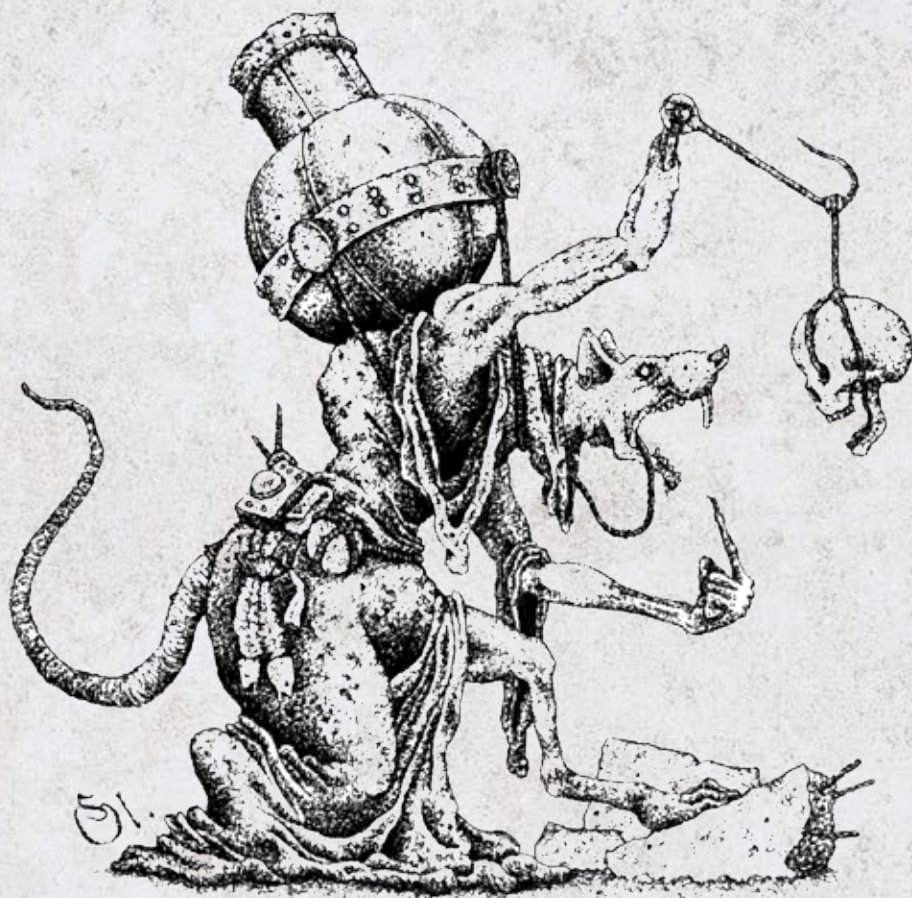


CODEx SKAV



SOMMAIRE

++++ Infestation souterraine	3
++++ Unités	8
++++ Équipement	14
++++ Magie	16
++++ Listes d'armée	18
++++ Annexe 1 : règles supplémentaires	20
++++ Annexe 2 : historique contextuel	22
++++ Aide de jeux	32
++++ Crédits	33



CODEX SKAV V 1.04

Le codex qui suit présente l'espèce des skavens intégrée à l'univers de Warhammer 40 000. Cette vision est personnelle, largement inspirée des livres d'armées et autres écrits existants, et pourrait être différente en fonction de chacun·e. Cet ouvrage impie à donc pour but d'être pillé, réapproprié, et ainsi entraîner les esprits de tout·te·s dans les méandres de la folie la plus abjecte.

Le codex s'attarde particulièrement sur les aventures de plusieurs personnages, comme le très célèbre Scrak le Non Propre. L'objectif voulu est que chacun·e puisse s'il le veut s'approprier l'historique général et les règles, et ensuite créer ses propres héros ou rejouer l'histoire de ceux présentés ici. Si tant est que l'on puisse parler d'héroïsme avec de si viles créatures.

En annexe se trouve également l'histoire et les règles de gangs ou peuples que ces personnages auront le plus l'occasion d'affronter durant leur courte mais intense existence.

Les profils sont basés sur le jeu Au Nom de l'Empereur V. 4.00, auxquelles s'ajoutent certaines règles maison, répertoriées dans l'annexe n°1. La volonté propre du présent ouvrage étant d'évoluer par lui même, de nouveaux profils pour d'autres jeux seront à l'avenir intégrés.

Bonne et heureuse lecture.

Que l'Empereur ne vous garde pas.

Le 1er septembre 2018.

