre 20eme siècle. La connaissance est le privilège de quelques uns - l'Adeptus Mechanicus – les technoprêtres de l'Imperium. et même leurs connaissances sont un peu altérées et l'image populaire de la technologie peut être comparée à celle de la sorcellerie au Moyen-Age. Ceux qui sont en contact de la technologie la traite avec un respect et une déférence toute religieuse. Les Space Marines, par exemple, maintiennent constamment leurs équipements et leurs armures comme s'ils avaient une conscience propre - une belle cuirasse ; bien soignée et entretenue constamment récompensera son porteur en lui sauvant la vie ; tandis qu'un marine qui néglige son équipement risque d'être terrassé par une fuite dans sa combinaison ou un disfonctionnement d'arme. Telle est la volonté des dieux.

Il est impossible de spéculer sur les progrès que réalisera la technologie dans les quarante prochains millénaires mais il a bien fallu pour la construction du jeu faire quelques suppositions. La principale d'entre elles est la création d'un univers peuplé de dangers et cette vaste histoire. Les habitants de ce futur lointain sont mentalement très différents de nous -nos idées de moralité et de rationalité leur sont totalement étrangères- et leur technologie reflète à la fois leur passé (une ère de découverte et d'achèvement) et leur futur (une ère de dangers et de survie).

• LES SYSTEMES DE TRANSMISSION

L'électricité est le principal moyen de transport de l'énergie depuis très longtemps et elle joue encore son rôle dans l'Imperium. C'est l'une des premières forces de mouvement dans la nature et est idéal comme interface entre les mondes biologiques et physiques. L'avancée la plus significative en électronique fut le développement des chaînes atomiques empilées -ou "stacks". Les atomes sur un petit morceau de matériau furent arrangés en ligne et dessins, formant la base d'un circuit moléculaire. Avec cette technique, la miniaturisation atteignit alors son point ultime – ainsi les quelques équipement qui avaient à être plus grands l'était pour des raisons de manipulation ou d'esthétique. Les stacks utilisent un voltage extrêmement faible qui dépend de la perfection des techniques de raffinage du matériau brut et de la parfaite insolation pendant la conception. L'électricité dégagée naturellement par les humains suffirait à détruire un système de stacks non protégé.

Les lignes photoniques sont l'aboutissement du principe des fibres optiques. Ces fibres flexibles plus fines qu'un cheveux sont construites à partir de matériaux céramiques. Elles peuvent transmettre de l'énergie à partir de rayons lasers à des moteurs. Un simple fil peut permettre le transport d'énormes quantités d'informations mais des systèmes complexes peuvent avoir besoin de nombreux câbles de lignes photoniques pour fonctionner.

Les cristaux phasés utilisent la technologie des cristaux pour transmettre un signal -bien qu'ils ne fournissent pas d'énergie. Le matériau conducteur est la cristalline qui exploite le fait qu'une chaîne de cristaux changent de formes lorsqu'ils sont soumis à des variations de température, de pression ou à des champs d'énergie. Les phases cristallines sont les composants clefs des dispositifs de surveillance et agissent comme régulateurs d'autres systèmes.

Les hydroplastiques transmettent l'énergie directement par pression ou activent d'autres systèmes par le même moyen. Les lignes hydroplastiques d'un diamètre suffisamment faible sont un moyen d'alimenter un système très efficace et techniquement assez simple. Les diamètres sont de taille moléculaire. Les moteurs hydroplastiques (petits moteurs transformant l'énergie en mouvement physique) sont peut-être les plus courants.

Sucrosol est l'abréviation usuelle de solution à base de sucrose. Il s'agit d'un sang artificiel conçu pour les nourrir les cultures de biotissus par des pressions osmotiques. Le sucrosol est utilisé par tous les mécanismes incorporant des parties biomécaniques, notamment les robots. Il est habituellement blanc.

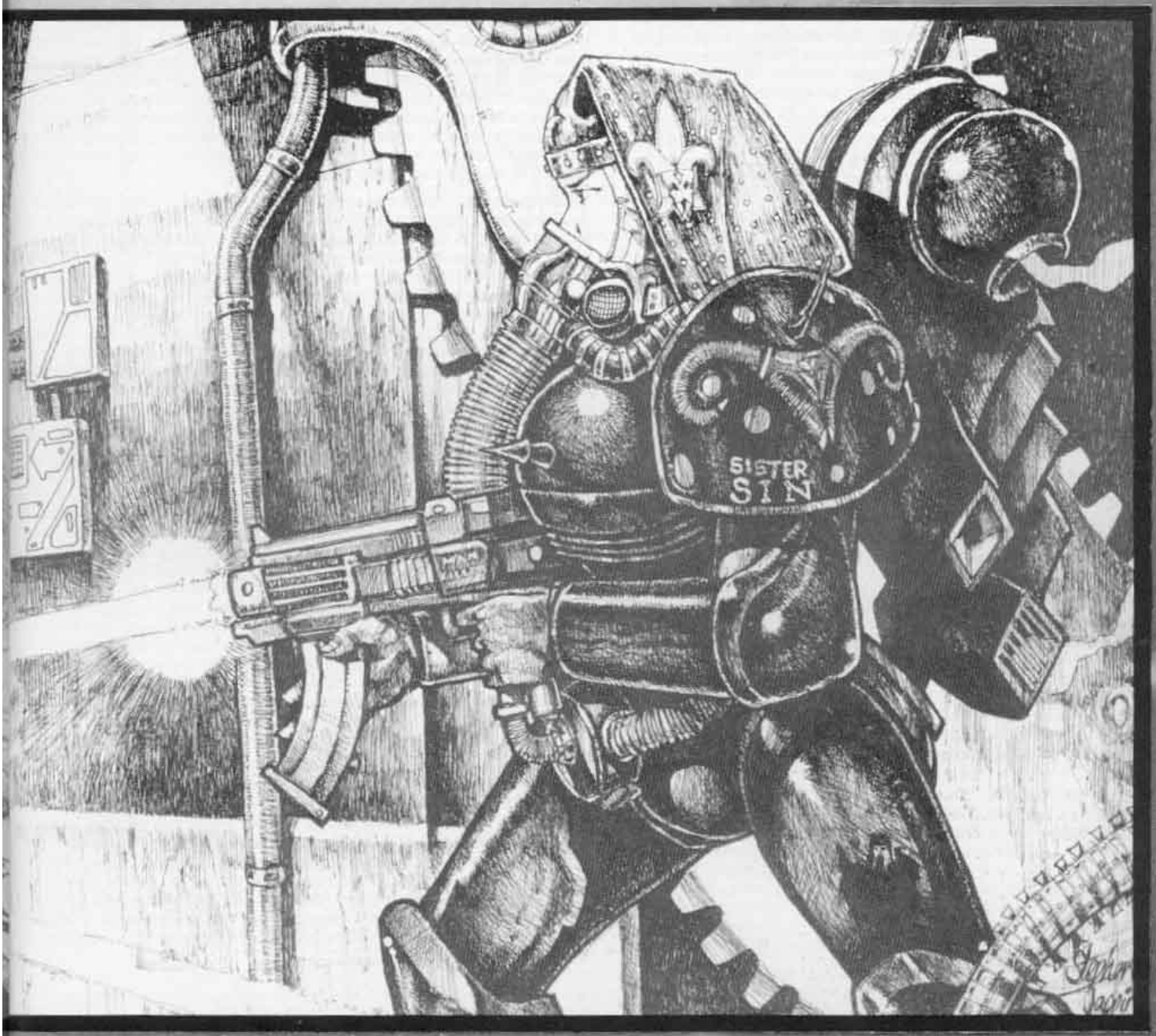
Les signaux radios sont essentiellement les mêmes que ceux des ages antérieurs, bien que l'équipement a à présent la capacité d'utiliser les ondes les plus courtes.

L'Empereur est un être aux pouvoirs divins. En effet, il est courant pour les citoyens de l'Imperium d'honorer leur Empereur comme un dieu, en particulier sur les planètes primitives et dégénérées. La déification de l'Empereur n'est pas reconnue officiellement, mais est acceptée et même encouragée à travers l'Adeptus Terra. L'Empereur, quant à lui, ne se fait aucune illusion quant à son humanité et se voit seulement comme le premier serviteur du genre humain. Quoi qu'il en soit, même ceux qui travaillent aux côtés de l'empereur, les membres de l'Adeptus Custodes et de l'Adeptus Mechanicus, sont en proie à la superstition et à la ferveur. Ceci a pour conséquence une acceptation de la déification de l'Empereur et l'établissement d'un culte impérial. Ce culte a été envisagé comme un moyen de renforcer la loyauté parmi les peuples primitifs, les mondes éloignés et les couches ignorantes de la société. De n'importe quelle manière, à travers les siècles, le culte s'est installé et même les administrateurs sont devenus « croyants ».

L'organisation du culte, à laquelle on fait parfois référence sous le nom d'Adeptus Ministorum, est une division de l'Administratum. Le « ministère » est régi par le saint-synode de Terra dont les membres ont tous le rang de Cardinal. Leur chef, appelé Ecclesiarque, est élu par le Synode. L'organisation est aussi connue sous le nom d'Ecclesiarchie pour cette raison. Bien que techniquement subordonné au maître de l'Administratum. L'Ecclesiarque est extrêmement influent et fait invariablement partie des Hauts Seigneurs de Terra en tant que représentant de l'Administratum. Les prêtres ouvriers de l'Ecclésiarchie sont des membres totalement dévoués au culte impérial et portent le nom de prêcheurs. Ceux qui ont le plus d'ancienneté peuvent être placés à la tête de missions pouvant comprendre plus d'une centaine de prêcheurs, ils se répandent dans l'univers pour prêcher la bonne parole à travers les mondes incroyants. Les principaux tenants du culte impérial sont la persécution des mutants, l'abhorration des extraterrestres et l'adoration de l'Empereur et des idéaux impériaux. Bien qu'il procède grossièrement, l'Adeptus Ministorum facilite le travail de l'Inquisition, en faisant mieux prendre conscience de tous ces dangers. Malgré tout, les missionnaires entrent parfois en conflit avec l'Inquisition , lorsqu'ils sentent que leurs responsabilités leur échappent.

Les prédicateurs les plus fanatiques administrent les rites du culte impérial aux dévots à travers l'Imperium. L'armée, la flotte et toutes les branches de l'Adeptus Terra comptent des prêcheurs dans leurs rangs. En plus des prêcheurs communs, il existe certains officiers spéciaux, habilités à diriger les rites les plus importants. La plupart sont des confesseurs. Les confesseurs sont des individus grandement expérimentés qui ont réussi en tant que prêcheurs à s'élever à un rang supérieur. Ils voyagent de planètes en planètes, proclamant la foi et tenant des rassemblements évangéliques. Les nouvelles recrues du culte sont encouragées à confesser leurs mutations personnelles ainsi que les mutations ou les comportements étranges de leurs amis et parents. Les confessions ne sont pas forcément bénéfiques à l'âme… Mais elles sont une aide au processus de contrôle des mutants qui est vital pour l'avenir de l'humanité.

Au fur et à mesure que le pouvoir de l'Adeptus Ministratum s'est étendu, une multitude de sous-organisations se sont développés dans le giron de l'Ecclésiarchie. L'Adeptus Sororitas, un ordre de femmes guerrières dévouées, en est un exemple intéressant. L'Adepta est organisé selon le même schéma que les chapitres Space Marines. Les sœurs, comme on les appelle généralement, sont dirigées par une abbesse. Leur organisation compte de nombreux rangs et officines à la manière de l'Adeptus Astartes. Il existe deux forteresses-monastère, le Sanctorum sur la Terre et le Prioris sur Ophélia IV. Le personnel et les flottes de chaque forteresse sont commandées par une prêtresse, directement sous les ordres de l'abbesse. L'Adeptus Sororitas est une organisation pénitente où les dures épreuves, la privation, et le labeur font partie d'un régime de dévotion sans relâche. La moindre déviation de la structure officielle se solde par un châtiment sévère. Une loyauté indéfectible envers le culte impérial est vitale, car on attend des sœurs qu'elles surveillent de près chaque serviteur de l'empire. Chaque jour, des escouades de sœurs de bataille font irruption dans des départements de l'Adeptus Terra, elles administrent des tests psychologiques et génétiques pour détecter les tire-au-flanc, les mutants et les contestataires. Des compagnies entières de sœurs de bataille voyagent vers les zones de conflit, les forteresses de l'Adeptus Astartes, abordent les navires et les mondes éloignés de l'Impérium. Personne ne peut échapper à leur vigilance.