INFESTATION SOUTERRAINE

Les skavs sont une espèce d'hommes-rats évoluant à l'ère du quarante et unième millénaire. Lointains cousins des skavens, ils leur ressemblent sur de nombreux points. Tout comme eux, cette race est une évolution de rongeur vers une forme humanoïde. Au cours des millénaires, à l'instar de l'être humain, les skavs ont grandis, perdus leur pilosité, et gagnés en intelligence et technicité. Ils ont également acquis une aisance à la mutation. Ils acceptent parfaitement tous type de greffes animales, végétales ou technologiques. Ils ont par contre conservé une grande agilité, des sens très développés et un fort esprit de groupe. Mais malheureusement pour eux, leur conquête du monde n'est toujours pas advenu.



Pillards skavs, du clan de Scrak la Tapette.

Structure sociale

Bien que peureux en solitaire, il peuvent devenir très téméraires en groupe, particulièrement lorsqu'ils sont menés par un mâle dominant. La société skave est extrêmement hiérarchisée. Chaque individu se bat pour gravir échelon après échelon, grâce à la ruse, le mensonge, ou la flatterie, et la chute peut être terrible. Les individus dominant sont très souvent les plus forts physiquement, mais aussi les plus malins et les plus sournois.

Les femelles, peu nombreuses, tiennent une place prépondérante dans la société skave. Parfois vénérées, elles sont chéries et hautement protégées par le reste des mâles. Malgré cela, leur rôle est uniquement destiné à mettre au monde des progénitures skaves. Rares au sein des portées, les quelques femelles ne devenant pas des reines forment une caste de nourrices. Leur seul rôle est de nourrir les multiples portées et parfois d'assouvir les envies des mâles n'ayant pas l'honneur de s'accoupler avec une reine. Ces bâtards viennent alors se mélanger aux enfants des mâles dominant, plus robustes. En ajoutant à cela les mutants en tout genres, les skavs forment une espèce d'aspects très divers.

Les rat-ogre sont une race au sein de l'espèce skave. D'une hauteur pouvant aller de deux mètres cinquante

à quatre mètres pour les plus gros, ils sont plus simple d'esprit que leur cousins. Ils peuvent facilement se laisser diriger par un mâle skav dominant qui les exploitera pour de la manutention, ou pour en faire d'excellentes machines de destructions. Les savants skavs apprécient particulièrement tester leurs inventions sur les pauvres bêtes. Il peut arriver qu'un rat-ogre possédant une intelligence au-dessus de la norme prenne la place du mâle dominant dans un clan, mais cela reste rare.

Environnement

Peu d'humain ont conscience de la présence des skavs, prenant les spécimens rencontrés pour de vulgaires mutants. Bien que quelques incursion massives aient eu lieu sur certains mondes, très rares sont les autres espèces ayant put accéder au monde souterrain des skavs.

Ceux-ci vivent au sein d'interminables réseaux de tunnels, sous les mégapoles, les zones de campagnes, ou dans les profondeurs des cités-ruches. Certains ont même été aperçu infestant les tréfonds de Spaces Hulks. Ils forment une multitudes de clans, trop occupés à guerroyer pour un bout de territoire, une femelle ou une source de minerai. Les skavs perçoive le monde souterrain comme le monde réel, avec ses villes, ses régions, ses milieux de vie, ses pays et ses continents. Lorsque les skavs arrivent à construire des vaisseaux ou en capturer, puis décoller discrètement d'une planète, ils se séparent pour augmenter leur chance de prolonger leur conquête de la galaxie. Certaines planètes sont absente de toute population skave. Lorsqu'une planète voit les premières populations apparaître elle peut très rapidement être entièrement infestée. Cela est dû à la vitesse de reproduction de l'espèce, leur haute capacité d'adaptation et le fait que la plupart des peuples nient leur existence en tant qu'espèce à part entière ou ne la connaissent simplement pas.



Un accès dissimulé à l'immense réseau souterrain.

Relations

Les hommes-rats commercent souvent avec des peuples paria tels que cultes genestealer, orks, cultes du Chaos ou gangs des ruches. Vivant dans des endroits peu fréquentables pour certaines espèces et se souciant peu des pertes que cela peut engendrer, ils ont plus facilement accès à certaines ressources difficilement accessibles, qu'ils revendent à pris d'or. Certains barons de cité riches doivent, sans le savoir, leur fortune à un lointain intermédiaire commerçant avec un clan skav. Les clans alternent entre eux les périodes de commerce et les périodes de guerre, les conflits étant extrêmement fréquents. À chaque victoire militaire, le clan vainqueur assimile le clan perdant, amenant la société skave à un renouvellement constant. Certains chefs particulièrement charismatiques arrivent à réunir plusieurs clans autour d'une cause commune et instaurer pendant un temps incertain un petit empire sur un territoire.

Science et technologie

Les skavs pillent les autres peuples quand ils ne commercent pas avec eux. Ils peuvent parfois même associer les deux sans aucune gêne. Ils possèdent leur propre technologie, qui est un mélange de leurs inventions et de celles des autres peuples. Arpentant les souterrains des mondes qu'ils occupent, celle-ci repose sur l'extraction de plusieurs matériaux hautement chargée en énergie, dont la célèbre et tant recherchée vertepierre. Ceux-ci sont à la base de toute leur industrie, civil et militaire. Leurs armes utilisent rarement des projectiles, mais une technologie laser exploitant l'énergie de ces cristaux. Excellents mutagènes, ils sont également utilisés pour des expériences en tout genre.



Machine extrayant du jus de vertepierre.

L'avancement des sociétés skaves varie, allant de bandes équipées grâce aux armes qu'ils ont volé et vivant de rapines à des sociétés industrielles produisant leur propres armes, véhicules et usines. Étonnamment, cet avancement est intrinsèquement lié à l'exploitation d'une matière première similaire à la vertepierre, comme si leur peuple était lié à une matière énergétique et mutagène.

Les scientifiques skavs seraient aux yeux des autres races des créateurs déments. Ils passent leur temps à expérimenter de nouvelles mutations sur divers sujets, allant du pitoyable esclave à de précieux spécimens qu'ils sont allés capturer à de lointaines distances à la surface. Il n'est pas rare de trouver dans les rangs de leurs armées des hordes de mutants, certains pouvant atteindre des tailles colossales.

Guerre psychologique et virale

Lorsque les skavs attaquent un clan, une ville où une base fortifiée, ce n'est jamais sans avoir au préalable travaillé leur ennemi.

Les skavs utilisent énormément la peur pour démoraliser leurs adversaires : disparitions inexplicables d'enfants, cadavres retrouvés en place publique ou mutants surgissant subitement au milieu des habitations.

Ayant un accès très facile aux égouts, canalisations, et espaces souterrains des zones habitées, ils développent d'importants réseaux d'espionnage. Cela leur permet d'anticiper les actions de leurs adversaires, mais aussi de revendre des informations ou de faire du chantage.

Les savants skavs ont très généralement un goût prononcé pour la création de maladies et poisons qu'ils peuvent aisément diffuser dans les réseaux d'eau et les turbines d'air. Les skavs ayant une résistance naturelle aux maladies et une facilité pour les véhiculer, il peuvent ensuite aisément envahir des cités dévastées par une épidémie.

Quand leurs attaques sur un autre peuple se terminent par une victoire, ils font toujours l'effort d'effacer au maximum leur traces, tels que les cadavres de leur espèce ou les systèmes d'enregistrement électronique. Quand ils subissent un échec, il n'est pas rare de voir par la suite disparaître les indices récupérés par l'adversaire ou même les généraux ennemis ayant participé à l'attaque.

Les skavs favorisent les embuscades, la surprise et la domination par le nombre.

Culture et tradition

Malgré le fait que l'espèce skaves soit dispersée dans l'univers à des stades sociaux et technologiques très variés, des traces d'une culture commune se retrouvent systématiquement. À la fois orale et écrite, elle est gardée par ceux appelés les Vieux Gris. Dotés de dons psychiques, ces skavs ont également des visions qu'ils interprètent comme étant des formes d'avenir.

de l'espèce. Lorsqu'ils ont atteint une forte prestance sociale ils sont alors très écoutés par les chefs de clans. Les Vieux Gris se réunissent parfois pour former des conseils, et il peut arriver de les voir diriger indirectement des ensembles de clans. Sinon, ils sont juste de vieux fous que certains chefs daignent de temps en temps consulter avant une bataille pour voir si les augures sont bons.

La mention d'une entité particulière revient toujours dans toutes les colonies skav, c'est celle du XIIIème, le Grand Cornu. Cet être à statut divin apparaît dès les prémisses des sociétés skaves, à travers les visions ou les rêves que peuvent avoir tout membre de la société, ainsi que certains esclaves des autres espèces. Ce lien spirituel que partage tous les hommes-rats de la galaxie ne laisse présager rien de bon pour les autres peuples s'il venait à prendre suffisamment d'importance pour unifier la race entière.

Pouvoir psychique

Les skavs ont appris à canaliser leur puissance psychique à travers diverses technologies implantées dans l'organisme muté des psyker. Nourris par la vertepierre ou autre minéral, elle charge de puissantes quantités d'énergie. En plus de provoquer une décharge électrique d'une extrême virulence, ces arcs ou sphères d'énergie provoquent radiations et mutations. Les technomages sont rarement victimes de possessions démoniaques. Par contre, il n'est pas rare que l'un d'eux perde le contrôle de ses facultés. Cela peut entraîner le technomage à générer de très puissantes doses d'énergie qu'il ne maîtrise pas, pouvant se diriger sur ses propres alliés. Bien souvent, il ne sait même plus lui-même où ni quand il se trouve. Si son cerveau ne grille pas ou ne durcit pas jusqu'à un état rocheux, certains technomages racontent les visions qu'ils ont pu avoir lors de telles crises. Ils font généralement mention de terres désolées, de maladies putrides, du son des Treize Cloches de l'Apocalypse et du Grand Rat Cornu assis sur son trône et dominant l'univers.