SISTER
SIN

And they shall know no Fear

• LES GENERATEURS

Les batteries cristallines sont basées sur des structures cristallines spécialement construites qui ont la capacité de modifier leur forme cristalline en absorbant de l'énergie. Cette énergie est restituée lentement alors que les cristaux reprennent leur forme originelle. Les assemblages de tels cristaux peuvent être rechargés presque indéfiniment. Certaines peuvent être rechargée par la chaleur (l'exposition à la lumière du jour par exemple), alors que les plus puissantes sont conçues pour une chargement électrique et doivent être rechargé à partir d'un générateur électrique.

Le plasma est la forme la plus pure d'énergie qu'il est possible de produire -composant essentiel des étoiles. Il s'agit de matière complètement ionisée constituée de particules subatomiques libres maintenues à une température incroyablement haute. Le plasma doit être canalisé le long de bobines blindées et contenu avec un puissant champ magnétique. La plasma est peu utilisé à l'Ere de l'Imperium, les marges de sécurité nécessaires à son conditionnement sont trop réduites. Passé de mode, il est encore utilisé pour alimenter les générateurs à vapeur ou photonique et pour les moteurs spatiaux.

Conventionnel - sur de nombreux mondes, l'énergie électrique ou photonique est produite par le vent, les marées, des photo-cellules ou des processus de combustion. Sur beaucoup de mondes les plus reculés, les machines sont directement alimentés par le vent, la vapeur, des carburants combustibles ou la bonne vielle traction animale. Les colonies isolées utilisent au mieux les ressources locales.

• LES MOTEURS

Les moteurs hydrauliques dépendent de la pression des hydroplastiques pour alimenter leurs composants. Ils sont communément utilisés dans les systèmes robotiques et pour alimenter les systèmes secondaires des véhicules, des bâtiments, etc.

Fibres musculaires artificielles [Electrically Motivated Fibre Bundles] sont faits à partir de fibres qui se contractent en réaction à un stimuli électrique, comme les muscles d'êtres vivants. Il s'agit du composant primordial des organes bioniques et sont utilisés dans de nombreux robots. Les armures énergétiques et les dreandoughts utilisent presque exclusivement cette technologie qui est de loin plus efficace et plus rapide que ses équivalents mécaniques ou hydrauliques – elle est aussi très difficiles à fabriquer et par conséquent rare.

Les réacteurs gravitiques fonctionnent à partir d'un champ magnétique environnant – comme celui d'une planète. Ils ont la capacité de contrer les effets de la pesanteur et d'être la base pour les moteurs gravitiques et les suspenseurs. La technologie utilisée pour les produire appartient au passé. Heureusement, une vaste réserve de matériel existe encore sur Terra. A partir de cette réserve, les réacteurs gravitiques peuvent être construits avec l'aide des technologies conventionnelle. Une fois que ces stocks seront épuisés, davantage de production deviendra impossible

• LES SYSTEMES DE CONTROLE

L'apparence actuelle de ce type d'équipement est aussi variable que les populations des différentes planètes. Avec plus d'un million de monde dans l'Imperium, les goûts et les matériaux locaux conduisent inévitablement à une multitude de type différent. Certains mondes préfèrent des systèmes d'instruments archaïques, convaincus que l'arrangement des boutons et la forme des leviers font partie d'un schéma runique important pour un fonctionnement correct. D'autres mondes préfèrent imiter les achèvements techniques de leurs ancêtres, en utilisant des systèmes de contrôles holographiques ou de pur cristal plus avancés (bien que pas plus efficaces). Quand on les active, tous sont de la forme bouton poussoir et sont également efficaces. C'est uniquement dans le cas où les personnages rencontraient un système radicalement différent de un de ceux qu'ils utilisent que des problèmes pourraient survenir.

Les contrôles archaïques sont fondamentalement des boutons, des manettes des interrupteurs et des cadrans introduits dans un tableau complété d'écrans vidéo, numériques ou des cadrans. C'est ce genre de chose que tout le monde au vingtième siècle peut facilement comprendre et utilisé.

La technologie cristalline pure et les chaînes de cristaux phasés n'ont pas de composants visibles – ces systèmes de contrôle se présentent souvent comme une dalle de matériaux noirs ou transparent comme une vitre. Maintenu par des suspenseurs, un tableau de contrôle inactif pourrait apparaître comme une plaque de verre flottante ou une dalle de pierre – le même tableau pourrait être encastrer dans le sol ou le plafond et pourrait se mettre en place par une commande vocale, un signal radio, des senseurs de pression, des détecteurs de présence, etc. Un tableau est activé par un signal de radio codé, la voix ou simplement au touché. Un tableau activé dispense l'information visuellement comme un écran vidéo. L'équivalent des boutons sont différemment colorés qui sont touchés ou sensibles à la chaleur.

La projection holographique enveloppe l'utilisateur comme un écran vidéo tridimensionnel. L'activation se fait habituellement par la présence ou par n'importe quelle méthode utilisant la technologie cristalline – l'opérateur n'a donc qu'à s'asseoir dans le siège de contrôle pour activer le "tableau de bord". La projection peut être manipulée pour le contrôle et la manœuvre. Des senseurs observent les mouvements des yeux et des membres de l'utilisateur et les traduisent en instructions – l'utilisateur n'a qu'à presser des boutons imaginaires ! Ce système est beaucoup le type de tableaux tactiles le plus spécialisé, si bien qu'il est à peu très impossible aux non-initiés de l'utiliser. Le geste le plus léger pourra changer l'organisation entière et un unique mouvement de bras, de main, de doigt ou d'œil est à la base de la procédure opératoire.

L'impulsion par la pensée dispense de toute sorte de tableau de bord ou de mécanisme de contrôle en permettant à l'utilisateur de surveiller et contrôler le système uniquement par la pensée. Ces systèmes sont techniquement complexes et par conséquent difficiles à produire. Ils sont donc rares. Les combinaisons dreadnought sont leur application la plus commune ; certains vaisseaux spatiaux emploient l'impulsion par la pensée mais ce n'est pas courant. L'utilisation de tel appareil requiert un entraînement considérable et une longue pratique pour être employé efficacement. Le composant physique est un casque qui capte et amplifie les instructions du porteur. La connexion spinale est une version moins fine mais aussi efficace. Elle est fixée sur la colonne vertébrale du porteur et fonctionne de la même façon que le casque mais elle est difficile à enlever sans causer des blessures physiques ou mentale.

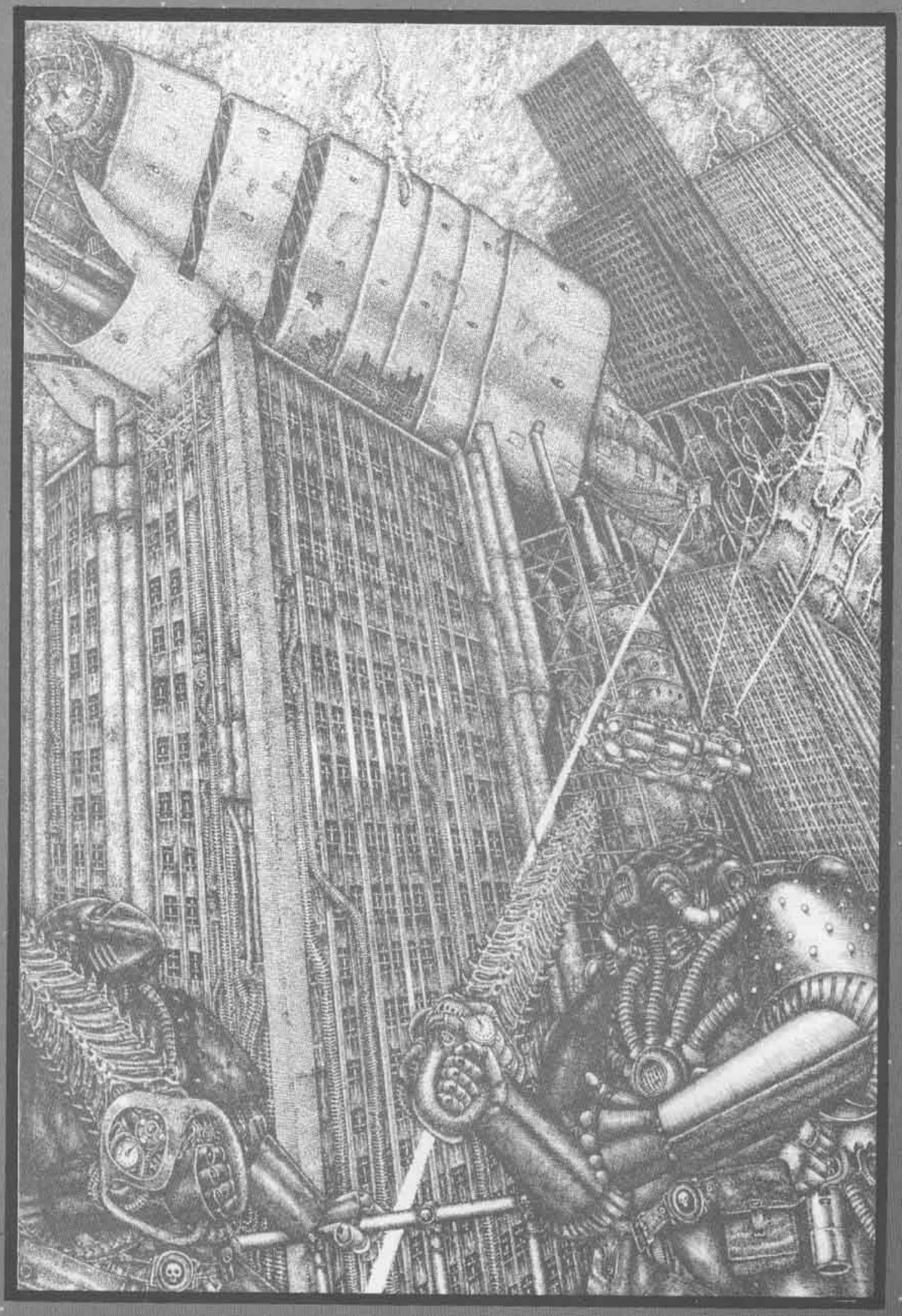
• IMPLANTS DERMIQUES ET ELECTROTATOUAGES

Le développement de la technologie cristalline est utilisé pour l'ornementation personnelle. De nombreuses races se maquillent ou utilisent des tatouages et, dans l'Imperium, ces pratiques sont courantes. Cela est vrai dans tout les niveaux de la société, de la lie des mondes ruches aux plus sophistiqués de l'Adeptus Terra. Parmi les serviteurs du gouvernement et les employés des familles de Navigateur, ces marques servent autant d'identification que d'ornements. Ils sont aussi utilisés comme signes secrets par les anarchistes ou les agents gouvernementaux, les convents psychiques ou les pirates. Les tatouages sont habituellement faits avec des matériaux et des technologies très anciens – bien que les encres utilisées peut être de n'importe quelles couleurs (y compris fluorescentes) et peuvent être amovibles, temporaires ou dégénératifs au contact de la lumière, du laser, de la chaleur, etc.