<<Mirio commençait à avoir mal aux mains. Cela faisait plusieurs dizaines de minutes que ça durait et rien de cohérent ne sortait du prisonnier n° 48 796A, autre que du fluide rouge et poisseux. Mirio n'aimait pas particulièrement son métier. Surtout quand ça s'éternisait. À ce moment là, il ne pensait qu'à une seule chose. Retrouver Jacob pour s'enfiler deux ou trois doses de Rosecraque, se blottir dans ses bras et oublier toute cette crasse. Mais non. Le commissaire insistait. La porte métallique claqua dans un bruit assourdissant et le commissaire revint en trombe dans la pièce :

- Écoute moi bien, résidu de rongeur-vanne. T'es pas dans la merde. Comment est-ce que ta minable de putain d'milice a pu s'attaquer à un convoi blindé du Coffre?
- Pas nous... peut pas... j'ai dit... eu... fausses infos...

La moitié de ses mots se perdaient dans d'horribles borborygmes humides. Le prisonnier avait perdu des dents. Mirio détestait les dents.

- Ça fait dix putains de fois que tu me dis ça! On a douze de tes hommes morts et toi avec une jambe en moins, étalés au milieu des cadavres des gardes du Coffres... Et un convoi entier complètement vide! Et tu me parles de fausses informations et de mutants!
- Pas des mutants... commissaire... j'jure... pas des mutants...
- Sombre merde, t'a la gueule comme une tripe de nécrofouisseur, et tu t'fous d'moi! De quoi tu me parles depuis le début?
- Commissaire... pas des mutants... tous pareilles... par centaines...

Le prisonnier n° 48 796A se s'arrêtait plus de marmonner. L'œil qui lui restait semblait exorbité, et fixait un point imaginaire.

- Sortaient du sol.... des murs... des couinements... partout...
- Ce type est fou à lier! Merde, le Baron va me tuer.

Le visage tuméfié se tourna subitement vers le commissaire :

- des rats... des rats partout... des hommes-rats commissaire! Des hommes-rats!

- Des quoi?!>>

L'infestation de Umérus Prime

Les skavs sont depuis longtemps installés sur la planète Umérus Prime. Nul ne sait comment ils sont arrivés là. Les vieilles légendes racontent un voyage depuis les confins du monde à bord d'un vaisseau hybride de pierre et de métal qui aurait difficilement atterri sur un des continents de la planète. Aujourd'hui leur réseau souterrain est immense, à tel point que les membres des différents clans n'en connaissent pas eux même l'intégralité. Il connecte les souterrains et égouts des différentes cités ruches et villes de la surface. Comme bien souvent, les populations locales ne les conçoivent pas comme une espèce à part entière mais comme d'anecdotes mutants. Malgré cela, quelques instances scientifiques et inquisitoriales commencent à porter attention aux nombreuses rumeurs qui commencent à se croiser.

Scrak et la cité ruche Méga City 13

Le clan de Scrak, les Égoutants, domine la société skave des bas fond de Méga City 13, plus grosse cité ruche de la planète. Scrak possède des attributs physiques et mentaux bien au-dessus de la moyenne de son peuple. Il sut en tirer partie, et se issa rapidement à la place de chef de guerre puis de chef de clan. Il apprit à écraser impitoyablement ses opposants, mais aussi à les embarquer dans ses rêves fous de conquête. Scrak est, pour un skav, un excellent orateur. Mêlant ruse, mensonge et rêve de richesse et de gloire, il réussit à convaincre certains chefs désireux de l'assassiner de combattre à ses côtés. Nombreux sont ceux qui finir par disparaître dans d'obscur conditions.



Scrak, insultant ses ennemis.

L'économie du clan repose autant sur le commerce que sur la guerre. Spécialisé dans l'extraction de la vertepierre et d'autres matières premières peut accessible aux habitants de la ruche, le clan put s'enrichir et asseoir sa domination sur une grande partie du territoire souterrain. La vertepierre, grande

source d'énergie et excellent mutagène, est source de convoitises pour de nombreuses sociétés industrielles de la planète. Ce matériaux remonte dans les plus hautes sphères de la ruche grâce à de nombreux intermédiaire, conservant l'anonymat de l'activité souterraine des skavs.

Ces richesses acquises permirent à Scrak de développer une industrie civile et militaire conséquente, le rendant totalement autonome. L'ascension fulgurante du clan lui permit d'assimiler les clans minoritaires et de fonder une véritable cité souterraine dissimulée sous la ruche.

Expérience génétique et rêve de conquête

Dans son désir effréné de conquête, Scrak s'est associé au technomage Sceptik. Connu et redouté pour ses idées fantasmagoriques, il est passé maître dans l'art de créer de nouveaux êtres vivants à partir de chaire, de pièces mécaniques et de combinaisons de gènes.



Sceptik, l'arpenteur de la Fosse.

Après de longues observations des cultes genestealers de la ruche et des échanges avec eux, Scrak se mit en tête de créer une race de skavs pouvant elle aussi infecter les populations humaines. Il eut l'idée d'associer des membres et des gènes de tyranide à de robustes skav ou rat-ogre. Ainsi apparurent entre les mains de Sceptik des êtres hybrides tels que les skavlers et le skavnifex. Il est également le créateur de machines hybrides infernales tel que les skavbots ou le skavnought. Aucun résultat probant n'est pour l'instant apparu, mais Scrak est persuadé qu'il s'agit de la voie à suivre pour arriver à conquérir la ruche, et ensuite l'intégralité de la planète.

Les arènes de la Meute

La Meute regroupe l'ensemble des mutants et autres créatures étranges créées ou capturées par Sceptik et ses acolytes. Ces mutants ont des places très diverses au sein du clan. Certains servent de chaire à canon au combat ou de cobayes pour d'ignobles expériences. D'autres sont des combattants violents et rusés ayant fait leurs preuves sur le champ de bataille ou dans les

arènes de combat. Scrak mit en place celles-ci pour que s'affrontent toutes sortes d'êtres plus ou moins vivants. Elles occupent ainsi le peuple et l'empêche de penser à se rebeller, mais permettent aussi à Sceptik et Scrak de tester leur nombreuses expériences. Certains mutants deviennent de véritables champions et sont adulés par la population souterraine. Ils ont alors accès à certains privilèges et quelques fois de meilleures conditions d'existence.



Un skavler.

Quel que soit leur place au sein du clan, tous restent sous l'autorité de Cloak le Brutal. Il entraîne les Meutants aux combats, leur impose son autorité et indirectement celle de Scrak. C'est pour ce dernier un grand plaisir de venir fort régulièrement inspecter les combattants. Cloak est particulièrement gros pour un skav. Certains disent qu'il viendrait de la même portée que Scrak, et seul ce dernier l'a pour l'instant vaincu au combat. Il l'a d'ailleurs toujours suivi dans son ascension. Bien que Scrak dut plusieurs fois lui imposer par la force son autorité, il reste encore à son service. Cloak est lunatique et souvent imprévisible dans ses réactions. Mais au-delà de son statut de chef skav, cela s'explique par son addiction à la vertepierre. Ses poches contiennent de la poudre et de petites gemmes qu'il ingère de diverses manières tout au long de la journée. Ses yeux sont injectés d'un vert vif et luisant, et ses propos ne sont pas toujours cohérents. Il parle souvent à des êtres imaginaires qu'il nomme quelquefois les «Écailleux». Son corps semble également doucement grossir, et des mutations commencent à apparaître. Certaines folles rumeurs courent comme quoi Scrak serait à l'origine de cette addiction pour mieux pouvoir le contrôler. Mais aucun skav n'aurait la folie de l'affirmer devant lui.

La ruche et la surface

Scrak possède de multiples espions à son service.

Formés par maître Sphyncter, ils sont spécialisés dans l'infiltration, la collecte de données, les attaques éclaires et l'assassinat. Il existe toute une hiérarchie au sein des Nocturnes. Au plus bas de l'échelle, les apprentis peuvent servir de diversion pour les guerriers plus aguerris. Au sommet, les maîtres assassins sont indépendants et envoyés en solitaire pour anéantir des cibles importantes. L'ascension sociale se fait en faisant ses preuves vis à vis de ses supérieurs. Il est peut-être probable d'obtenir une fonction en assassinant un gradé car il faudra par la suite faire preuve des capacités physiques et de la ruse nécessaire exigées au poste vacant. L'élimination de ses égaux permet malgré tout une ascension bien plus rapide. Ces comportements sont d'ailleurs encouragés par les gradés, qui cherchent à pousser la compétition à son paroxysme. Les assassins skavs sont d'excellents guerriers, dont les talents peuvent être loués pour d'importantes sommes. Choses rares chez les skavs, les Nocturnes expérimentés apprennent parfois à travailler en groupe. Ceux-ci sont régulièrement envoyés pour explorer les différents niveaux de la cité-ruche. Ils vont également à la surface de Umérus Prime pour rendre compte à Scrak de ce nouveau monde qui pourrait s'offrir à lui.

Récentes activités

Il y a peu, le clan a été contacté par un chef ork peu commun se faisant appelé Petibeignet. Scrak fut surpris par les êtres hybrides l'accompagnant, mi-homme mi-ork. De la vertepierre fut échangé contre un bon nombre d'esclaves humains.