Les implants dermiques sont des tatouages sophistiqués – très sophistiqués. La miniaturisation possible grâce à la technologie cristalline a permis de créer des dispositifs fonctionnant sous la peau. L'appareil ne peut pas inclure des composants mécaniques ou utiliser de grosse quantité d'énergie. L'application la plus populaire est de produire et contrôler un tatouage électriquement sensible. De fait, les citoyens qui ont suffisamment de crédits peuvent s'offrir un système ou un logo lumineux ou clignotant sur leur front ! Ceux-ci peuvent être contrôlables, sensibles à la luminosité ou encore permanents. Les montres sous-cutanées sont un moyen commun d'avoir l'heure – une légère pression sur la montre active l'écran digital sous la peau. Un personnage pourrait même aller plus loin en ayant un membre entier ou tout son corps luminescent s'il le souhaite ! Une lumière émise depuis la paume de la main illuminera une petite zone à 10cm et, familièrement, on les appelle "lampe des voleurs car elles fournissent assez de lumière pour crocheter les serrures et manipuler des interrupteurs.

Les électrotatouages ["electoos"] utilisent aussi la technologie cristalline mais nécessitent plus de travail et une grand nombre pour être créer. Une couche inerte de matériaux conducteur est inséré sous la peau, elle parfois injecté et demande du temps pour se former avant la poursuite du processus. Des chaînes cristallines sont construites sur cette surface et le matériau en trop sont dissous. Les électrotatouages peuvent être programmés pour fonctionner comme un instrument de contrôle et de surveillance. Sur Terra, tout le monde porte un electrotatouage contenant des détails personnels, une carte de crédit, des niveaux de sécurité et des détail d'enregistrement social – cela agit comme des fichiers de police et des facilités de paiement automatique. Des senseurs dans les entrées des bâtiments lisent les détails de chaque électrotatouage portés par les individus qui les passent – l'enregistrement constant des mouvements de quiconque peut être effectué. C'est la même chose lorsqu'un individu achète quelque chose, un senseur à la caisse modifie automatiquement le crédit de l'électrotatouage. Le système est aussi utilisé dans l'Adeptus Terra et sur quelques mondes impériaux soit de manière générale soit en le réservant à des niveaux sociaux. Comme les électrotatouages sont invisibles, ils sont idéaux pour cacher des messages secrets – l'information est codée si bien quelle sera inutile sans le récepteur approprié. Un personnage portant un électrotatouage peut ne pas être au courant de ce fait et ne peut certainement pas connaître son contenu. Les électrotatouages portant des messages secret peuvent être divisés entre plusieurs personnes et ne fonctionneront que s'ils sont assemblés.

Les électrogreffes sont des formes particulières d'électrotatouages introduits directement dans le cerveau. Cette opération nécessite le découpage d'un morceau d'os de la boite crânienne et la création du tatouage directement sur les tissus cérébraux avant (habituellement) le replacement de l'os ou en la couvrant d'un matériau synthétique. Une électrogreffe réagit avec le cerveau et altère la personnalité, la mémoire et les connaissances de la créature.. De nombreux secrets technologiques de l'Imperium sont transmis de cette façon et c'est certainement la façon la plus rapide et la plus rapide pour apprendre des langues ou à conduire des machines, etc. D'un autre coté, les interférences avec l'esprit tend à causer des désordres de la personnalité, des problème de mémoire et parfois la folie. Une fois insérée l'electrogreffe peut être reprogrammé pratiquement indéfiniment bien que des usages répété accélère le processus dégénératif.



• LES GABARITS DE CONSTRUCTION STANDARD

Au cours du Moyen-Age Technologique, l'humanité voyagea à travers la galaxie, fondant de nouvelles colonies et explorant de nouveaux mondes. Beaucoup de ces colonies ne parvinrent pas à s'établir durablement, certaines furent perdues, tandis que quelques-unes formèrent des civilisations indépendantes avec des cultures distinctives. Néanmoins, la plupart établirent une économie de subsistance et arrêtèrent là leur évolution. Dans de tels environnements, peu de choses poussent au changement ; tout ce dont les citoyens avaient besoin était à portée de main, leur nouveau monde leur fournissait de la nourriture, et la somme des connaissances apportées depuis la Terre leur permettait de se maintenir à un haut niveau technologique sans pour autant former une société technologique. Cela était rendu possible entre autres par le système de Gabarits de Construction Standard installé dans chaque colonie.

Le cœur du système GCS était un programme informatique évolué conçu pour fournir des détails de construction aux colons. Sa fonction première était de permettre aux colonisateurs de construire des abris, des générateurs et des transports efficaces, sans avoir besoin de connaissances précises et à partir de presque tous les matériaux disponibles sur place. L'utilisateur demandait simplement comment construire une maison ou un tracteur, et l'ordinateur lui fournissait tous les plans nécessaires – en fait, même un idiot aurait pu utiliser ce système. Ainsi, de nombreux humains attribuent l'apparition de la civilisation ork toute entière aux premiers systèmes GCS – mais la vérité ne sera jamais connue.

Le Moyen-Age Technologique se termina par une guerre inter-humaine et par l'anarchie. Les systèmes GCS qui avaient aidé à l'expansion de l'humanité devinrent alors inutiles, et certains tombèrent en décrépitude, devenant de plus en plus hasardeux à utiliser. Ils furent maintenus en état sur quelques mondes, mais la plupart furent endommagés par des ingénieurs en programmation enthousiastes qui tentèrent de les modifier au hasard. Toutefois, les systèmes de sauvegarde d'informations qu'ils contenaient survécurent plus longtemps, et furent souvent copiés et transmis de génération en génération. Aujourd'hui, à l'Age de l'Imperium, les designs familiers des systèmes GCS sont toujours visibles dans la forme des véhicules, des vaisseaux et des bâtiments. L'Adeptus Mechanicus de Terra fit de la collecte et de l'utilisation des GCS sa mission principale – le GCS est pour eux l'équivalent de saintes écritures, le creuset de toute connaissance (ce qui est exactement ce qu'il était censé être à l'origine).

Un des résultats du système GCS et de son rôle central dans le développement de l'humanité est que de nombreux mondes utilisent maintenant des designs et des machines d'un type similaire. Bien sûr, des changements sont apparus au cours des millénaires dans la conception des appareils utilitaires basiques fournis par le GCS, mais de nombreux hommes adhèrent religieusement aux anciens modèles. Les designs GCS étaient conçus pour être capables de faire face à n'importe quoi – selon les standards de l'époque, ils étaient robustes et simples d'utilisation, imposants et bruts, durs à endommager et faciles à réparer. Parce qu'ils étaient prévus pour être utilisé par des personnes non-qualifiées, leurs centrales énergétiques étaient conçues pour fonctionner avec des matériaux faciles à obtenir, et employaient donc l'énergie de la vapeur, l'énergie éolienne, l'énergie de l'eau et les moteurs à combustion. Des machines de haute technologie étaient également décrites (bien que peu utilisées), et on pouvait donc obtenir les designs complets de grilles énergétiques nucléaires et de processeurs à fission. Néanmoins, peu de personnes comprenaient de telles technologies, d'autant plus que les besoins en énergie étaient assez facilement pourvus par des moyens conventionnels. En conséquence, des copies de ces gabarits n'étaient que rarement effectuées, et les textes écrits furent peu à peu perdus ou déformés au-delà de tout espoir de restauration.

Les armes, les véhicules et la plupart de l'équipement décrits dans ce livre ont leurs racines dans le système GCS. Les véhicules de combat ressemblent souvent à des tracteurs ou à des engins de manutention parce que c'est exactement à partir de ces types de véhicules qu'ils furent copiés ! Les designs GCS peuvent être produits dans presque tous les matériaux: bois, plastique, béton, acier, etc, et peuvent être reproduits sur presque tous les mondes possédant un tant soit peu de matériaux bruts. On ne connaît pas de système GCS qui ne soit pas corrompu, et après tant de siècles, il est probable qu'il continue à en être ainsi. Néanmoins, découvrir un tel système est considéré par de nombreux techno-prêtres comme leur but ultime – une sorte de quête du Graal. Il existe bien des légendes sur des systèmes GCS perdus mais fonctionnant toujours, mais personne ne peut dire si ces légendes s'appuient sur un semblant de vérité.

• CHRONOLOGIE DE L'UNIVERS DE ROGUE TRADER

Aujourd'hui **ERE DE l'IMPERIUM**

L'humanité vit dans une société placée sous l'égide de l'administration impériale. L'Empereur a maintenant atteint la fin de sa vie naturelle, son existence n'est plus maintenue que par des moyens artificiels et des sacrifices humains. Les serviteurs impériaux travaillent à la pérennité et à la survie de l'humanité contre la myriade de périls qui menacent de la détruire. Les psykers et les horreurs du Warp sont contrôlés par la vigilance des Inquisiteurs, des gouverneurs impériaux et des autres serviteurs impériaux. Les psykers continuent à apparaître en nombre croissant, tandis que des groupes anarchiques, anti-gouvernementaux ou dominés par des créatures du Warp gagnent constamment du terrain, en dépit des efforts de l'Empereur.

Il y a 10 millénaires

Du chaos de l'Ere des Luttes émerge une faction victorieuse. Lentement, la galaxie est reconquise jusqu'à ses précédentes limites et l'Imperium est fondé. Le leader de l'Imperium n'est connu que sous le nom d'Empereur – et est encore capable de vie indépendante à cette époque. Avec la création de l'Astronomican, un phare de navigation psychique dirigé par l'Empereur lui-même, les voyages interstellaires deviennent plus simples et plus rapides. La répression et le contrôle des psykers et des créatures du Warp libère la majeure partie de l'humanité de ses liens démoniaques.

Il y a 15 millénaires **ERE DES LUTTES**

De terribles guerres déchirent la civilisation humaine. Des empires localisés et des factions se battent entre eux ainsi que contre les innombrables aliens qui tentent maintenant de prendre part à la ruine des territoires humains. De nombreux mondes tombent sous la domination de créatures du Warp, tandis que d'autres régressent jusqu'à la barbarie. Les humains ne survivent que sur les mondes où les psykers sont éradiqués ou contrôlés. A cette époque, la Terre se voit entourée de tempêtes Warp terribles qui isolent la planète-mère pour des milliers d'années, ajoutant ainsi à la ruine de l'humanité. Les cultures humaines se diversifient et de nombreuses mutations apparaissent, y compris les ancêtres des Homo Sapiens Gigantus, Rotundus et Minimus.

L'humanité atteint les extrémités les plus lointaines de la galaxie, terminant ainsi la course aux étoiles commencée cinq mille ans plus tôt. La civilisation humaine est maintenant largement répandue et divergente – avec aussi bien d'innombrables petites colonies que de grandes planètes surpeuplées. Les guerres avec les races extraterrestres continuent, mais ne représentent pas une grande menace pour la stabilité de l'espace humain. Néanmoins, deux événements se produisent simultanément – des humains pourvus de pouvoirs psychiques commencent à apparaître sur presque tous les mondes, et la civilisation commence à s'écrouler sur elle-même à cause de l'étendue de la folie, des possessions démoniaques et de l'anarchie. A cette époque, l'existence des créatures du Warp et le danger qu'elles représentent pour l'esprit humain ne sont pas entièrement compris.