Depuis que Scrak et Sceptik ont poussé leurs recherches à grande échelle, les relations commerciales avec la société des Cent Visages se sont fortement renforcées. vertepierre, psychofluide, mutants des profondeurs ou esclaves skavs sont troqués contre divers types de gènes, drogues ou outils de chirurgies, ainsi que des clones esclaves. Seuls Scrak, Sceptik et leur garde rapprochée côtoient les émissaires et commerçant des Modeleurs. D'une part à cause du statut trop important des émissaires, de l'autre parce les skavs ressentent un immense malaise quand ils sentent peser sur eux le regard de prédateur artificiel des clones.

Le clan de Scrak commerce également avec un gang de cutliste genestealer. Après de grandes négociations, Scrak réussit à obtenir quelques corps d'hybrides de première et deuxième génération.

Dernièrement, ses espions lui ont rapporté que l'étrange ork nommé Petibeignet avait en sa possession une machine permettant de muter de simples humains en orks. Bien que le résultat semble quelque peu hasardeux, Scrak s'est mis en tête de dérober cette technologie.

Ses espions lui ont également rapporté la présence d'immenses guerriers en armure à la surface de la planète. Scrak les surveille, pour découvrir qui ils sont et ce qu'il pourrait en tirer.

UNITÉS

Les unités qui suivent s'inscrivent dans le contexte historique du clan des Égoûtants. Les skavs n'ayant pas une société intergalactique unie, les types d'unités peuvent varier en fonction de celles-ci.

HÉROS



Skrak le Non Propre, est un chef skav particulièrement massif et malin. Sa sounoiserie n'a d'égale que son ego surdimensionné. Il a attribué le surnom de «Tapette» à son énorme hache tronçonneuse après avoir mis au point une technique de combat brillante d'efficacité : après avoir poussé son adversaire à se ruer sur lui à grande force de brimades et provocations (étouffées par son masque à gaz...), il lui assène un coup de haut en bas, dont il aura peu de chance de ressortir vivant.

Skrak

22pts

Cran	CO	TIR	RAP	ARM
3+	4	1	2	7+

Arme : Pistolet laser (2pts), La Tapette (5pts)
Capacité : Leader (0pts), Prédicateur (5pts)



Sphyncter, maître assassin, est le plus furtif des skavs de la bande de Skrak. Il est envoyé au combat par ce dernier pour mener à bien des missions nécessitant rapidité et discrétion. Armé d'une vibro-dague empoisonnée et d'un pistolet silencieux, Sphyncter traque ses proies jusque dans leur salle de bain hautement gardée. Les ennemies de Skrak vivent constamment dans la peur de ne jamais sortir vivant de leur baignoire.

Sphyncter

20pts

Cran	CO	TIR	RAP	ARM
3+	3	2	3	6+

Arme : Pistolet silencieux (3pts), Vibrolame empoisonnée (5pts)
Capacité : Leader (0pts), Furtif (5pts)



Sceptik, l'arpenteur de la Fosse, savant fou et visionnaire, aide Scrak à réaliser ses projets de croisement entre skavs et tyranides. Et y prend un immense plaisir. Il est à l'origine de la création des skavlers et du skavnifex. Sceptik est aussi amateur de mécanique et créa pour Scrak de monstrueux skavbots. Sceptik envoie régulièrement ses servants mécaniques récupérer des cadavres de grosses créatures dans les bas-fonds les plus nauséux ou jusqu'à la surface. Il se prend souvent d'affection pour les brisés à les mal-formés, qu'il remet sur pied avec quelques pièces mécaniques, des armes et beaucoup d'amour. Ce fut le cas pour Ive ou pour le grinçant Roulette.

Sceptik

16pts

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 2 3 2 8+

Arme : Fusil plasma (6pts), technolame (9pts)

Capacité : Leader (0pts), Psyker (0pts), Eclair de verfoudre (5pts)



Cloak le Brutal est le chef de meute du clan des Égoutants. Très massif (mais heureusement moins que Scrak), il est rongé par la vertepierre qui parcourt son corps depuis maintenant plusieurs années. Cette folie lui permet malgré tout de vivre au milieu de la Meute et de dominer des créatures particulièrement féroces. L'une d'elle lui a d'ailleurs dévoré la main droite. Sceptik lui mit à la place une griffe mécanique décuplant sa force. Elle lui permet également de manier avec une plus grande dextérité son énorme attrape-chose, une pince pouvant maîtriser d'énormes créatures. Ou leur briser la nuque. Son fouet incrusté de cristaux de vertepierre inflige des plaies qui ne se referment pas et sa mâchoire peut aisément arracher la gorge de ses ennemis. Oui, Cloak est Brutal.

Cloak le Brutal

20pts

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 3 0 2 7+

Arme : Attrape-chose (8pts), Griffe mécanique (3pts), Gros pistolet laser (3pts)

Capacité : Leader (0pts), Folie (-5pts), Immunité à la Terreur (5pts)

TROUPES



Les pillards forment le gros des armées skavs. Ils sont généralement armés d'un pistolet laser et d'une arme de corps à corps. Les plus chanceux d'entre eux obtiendront un fusil laser. Ils passent leur temps à piller les corps et demeures de leurs ennemies et versent un lourd tribut au chef de clan.

Pillard

8pts

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Arme : Fusil laser (3pts) ou pistolet laser et couteau de combat (3pts)



Les armes spéciales se verront attribuées aux plus habiles et aux plus méritants. Les skavs utilisent principalement des mitrailleuses, des lance-gaz, des canons foudroyants ou des lances globes.

Pillard (Méga Gunner)

8pts

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Arme : Mitrailleuse (2pts x 3), Lance-gaz (2pts)



Les Jezzails sont les tireurs d'élites des armées skaves. Les meilleurs tireurs peuvent être repérés par les chefs de clan, et soumis à un entraînement intensif. Ils se verront alors greffer un œil et des mains bioniques, et leur sera fourni un équipement de pointe en terme de mort à distance.

Jezzail

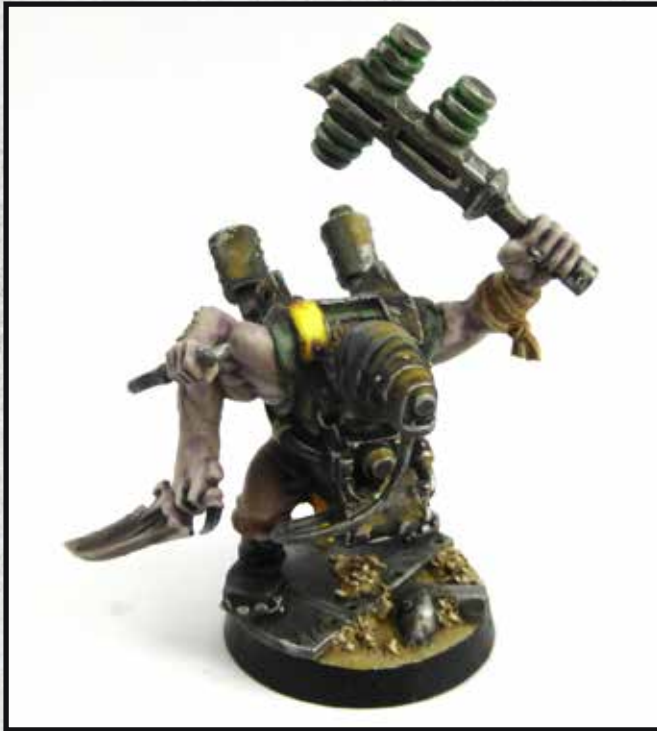
9pts

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 2 1 6+

Arme : Fusil sniper (5pts)

Capacité : Gâchette (5pts)



Les skavlers sont des skavs auxquels ont été ajouté des gènes et des membres de genestealers. Ils sont généralement dotés de trois à quatre membres supérieurs, dont une partie sont des griffes tranchantes de genestealers. Les autres membres, de tailles variables, portent tout un assortiment d'armes. Ils sont rapides, agressifs et résistants. Mais malheureusement pour Scrak, ils n'ont pas encore la faculté d'infesté d'autres corps vivants.

Skavler

10pts

Cran	CO	TIR	RAP	ARM
4+	2	0	1	6+

Arme : Griffes tranchantes genestealer (2pts x 3)

Capacité : Membre supplémentaire (5pts)



Les **rat-ogres** sont souvent utilisés comme troupe de choc ou garde rapprochée d'un chef de clan. Il manie un arsenal aussi efficace à distance qu'au combat rapproché. Il peuvent aisément porter de lourde lourdes armes, quand deux ou trois skavs serait nécessaire à leur place. Bien que massifs, ils sont très agiles. Au combat, leurs couinements gutturaux et leur violence inspire la peur aux combattants ennemis peux aguerris.

Rat-ogre

20pts

Cran	CO	TIR	RAP	ARM
3+	3	0	2	7+

Arme : Fuseur (4pts), Arme de brute (2pts)

Capacité : Implacable (5pts)



Les skavbots sont une création mécanique infernale de Sceptik. Armés de lourdes masses et d'armes à feux aussi diverses que dévastatrices, ils arpentent avec lenteur les champs de batailles. Une légende urbaine court dans la Fosse : il aurait été découvert sur un reste calciné que la trappe sur le haut de leur buste contiendrait un être abject, composé d'un tronc et d'une énorme tête, branchés à la machine démente par une multitude de câbles.