Il y a 20 millénaires **MOYEN-AGE TECHNOLOGIQUE**

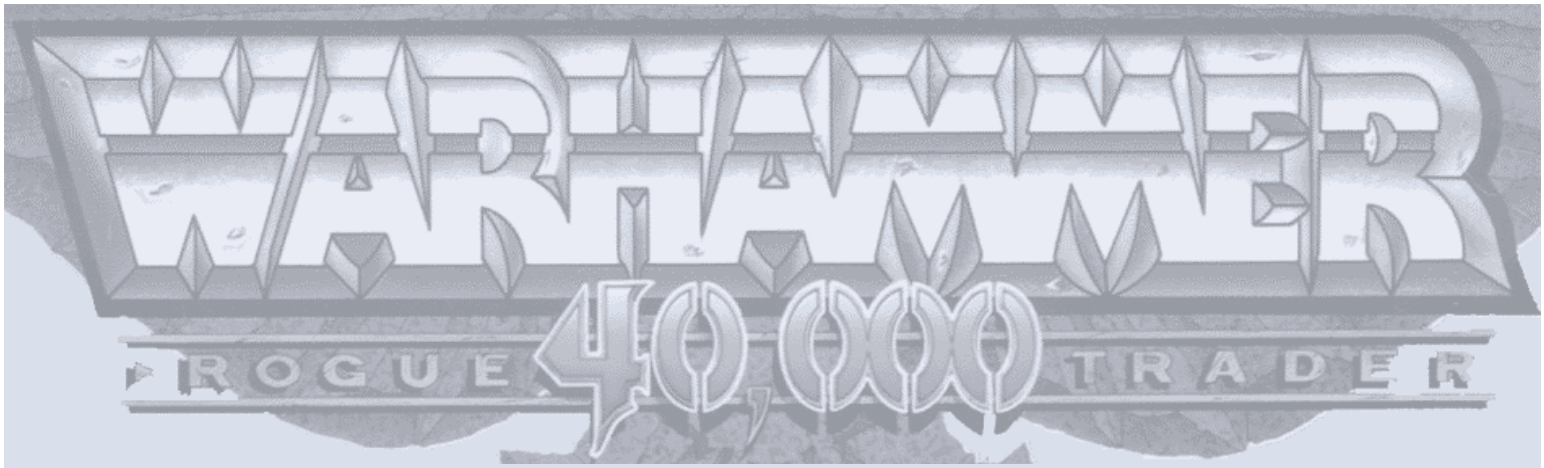
L'humanité explore et colonise la galaxie, rencontrant en même temps beaucoup des races qui peuplent l'espace. L'age d'or de l'accomplissement scientifique ainsi que la perfection du système SCS permettent maintenant une expansion quasi-exponentielle alors que l'humanité avance vers les étoiles et vers un nouveau départ.

Le développement et la culture du génome des navigateurs permet aux pilotes humains d'effectuer des sauts Warp plus longs et plus rapides que ce que l'on pensait possible jusqu'alors. Les familles de navigateurs, tout d'abord contrôlées par des cartels industriels et commerciaux, finissent par devenir de véritables forces indépendantes.

La découverte de la propulsion Warp accélère le processus de colonisation, tandis que les colonies plus anciennes se fédèrent à la Terre. Les premières races extraterrestres sont rencontrées. Les premières guerres extraterrestres débutent.

Il y a 25 millénaires

L'humanité commence à coloniser les systèmes solaires proches en utilisant des vaisseaux à propulsion sub-luminique conventionnelle. La progression est d'abord lente, et les nouvelles colonies doivent survivre en tant qu'unités indépendantes isolées de la planète-mère par un voyage de plus de dix générations.



• SEQUENCE DU TOUR

Mouvement
Tir
Corps à corps
Réserves
Psychique
Ralliement
Les actions et les mouvements obligatoires précèdent la séquence du tour.

• MOUVEMENT

Terrain difficile Le mouvement est divisé par deux
Terrain très difficile Le mouvement est divisé par quatre
Obstacle traverser un obstacle fait perdre la moitié du mouvement
Rotation Le premier 90° est gratuit – chaque 90° ou moins coûte ½".

• SE CACHER

Obstacle linéaire – si l'obstacle est à moins de 1" de la cible.
Bois – dedans
Cratère, trou, tranchée – dedans
Fenêtres et portes de construction – à l'intérieur

Les figurines cachées ne peuvent pas tirer ou faire de mouvement de réserve sans être détectés.

• TABLE POUR TOUCHER AU TIR

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

+1 Grosse cible (+3m)
-1 Petite cible (-30cm)
-1 tir depuis une surface en mouvement
-1 Cible en mouvement (mod. par 10" complet)
-1 Tireur blessé
-1 Cible derrière un couvert léger
-1 armes improvisées
-2 cible derrière un couvert lourd

• TEST DE DEROUTE

Une unité doit faire un test de déroute lorsque :
L'unité a perdu un round de combat
L'unité a perdu plus de 1/3 de sa force dans un seul tour suite à des tir et/ou des attaques psychiques.
Le MJ le décide et que c'est indiqué dans les règles.

• TABLE POUR BLESSER

	Endurance									
Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6						
2	3	4	5	6	6					
3	2	3	4	5	6	6				
4	2	2	3	4	5	6	6			
5	2	2	2	3	4	5	6	6		
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

• TABLE POUR TOUCHER AU CORPS A CORPS

CC de	CC du défenseur									
l'attaquant	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5

+2 Frénésie
+1 Charge
+1 En hauteur
+1 Poursuite
-1 A travers un obstacle dé
-1 Utilisant plus qu'une arme
-1 Utilisant une arme de la mauvaise main
-2 Attaque improvisée

• RESERVES

Pour faire un mouvement de réserve, une figurine doit :
Etre dans une unité qui n'a aucun membre à 4" d'un ennemi
Ne pas avoir tirer
Ne pas être dans ou derrière un couvert
Ne pas être caché

• **RESUME DES ARMES**

• ARMES DE BASE

	Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Mod. svg	Type				Gaba-rit	Tech.
			CP	LP				C	L	M	S		
Fusil mitrailleur	0-12"	12-32"	+1		3	1	-1						6
Bolter	0-12"	12-24"	+1		4	1	-1						6
Arc	0-12"	12-24"		-1	3	1							5
Arbalète	0-16"	16-32"		-1	4	1				x			5
Lance-flammes	0-6"	6-12"	+2	-1	4	1	-2					1½"	6
Graviton	0-8"	8-16"	+1		spécial							1½"	6
Arbalète de poing	0-8"	8-16"		-1	4	1				x			5
Fusil laser	0-12"	12-24"	+1		3	1	-1						6
Fuseur	0-6"	6-12"	+1		8	D6	-4			x		1"	6
Mousquet	0-6"	6-24"		-1	3	1	-1			x			5
Fusil à aiguille	0-16"	16-32"	+1		3	1	+1			x			7
Lance-plasma	0-8"	8-24"	+1		7	1	-2				x		6
Fusil à pompe	0-4"	4-18"		-1	var.	1	var.			x		½"	5
Catapulte shuriken	0-12"	12-24"	+1		4	1	-2				x		7
Fronde	0-12"	12-18"		-1	3	1				x			5

• ARMES LOURDES

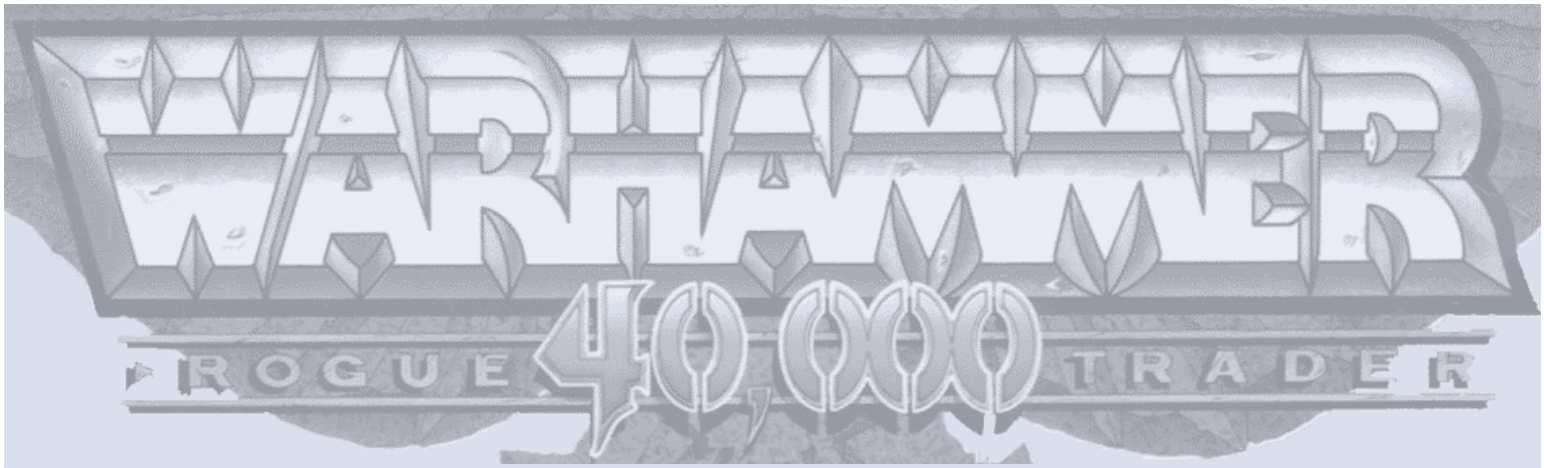
	Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Mod. svg	Type				Gaba-rit	Tech.
			CP	LP				C	L	M	S		
Autocanon	0-20"	20-72"			8	D6	-3		2"	x		1"	6
Transmuteur	0-20"	20-40"	-1		var.	D6	var.		1½"	x		var.	7
Canon à distorsion	0-16"	16-32"		-1	cf.texte				2"	x		2"	8
Lance-grenades	0-20"	20-60"			selon munition				1½"	x			6
Lance-plasma lourd:	0-20"	20-40"			7	D4	-2		2"	x	x	1"	6
puissance max.	0-20"	20-72"			10	D10	-6		2"	x		1"	6
Bolter lourd	0-20"	20-40"			5	D4	-2		1"	x	x		6
Mitrailleuse	0-20"	20-40"			4	1	-1		1"	x	x		6
Lance-toile lourd	0-12"	12-24"							2"	x		2"	7
Canon laser	0-20"	20-60"			9	2D6	-6		2"	x			6
Lance-missiles	0-20"	20-72"			selon munition				1"	x			6
Multilaser	0-20"	20-60"	+1		6	D4	-1		2"	x	x		6
Multifuseur	0-12"	12-24"	+1		8	4D4	-4		2"	x		2"	6

• ARMES DE CORPS A CORPS

	Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Mod. svg	Type				Gaba-rit	Tech.
			CP	LP				C	L	M	S		
Pistolet antique	0-6"	6-12"	-1	-2	3	1	-1	x					5
Pistolet mitrailleur	0-8"	8-16"	+2		3	1	-1	x					6
Pistolet bolter	0-8"	8-16"	+2		4	1	-1	x					6
Epée tronçonneuse					4	1	-1	x					6
Accessoire de combat					FU	1		x					4
Sceptre de force					cf.texte			x					4
Epée de force					FU	1		x					4
Arme à deux mains					FU	1	-1	x					4
Arme à une main					FU	1		x					4
Lance-flammes léger	0-4"	4-8"	+2		4	1	-2	x					6
Arme improvisée					FU	1		x					1
Pistolet laser	0-8"	8-16"	+2	-1	3	1		x					6
Pistolet à aiguilles	0-8"	8-16"	+2	-1	2	1	+1	x					6
Neurodisrupteur	0-6"	6-12"	+2		cf.texte			x					4
Pistolet à plasma	0-6"	6-18"	+2	-1	6	1	-1	x					6
Hache énergétique					6	1	-3	x					5
Gantelet énergétique					8	1	-5	x					6
Epée énergétique					5	1	-1	x					5
Fusil à canon scié					var.	1	var.	x		x		½"	5
Pistolet automatique	0-8"	8-16"		-1	3	1		x					6
Epée					FU	1		x					4
Lance-toile	0-4"	4-8"	+1		cf.texte			x					7

• GRENADES ET MISSILES

	Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Mod. svg	Type				Gaba-rit	Tech.
			CP	LP				C	L	M	S		
Défoliant	0-4"	4-8"								x		1½"	4
Aveuglant	0-4"	4-8"								x		1½"	4
Asphyxiante	0-4"	4-8"		-1	3	1				x		1½"	4
Antichar : grenade	0-2"	2-4"		-1	6	D6	-3			x		½"	5
missile					8	D10	-6					½"	5
A fragmentation	0-4"	4-8"		-1	3	1				x		2"	4
Hallucinogène	0-4"	4-8"		-1						x		1½"	6
PEM	0-4"	4-8"		-1	2	1				x		1½"	8
Assommante	0-4"	4-8"		-1						x		1½"	5
A fusion	0-4"	4-8"		-1	8	D6	-4			x		1"	5
A photon	0-4"	4-8"								x		1½"	5
Plasma	0-4"	4-8"		-1	5	1	-2			x		1½"	4
Psyk-out	0-4"	4-8"								x		1½"	4
A radiations	0-4"	4-8"								x		var.	5
Cauchemar	0-4"	4-8"								x		1½"	4



LES ORKS

Pour une description détaillée de l'espace ork, des orks et leurs esclaves gretchins, reportez vous à la page 186 et la section background. Les orks sont grands, puissants, vulgaires, agressifs et les plus grands ennemis de l'humanité. Leur incapacité à s'organiser les empêchent de submerger l'Imperium (heureusement, ils ne sont pas assez intelligents non plus). Thrugg et Hruk mènent une force de guerriers orks typiques. Les lignes ci-dessous décrivent leur équipement et leur apparence générale (dégoûtant, n'est-ce pas ?). Evidement, les orks aiment embellir leur équipement, voler celui des autres et ajouter des trucs de leur cru, tant et si bien qu'il n'y a pas deux orks à l'aspect rigoureusement identique. Beaucoup de leur équipement est volé sur des mondes humains et est souvent minable (les orks ne sont pas contre cabosser leur casque pour y faire rentrer leur tête difforme, d'autres ne sont pas contre cabosser leur tête pour pouvoir mettre leur casque…)

Casque – Les orks n'ont pas vraiment besoin de casque car leurs crânes sont très épais et leurs cerveaux aussi durs et difficiles à endommager. D'un autre coté, les casques sont un symbole du statut du guerrier, et beaucoup d'orks en portent. Certains orks en ont même un de recharge.

Armure flak – L'armure flak combine un matériau absorbant d'énergie, un rembourrage pneumatique et une bonne couche de plastique réactif aux impacts (un matériau qui est normalement mou et pliable mais qui se rigidifie s'il subit un impact). Les orks peuvent en fabriquer eux-mêmes mais ils le volent plupart du temps aux humains et le modifient pour le mettre.

Equipement dorsal – les sacs à dos sont fait en tissu, en cuir, en métal ou en n'importe quoi d'autre. Les équipement dorsaux de Space Marines sont appréciés – et séparer un équipement dorsal de son possesseur est une tache qui ne rebute aucun ork. Que peut mettre un ork dans son sac à dos ? Ils sont utilisés pour porter des effets personnels, de la nourriture et un bric-à-brac divers. Bref, pour les orks, il vaut mieux ne pas en parler.

Bolter – Les orks sont des créatures peu sophistiquées. Ils préfèrent les armes qui font du bruit et de gros trous. Les bolters sont des armes comme celles-là ! Ils ont une portée relativement courte mais tirent une grêle de bolts explosifs. Chaque bolt est comme un petit missile dont les effets sont exactement ceux qui conviennent aux orks. Vous pouvez trouver une description complète du bolter sur la page 70 de la section équipement. Ses statistiques sont les suivantes.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
0-12"	12-24"	+1		4	1	-1					

INFORMATIONS DU MAITRE DU JEU

Peau – la peau d'un ork est habituellement verdâtre bien que la teinte puisse varier du noir au jaunâtre. Outre le fait qu'elle soit graisseuse et verruqueuse, la peau ork est extrêmement résistante – un peu comme du papier verre mais du papier verre avec des poils.

Dentition – impressionnante. Les orks sont carnivores par nature et cannibales par inclinaison. Les humains sont en bonne place sur leur liste de nourriture favorite, bien que les halflings soient considérés avec délectation mais provoquant des flatulences.

Yeux – petits, torves et rouges mais comparable en efficacité à ceux des humains.

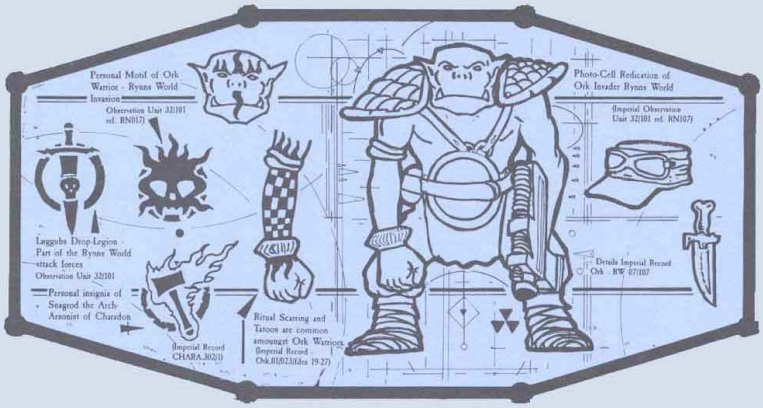
Posture – les bras d'un ork sont assez longs, les jambes arquées et inclinées. Il en résulte une allure traînante et fait que leur tête semble être en avant des épaules (et non au dessus).

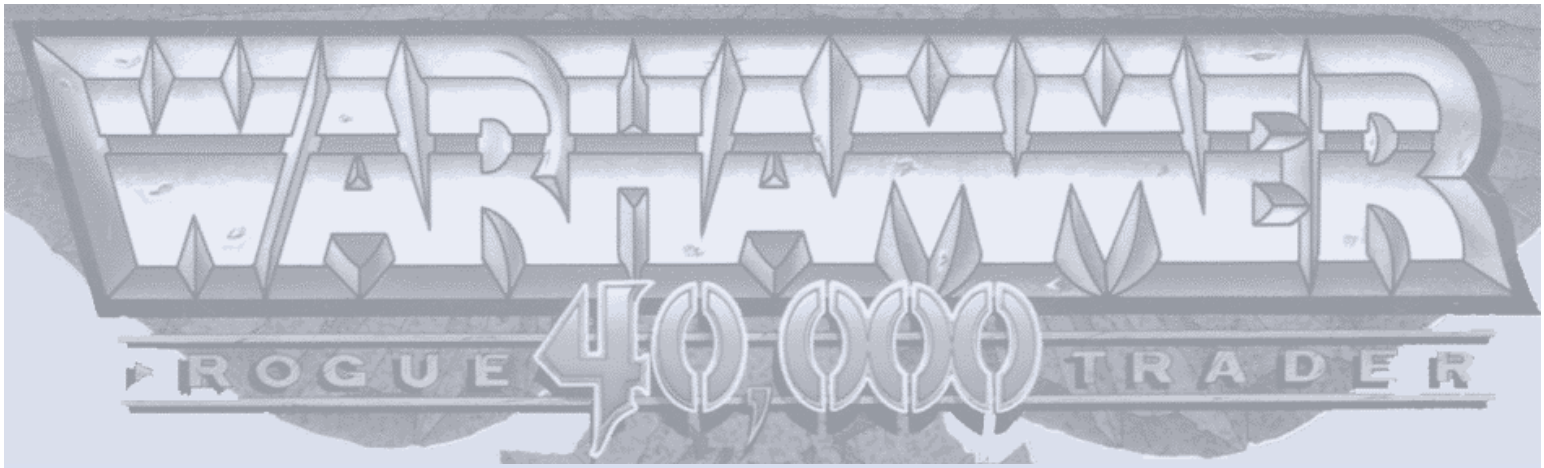
Goût vestimentaire – les orks ont un sens de l'hygiène arriéré et une considérable tolérance pour les trous, les accrocs et les taches. Beaucoup de leurs vêtements sont faits en matériaux naturels, cuirs ou fourrures. Le reste est volé aux autres races et modifié pour le mettre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7
Hruk	4	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7
Thrugg	4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Les orks ont un profil différent de celui des humains – reflétant leurs forces et leurs faiblesses individuelles. Comme vous pouvez le voir, le soldat ork moyen est légèrement plus costaux que l'humain moyen avec une Endurance de 4 au lieu de 3. Il est un petit peu plus lent avec une Initiative de 2 au lieu de 3. Comme nous l'avons noté auparavant, les orks ne sont pas très brillants – avec une intelligence moyenne de 6 seulement à opposé au 7 de l'humain moyen.

Hruk et Thrugg sont de loin meilleurs que les orks moyens – Hruk a le profil d'un champion ork tandis que Thrugg celui d'un héros mineur.





LES SPACE MARINES

Les Space Marines sont les guerriers humains ultimes – spécialement sélectionnés parmi les plus endurants des psychopathes de la galaxie, entraînés pendant des années pour ignorer tout sentiment de pitié, modifiés par chirurgie pour être plus forts et plus rapides que n'importe quel humain normal et équipés des meilleures armes de l'Imperium. Ils vivent en clans guerriers appelés chapitres – et chaque chapitre a ses propres traditions, sa propre base et un commandant indépendant. Les chefs des chapitres prêtent allégeance directement à l'Empereur et ce sont ces guerriers qui forment la fine fleur de la machine de guerre impériale. Pour plus de détails, regardez la page 153 de la section background.

Armure énergétique – tous les marines portent une combinaison de combat hermétique. Cette dernière n'est pas seulement une protection, mais elle est aussi auto-propulsée, contenant des muscles en neuro-fibres et des senseurs compliqués qui la rende capable de fonctionner comme un exosquelette mobile. La combinaison contient son propre ravitaillement en air et offre une protection contre les armes à gaz, les atmosphères empoisonnées et même contre le vide de l'espace.

Casque – le casque des Marines est une partie de l'armure énergétique et incorpore les équipements suivants. Les senseurs court-circuitent les sens normaux relayant l'information directement jusqu'au cerveau. Cela les rend impossible à aveugler, à rendre sourd ou à causer d'autres dommages aux sens du porteur. Un communicateur permet aux Marines de se parler les uns aux autres en tout temps. Il a une portée de 50miles et peut aussi être utilisé pour essayer de contacter d'autres communicateurs. Les respirateurs sont construits directement dans le casque, permettant au porteur de respirer de l'air pur quelles que soient les conditions locales.

Bolter – l'arme standard des Marines est le boltgun ou bolter – une arme à courte portée qui tire des bolts explosifs auto-propulsés. Les bolters sont des armes efficaces, qui font beaucoup de bruit et cause d'importants dégâts.

Pistolet bolter – en plus du bolter ordinaire, les Marines portent un version pistolet appelé pistolet bolter. C'est une arme utile car elle peut être utilisée au corps à corps. Notez que le +2 pour toucher s'applique aux tirs seulement – pas au corps à corps.

Couteau – On n'est jamais assez bien armé ! les Marines portent toujours un couteau ou une épée courte pour les cas d'urgence.

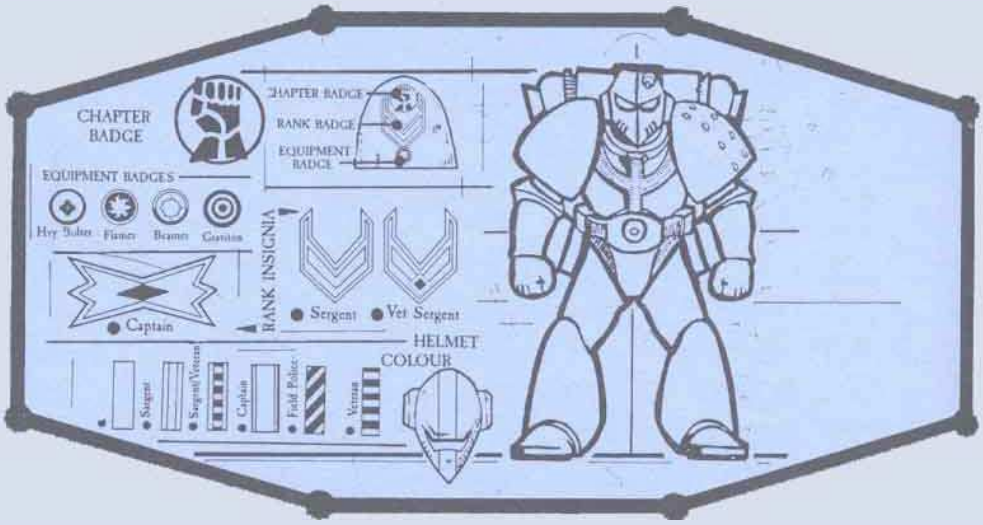
Insignes – Les Crimson Fists sont facilement reconnaissables grâce au gantelets rouges de leur armure énergétique. La combinaison est bleu sombre – et d'autres détails sont rouges assorties aux poings. L'emblème du poing rouge est arboré sur la marque du chapitre et sur les bannières.

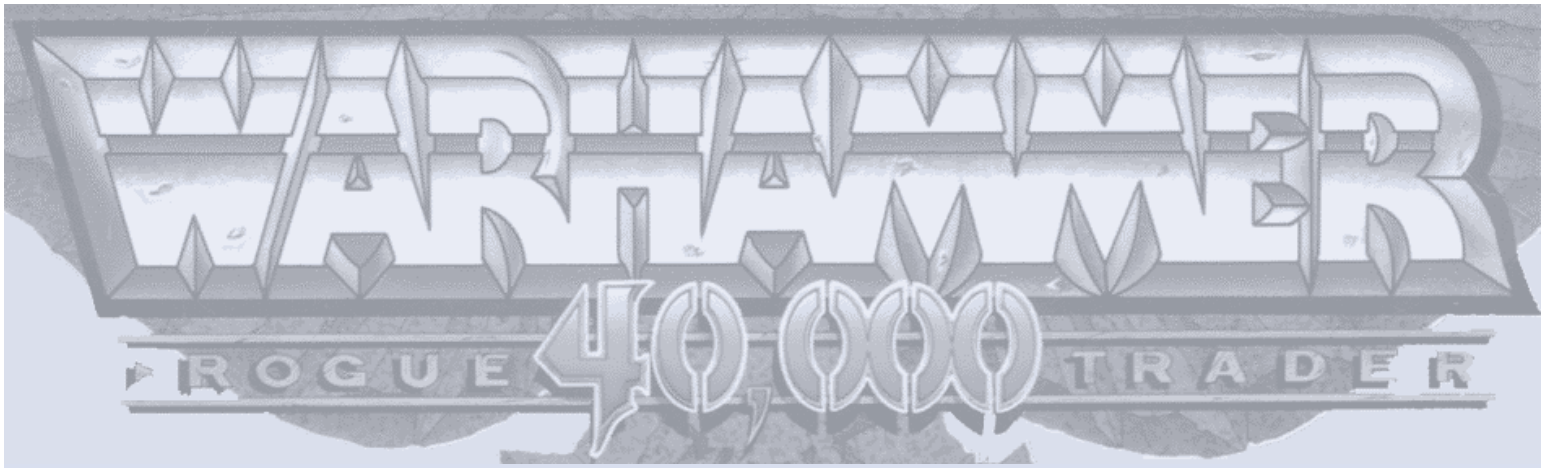
• PROFILS

Comme nous l'avons déjà dit, les Space Marines sont de loin plus forts et redoutables que les hommes ordinaires – même que des soldats normaux. Leurs profils reflètent cela. Le Commandeur Marine Pedro Cantor a les caractéristiques d'un héros majeur marine.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Marine	4	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8
Cantor	4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

INFORMATIONS DU MAITRE DU JEU





BRIEFING DU JOUEUR MARINE

Introduction. Le monde de Rynn se situe à l'extrémité de l'espace humain à portée de raids d'innombrables seigneurs orks qui dirigent les systèmes voisins. Les orks sont des extraterrestres dégoûtants et désorganisés dotés d'une intelligence réduite et sans pitié. Jusqu'à présent, le monde de Rynn était resté en paix. La principale raison à cela était certainement qu'il était la base du chapitre Space Marine des Crimson Fists – dont la forteresse monastère a été édifié sur le sol rocheux depuis plus de mille ans. Cependant, la semaine dernière, la planète a été envahi par une force de l'empire ork de Charandon. Le seigneur ork, nommé Snagrod l'archi-incendiaire a déjà conquis le monde humain de Badlanding, sans parler de plusieurs empires orks mineurs. Le monde de Rynn est faiblement peuplé, mais a un système complet et effectif de missiles de défense conçu pour décourager les agresseurs. Confiant dans la puissance de leurs défenses (et oubliant le comportement irrationnel des orks), personne n'avait anticipé l'invasion. Malgré cela, tout aurait pu bien se passer s'il y avait pas eu ce surprenant accident qui causa la déviation d'un missile de défense et le fit tomber tout droit sur le sommet de l'arsenal Space Marine. La base Marine, ses combattants et ses machines fut complètement détruite. Les seuls survivants sont le chef du chapitre, le commandeur Pedro Cantor et quinze marines. Sans les marines, les colons humains sont rapidement tués et leurs villes submergés. Désormais, seule la capitale de la planète, New Rynn City, reste aux mains des humains.

Le contexte. Vous êtes le commandeur Pedro Cantor – vous êtes aussi fatigué, affamé et un peu las. De vos forces initiales, il ne reste que quinze guerriers. Depuis le désastre à votre base, vous vous dirigez vers New Rynn City, voyageant de nuit en évitant les nombreuses patrouilles orks. Tant que New Rynn tient toujours, il y a encore un espoir – le gouverneur planétaire et ses troupes représentent encore une force combattante formidable, et il y a toujours une chance de recevoir une aide des systèmes proches. Bien que peu nombreux, quinze marines représentent une force beaucoup plus puissante que leur petit nombre le suggère, et vous-même êtes un guerrier expérimenté et un commandeur d'une inestimable valeur. Si vous pouvez atteindre New Rynn, votre aide pourra faire toute la différence. Maintenant, c'est l'aube et vous avez atteint une petite ferme incendiée. Vous décidez d'ordonner une halte, postant des sentinelles pendant que les autres essaient de se reposer. Depuis des heures, vous n'arrivez pas à dormir et alors, juste au moment où vos paupières s'alourdissent, un signal d'avertissement dans votre casque vous dit que quelque chose ne va pas. 'A tous – Station une – patrouille ork en approche par l'est – légèrement armée, interception dans 3 minutes – Commander – instructions requises – Fin. Vos troupes sont déjà sur pied attendant votre commandement.

Votre force comprend quinze Space Marines plus vous – Commander Cantor. Les profils sont ceux qui suivent.

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

Armures : armure énergétique
Equipement : bolter, pistolet bolter, couteau

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Marine LM	4	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8

Armures : armure énergétique
Equipement : lance-missiles avec missiles à plasma, pistolet bolter, couteau

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

Armures : armure énergétique, champ réfracteur
Equipement : 2 pistolets bolter, gantelet énergétique, couteau

Les marines sont organisés en trois escouades de cinq hommes – mais chaque escouade a disposé une sentinelle. Chaque escouade est menée par un leader qui a le même profil que ses hommes. Une escouade comprend un lance-missiles. Les sentinelles peuvent essayer de rejoindre leur escouade ou rester détachées pendant la partie.

L'armure énergétique est la protection standard des marines offrant une sauvegarde de base de 4, 5 ou 6 sur un D6. Cette armure est auto-propulsée et il n'y a donc aucune pénalité de mouvement en dépit du haut degré de protection. L'armure inclut un respirateur (le porteur respire de l'air pur et n'est pas affecté par les gaz, les poisons, le vide, etc.), des senseurs (un lien vers le cerveau du porteur qui court-circuite les organes sensitifs pour le rendre invulnérable aux armes aveuglantes) et un communicateur (chaque marine de la force peut communiquer avec n'importe quel autre n'importe quand).

Bolter. les bolters ou boltgun tirent une grêle de bolts explosifs comme de petits missiles. Ils sont appréciés des «vrais» guerriers car ils causent beaucoup de dégâts et de bruits.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
0-12"	12-24"	+1		4	1	-1					

Comme vous pouvez le voir le bolter est une arme puissante. Il a une portée limité à 24", mais à courte portée (en dessous de 12"), il y a un bonus de +1 pour toucher pour prendre en compte la concentration de tirs. Tous les tirs sont résolus avec une force de 4 alors que les opposants ont un malus de 1 à leur sauvegarde.

Pistolet bolter. C'est la version pistolet du bolter ordinaire qui a l'avantage de pouvoir être utilisé en corps à corps autant qu'à distance. La portée est limitée – mais dans celle-ci c'est une arme mortelle.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
0-8"	8-16"	+2		4	1	-1	X				

Le pistolet bolter utilise les mêmes munitions et a des caractéristiques similaires à celle du bolter – à part sa portée plus réduite (16" au lieu de 24"). Comme beaucoup de pistolet, il se tient à une main et grâce à cela, il est facile à utiliser sur de très courte distance (+2 pour toucher à moins de 8"). La marque dans la colonne "C" indique que l'arme peut être utilisée au corps à corps. Notez que le +2 pour toucher ne s'applique qu'au tir mais pas au corps à corps.

Couteau. Tous les marines portent un couteau ou une arme comparable assurant qu'ils ne soient jamais sans défense au corps à corps.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
Corps à corps				FU*	1	-	X				

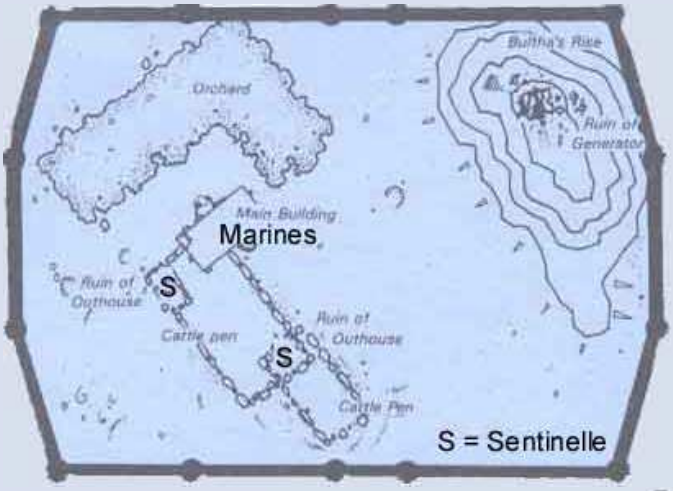
*Force de l'utilisateur

Lance-missiles. C'est une forme avancée de lanceur capable de tirer toute une variété de missiles. Il s'agit d'une arme lourde et une pénalité de mouvement lui est associée, mais cette arme est dotée de suspenseurs – appareil antigravitique qui supprime le poids. L'arme est chargée seulement avec des missiles à plasma – munitions produisant une explosion de matière ionisée – un truc très chaud en fait !

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
0-20"	20-72"			5	1	-2		1"	X		1½"

Cette arme a une très longue portée et est plus puissante que les bolters normaux. Non seulement le plasma a une force de 5, mais il a également un modificateur de –2 à la sauvegarde ! La pénalité de 1" au mouvement est annulée. La marque dans la colonne M indique qu'il s'agit d'une arme mouvement ou tir – il est impossible de se déplacer et de tirer dans le même tour. L'arme a aussi une aire d'effet – représentée par le gabarit de 1½" de rayon.

Le champ réfracteur est une type d'armure particulier – c'est un champ d'énergie entourant complètement le porteur. [Il donne une sauvegarde supplémentaire et non modifiable de 5 ou 6 sur un D6.]



Gantelet énergétique. Il s'agit d'une arme de corps extrêmement puissante et très recherchée. Il prend la forme d'un gant entouré d'un champ d'énergie qui détruit tout ce que le porteur touche. Ainsi équipé, un homme peut traverser les murs et les armures les plus solides, mettre les véhicules en pièce et créer une panique considérable parmi les adversaires !

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
Corps à corps				8	1	-5	X				

Déploiement. Au début du jeu, vos forces sont cachées à couvert et sont pas placée sur la table. Dès qu'une figurine tire ou s'expose à la vue d'un ennemi, elle est placée sur la table. Jusqu'à ce que toute les figurines soient découvertes, tous les mouvements enregistré sur la carte. Vous devez faire tous vos mouvements cachés avec le MJ qui vérifie la position des figurines et les placent finalement sur la table.

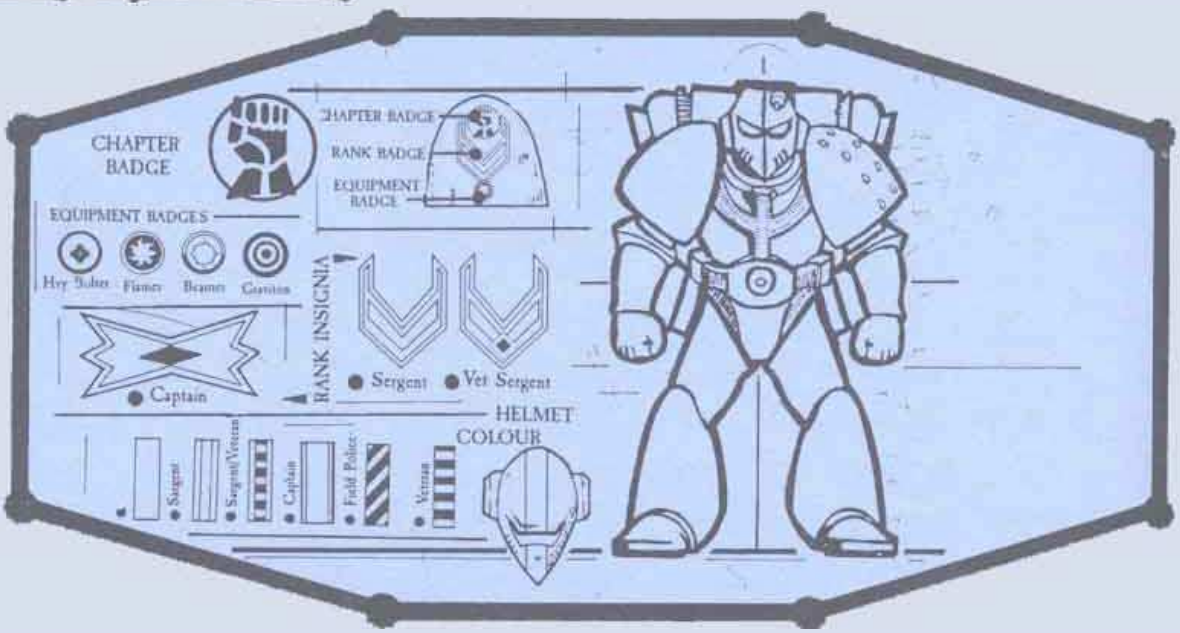
Objectifs. Votre objectif est de survivre. Si vous pouviez vous esquiver et éviter la patrouille ork, ce serait le mieux – mais votre expérience vous dit que ce n'est pas ce qui va se passer. Si un combat doit avoir lieu, assurez vous qu'aucun ork ne puisse s'échapper pour prévenir ses amis. Vous devez être sûr que la patrouille ne communique pas votre position et demande des renforts. En tant que commandant expérimenté, vous savez que seuls les chefs orks ont des communicateurs. Votre force est déjà diminuée – Toute perte supplémentaire pourrait sérieusement réduire vos chance d'atteindre New Rynn.

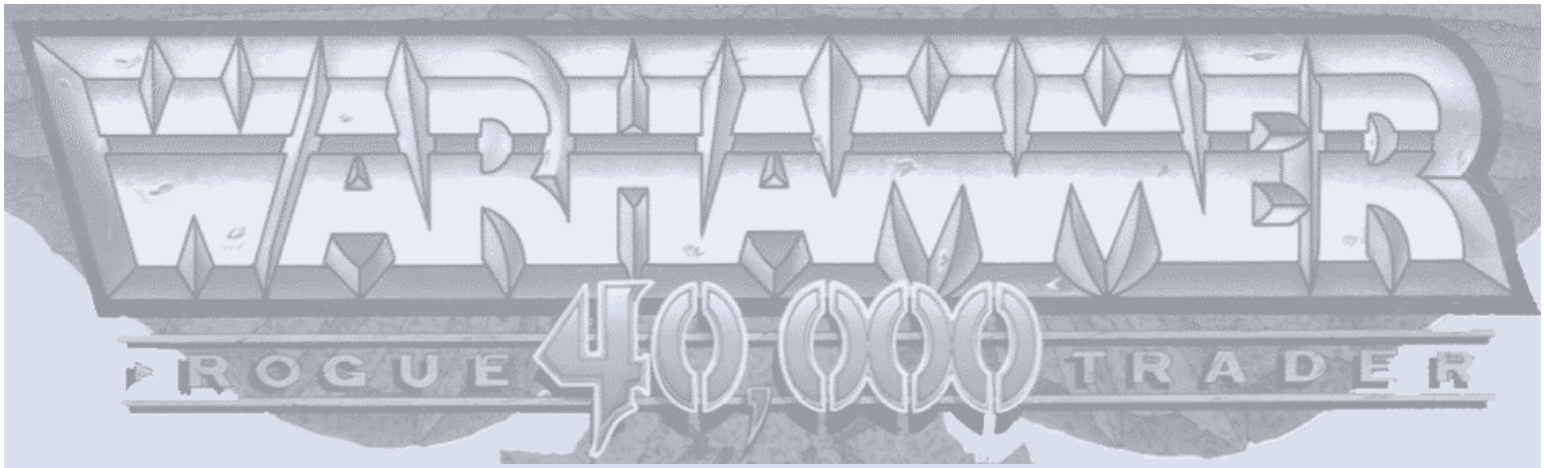
Bataille n° MJ Joueurs Date

Résultat

Notes

Note : Dans la colonne type, un "L" fait référence à une arme de corps à corps, "L" à une arme lourde, la valeur donnée représente la pénalité de mouvement encourue, exprimée en pouces. "M", une arme à rechargement lent, l'arme ne peut pas bouger et tirer le même tour. "S" Arme à tir soutenu, si l'arme cause des dégâts, elle peut tirer à nouveau jusqu'à ce qu'elle rate son tir ou ne parvienne pas à blesser.





BRIEFING DU JOUEUR ORK

Introduction. Vous incarnez Thrugg Bullneck, un commandant ork de la force d'invasion de Charadon. La semaine dernière, le Seigneur de Guerre de Charadon, Snagrod l'archi-incendiaire a lancé son armée (vous y compris) sur la planète humaine de Rynn. Durant les combats préliminaires, vous avez mené vos troupes à l'attaque d'une petite ferme, où vous avez massacrés les défenseurs humains avant d'incendier le bâtiment. Au cours de ce combat, vous et l'un de vos chefs d'escouade (un ork nommé Hruk) avez découvert une cache de bijoux. Peu désireux d'avertir votre commandement de la découverte de ce butin, vous avez caché les bijoux, et les avez enterrés dans une boite métallique sous les décombres du bâtiment principal. De cette manière, les bijoux seraient en sécurité jusqu'à ce que vous reveniez les chercher. Vous ne faites pas confiance à Hruk, et, pour être honnête, il ne vous fait pas confiance non plus… Vous avez passé la dernière semaine à vous surveiller mutuellement de très près.

Aujourd'hui, vous avez reçu l'ordre de mener vos troupes pour une patrouille de surveillance de la zone. La ferme se trouve non loin de la zone de combat, dans les environs de la dernière forteresse humaine - la capitale planétaire, New Rynn City - il vous faut donc être prudent et faire attention aux patrouilles d'humains. Une petite diversion vous permettrait de vous rendre jusqu'à la ferme, où, avec un peu de chance, vous pourrez récupérer les bijoux sans que vos belliqueux compagnons ne se doutent de quoi que ce soit…

Contexte. Comme vous approchez de la ferme, vous sentez que quelque chose ne tourne pas rond. Votre flair aiguisé a déjà senti cette odeur fade auparavant - des humains ! Il se peut que leur puanteur traîne encore dans cette endroit malgré la mort de tout les occupants. Mais quelle qu'en soit la raison, cela alerte vos troupes. Vous ne pouvez voir aucun signe de vie, mais une avance prudente serait un bon plan.

Vos forces. Vos forces sont constituées des troupes suivantes et de leur équipement. Etant donné qu'il s'agit d'une patrouille à pied, vous n'êtes pas lourdement armés ou équipés - pas de chance !

S'il devait y avoir un affrontement, vous seriez probablement désavantagés. En temps normal, vous auriez pu utiliser un communicateur pour demander de l'aide, mais au vu des circonstances, ce serait mal venu, vous ne savez pas quand vous aurez encore l'occasion de revenir à cet endroit…

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guerrier	4	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7

Armures : armure flak
Equipement : bolter, couteau

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hruk	4	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7

Armures : armure flak
Equipement : bolter, pistolet bolter, couteau

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Thrugg	4	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8

Armures : armure flak
Equipement : pistolet bolter, pistolet à plasma, épée tronçonneuse

Vos troupes sont organisées en quatre escouades de cinq, chacune possède un chef d'escouade, avec des caractéristiques ordinaires, à l'exception de l'escouade d'Hruk.

Chaque chef d'escouade possède un communicateur directement connecté à celui de Thrugg, mais seul Thrugg à la possibilité d'appeler la base pour demander des renforts.

Bolter. Les bolters tirent une salve de projectiles explosifs semblables à des missiles. C'est l'arme préférée des guerriers les plus 'sérieux', causant de gros dégâts et énormément de bruit.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
0-12"	12-24"	+1		4	1	-1					

Comme vous pouvez le voir, le bolter est une arme puissante, sa portée totale est de 24", mais à courte portée (jusqu'à 12") un modificateur de +1 pour toucher s'applique afin de tenir compte de la concentration du tir. Les touches sont résolues avec une force de 4, alors que les ennemis blessés réduisent leur jet de sauvegarde de -1.

Pistolet bolter. Il s'agit de la version "pistolet" du bolter, possédant l'avantage de pouvoir être utilisé en corps à corps aussi bien qu'à distance. Sa portée est limitée, mais dans les limites de sa portée, il reste une arme mortelle.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
0-8"	8-16"	+2		4	1	-1	X				

Le pistolet bolter utilise les mêmes munitions et possède les mêmes caractéristiques que le bolter - à l'exception de sa portée qui est plus courte (16" au lieu de 24"). Comme la plupart des pistolets, il est vraiment maniable et de ce fait, plus simple à utiliser à de courtes portée (+2 pour toucher à courte distance, jusqu'à 8"). La croix dans la colonne 'C' indique que cette arme est utilisable en corps à corps. Notez que le modificateur de +2 ne s'applique que pour le tir à courte portée, et pas pour un corps à corps.

Pistolet à plasma. C'est arme est réellement très puissante, elle tire une boule de plasma surchauffé (une matière ionisée à très, très haute température, de celle dont les étoiles sont faites). Sa portée n'est pas très élevée, et elle est difficile à utiliser, sauf à courte portée, mais la plupart des cibles sont instantanément vaporisées.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
0-6"	6-18"	+2	-1	6	1	-1	X			X	

Règle spéciale - du fait de ses besoins énormes en énergies afin de transformer la matière en plasma, cette arme doit refroidir et se régénérer après chaque tir. Une fois que l'arme a tiré, elle doit être rechargée durant le tour suivant et ne peut donc pas être utilisée durant cette période. Donc, une fois qu'elle a tiré, l'arme ne sera pas prête à fonctionner à nouveau avant le tour suivant du joueur.

Le pistolet plasma est une arme mortelle, mais sa nature imprévisible la rend peu précise, il est donc difficile de toucher une cible à longue portée (plus de 6"). Elle peut être utilisée en corps à corps (comme l'indique le "X" dans la colonne "C") et peut aussi utiliser la règle de tir soutenu (comme l'indique le "x" dans la colonne "S"). Reportez vous aux sections appropriées de la partie règles pour plus de détails. Notez que les modificateurs +2 et -1 au jet pour toucher et au jet de tir soutenu ne s'applique que pour le tir, pas si l'arme est utilisée au corps à corps.

Armure flak. Matériau de protection léger apprécié des troupes légères. Elle offre une sauvegarde de 6 sur 1D6.

Communicateur. Il s'agit d'un petit appareil utilisé pour transmettre/recevoir des ondes radio. Chaque chef d'escouade possède un communicateur directement relié à Thrugg. Thrugg et ses chefs d'escouades sont donc en communication permanente, ce qui est vu par l'un d'eux est donc supposé connu par tous les autres. Il est donc possible d'envoyer un chef d'escouade en éclaireur. Thrugg peut donner de l'info à la base. Cette action prend un tour, suivi par un jet sur un D6, pour que l'action réussisse, un " 6 " est nécessaire.

Couteau. Chaque ork transporte un couteau ou une arme similaire, afin d'être certain de ne jamais se retrouver désarmé au cours d'un combat.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
Corps à corps				FU*	1	-	X				

*Force de l'utilisateur

Epée tronçonneuse. Il s'agit d'une lame mono-moléculaire motorisée. Ce qui signifie qu'elle peut trancher la plupart des choses sans aucun problème. C'est une arme de combat rapproché et ne peut donc être utilisée qu'en corps à corps.

Courte portée	Longue portée	Pour toucher		Force	Dom.	Svg.	Type				Aire d'effet
		Court	Long.				C	L	M	S	
Corps à corps				4	1	-1	X				

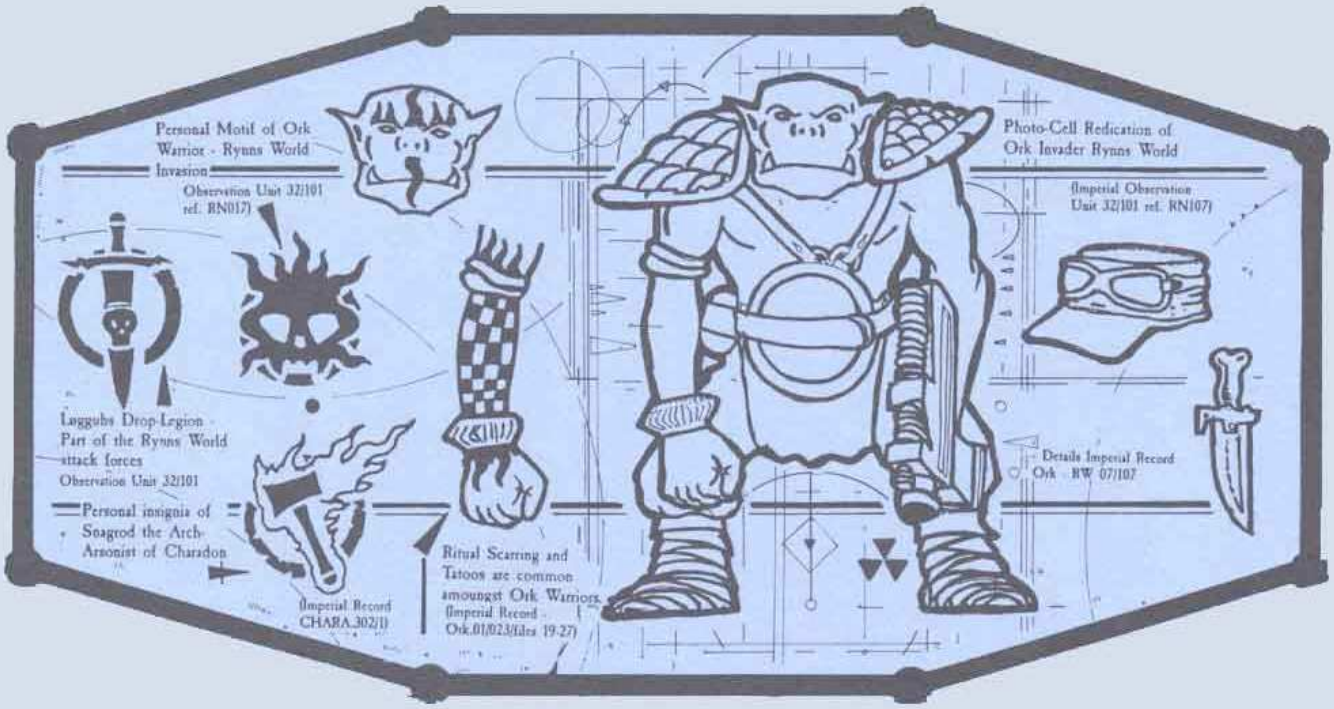
Votre objectif est de retrouver les bijoux cachés dans le bâtiment principal, sans que vos troupes ne s'en aperçoivent. Vous êtes supposé patrouiller - Vos ordres sont d'éliminer les troupes ennemies ou signaler leur présence s'ils sont trop nombreux. Cependant, appeler des renforts compromettrait vos chances de retrouver les bijoux, c'est donc à éviter autant que possible. Pour retrouver les bijoux, Thrugg et Hrusk doivent passer un tour entier seuls dans le bâtiment principal. Ou, un seul d'entre eux doit y passer deux tours.

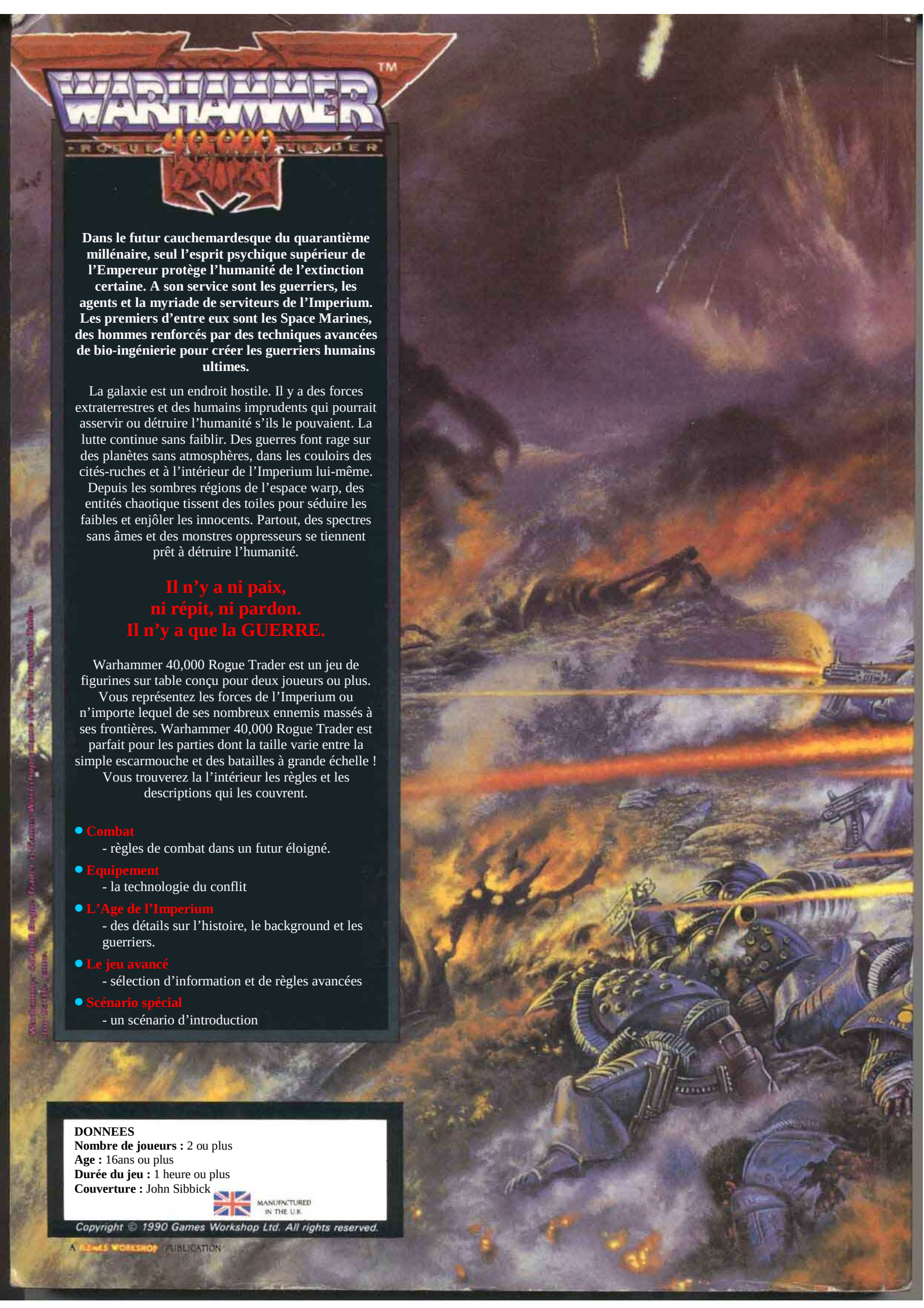
Bataille n° MJ Joueurs Date

Résultat

Notes

Note : Dans la colonne type, un"C" fait référence à une arme de corps à corps, "L" à une arme lourde, la valeur donnée représente la pénalité de mouvement encourue, exprimée en pouces. "M", une arme à rechargement lent, l'arme ne peut pas bouger et tirer le même tour. "S" Arme à tir soutenu, si l'arme cause des dégâts, elle peut tirer à nouveau jusqu'à ce qu'elle rate son tir ou ne parvienne pas à blesser.





WARHAMMER 40,000 ROGUE TRADER

Dans le futur cauchemardesque du quarantième millénaire, seul l'esprit psychique supérieur de l'Empereur protège l'humanité de l'extinction certaine. A son service sont les guerriers, les agents et la myriade de serviteurs de l'Imperium. Les premiers d'entre eux sont les Space Marines, des hommes renforcés par des techniques avancées de bio-ingénierie pour créer les guerriers humains ultimes.

La galaxie est un endroit hostile. Il y a des forces extraterrestres et des humains imprudents qui pourrait asservir ou détruire l'humanité s'ils le pouvaient. La lutte continue sans faiblir. Des guerres font rage sur des planètes sans atmosphères, dans les couloirs des cités-ruches et à l'intérieur de l'Imperium lui-même. Depuis les sombres régions de l'espace warp, des entités chaotique tissent des toiles pour séduire les faibles et enjôler les innocents. Partout, des spectres sans âmes et des monstres oppresseurs se tiennent prêt à détruire l'humanité.

Il n'y a ni paix,
ni répit, ni pardon.
Il n'y a que la GUERRE.

Warhammer 40,000 Rogue Trader est un jeu de figurines sur table conçu pour deux joueurs ou plus. Vous représentez les forces de l'Imperium ou n'importe lequel de ses nombreux ennemis massés à ses frontières. Warhammer 40,000 Rogue Trader est parfait pour les parties dont la taille varie entre la simple escarmouche et des batailles à grande échelle ! Vous trouverez la l'intérieur les règles et les descriptions qui les couvrent.

- **Combat**
  - règles de combat dans un futur éloigné.
- **Equipement**
  - la technologie du conflit
- **L'Age de l'Imperium**
  - des détails sur l'histoire, le background et les guerriers.
- **Le jeu avancé**
  - sélection d'information et de règles avancées
- **Scénario spécial**
  - un scénario d'introduction

DONNEES
Nombre de joueurs : 2 ou plus
Age : 16ans ou plus
Durée du jeu : 1 heure ou plus
Couverture : John Sibbick

MANUFACTURED IN THE U.K.

Copyright © 1990 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

A GAMES WORKSHOP PUBLICATION