Skavbot

31pts

Cran	CO	TIR	RAP	ARM
2+	3	2	0	8+

Arme : Grosse arme laser (10pts), Mitrailleurse lourde (10pts), Arme énergétique (3pts)

PERSONNAGES SPÉCIAUX



Le skavnifex est un rat-ogre auquel a été implanté des gènes d'un énorme organisme tyranide. Sceptik lui a également greffé d'énormes lames, et des pinces broyeuses. Cette créature est d'une agressivité sans pareille, la rendant dure à contrôler, et parfois dangereuse pour les deux camps. Au grand plaisir de Sceptik.

Skavnifex

28pts

Cran	CO	TIR	RAP	ARM
2+	4	0	2	7+

Arme : Griffe tranchante carnifex (6pts x 2), pince broyeuse carnifex (4pts)

Capacité : Membre supplémentaire (5pts), Implacable (5pts), Terreur (5pts)



Ive est le IVeme de sa porté. Ive est né un peu difforme, même pour un rat ogre. Scrak, charmé par son regard doux et ses glapissements plaintifs, s'est alors dit qu'il allait s'occuper de lui. Ive est très attaché à Scrak. Ive aime particulièrement mettre ses deux haches dans le visage des vilains qui embêtent Scrak. Ou parfois de n'importe qui.

Ive

17pts

Cran	CO	TIR	RAP	ARM
3+	4	0	2	6+

Arme : Arme énergétique (3pts x 3)

Capacité : Membre supplémentaire (5pts)



George s'est fait une réputation au sein des arènes de la Meute grâce à son agilité et son intelligence, mais surtout grâce à son jeux de scène extrêmement violent. Il s'est rapidement fait remarquer par Cloak puis Scrak, ce dernier n'hésitant pas désormais à l'envoyer répandre la terreur sur le champs de bataille. Au grand plaisir de Georges, qui ne voit tout cela que comme un jeux sans fin dont il est le héros.

George

9pts

Cran CO TIR RAP ARM

4+ 3 0 2 5+

Arme : *Lame de combat (x2pts)*

Capacité : *Implacable (5pts)*

<<- 1850 kintes. Si-si, bien là. Tu seras satisfait, Maître Savant. Come-comme toujours.

Silénus approuva d'un hochement de tête. D'un signe de la main, il ordonna aux quatre énormes esclones de décharger les caisses métalliques des différents véhicules. Chaque caisse était déposée devant un joailliste qui examinait et pesait le contenu avec attention. Cela faisait plusieurs mois que les transactions étaient régulières, mais celle-ci avait eu plusieurs jours de retard. Ce qui agaça Silénus. Il détestait les imprévus, presque autant que les tiques de son interlocuteur. Les yeux de ce dernier scrutaient tout ce qui l'entourait, son museau semblait capter la moindre odeur et ses doigts ne cessait de s'agiter sur divers objets.

Sur la droite, un spécimen de grande taille campé sur de longues pattes mécaniques auscultait les esclones alignés. Il s'arrêta particulièrement sur un prototype au physique athlétique, anciennement de sexe féminin. A la surprise de Silénus, le chef de meute parut satisfait. Silénus savait les hommes-rats méticuleux sur la marchandise qui leur était proposée. La moindre excuse était un prétexte à marchander.

++++

Après que le Scorpion eut parcouru plusieurs kilomètres, Silénus ouvrit le caisson qui reposait sur ses genoux. Il en sorti deux fiches et se greffa sur la console. Après un temps de calibrage,

apparut dans son champs de vision plusieurs esclones assis à l'intérieur d'un véhicule. Il bougea lentement la tête. Le garde ne le remarqua pas, trop occupé à mâchonner ce qui semblait être une patte de ronge-vanne.

Silénus vérifia la connexion avec les trois autres esclones espions et se débrancha. Les hommes-rats occupaient de plus en plus de territoire dans les profondeurs, et le Grand Neuromancien voulait savoir où se situaient les sources de vertepierre dans le secteur A628.

++++

Sphyncter regarda les trois véhicules des pales-homes ralentir en entrant dans le goulot. Il poussa deux couinements aigus et un plus grave, et aussitôt deux torpilles partirent de chaque versant du canyon de métal. Le véhicule arrière explosa dans une gerbe de flammes. La seconde torpille rata le véhicule de tête et explosa contre le versant gauche. Un monstrueux grincement se fit entendre et une poutrelle tomba sur l'avant du véhicule qui fut stoppé net. Dans sa chute, des débris heurtèrent le balcon en face de Sphyncter. Celui-ci cru voir la tête de Ersatz écrasée par huit cent kilo de métal. «Crétin... Vite-vite! Tuez les pales-homes! Une trentaine de silhouettes sombre descendirent de la paroi en rappel et sautèrent sur les premiers guerriers à la peau translucide qui émergeaient des deux véhicules.>>

ÉQUIPEMENT

Globe

(7pts)

Les globes skavs sont des grenades sphériques contenant un gaz toxique à très haute pression. Fabriqué à partir de vertepierre, il brûle aussi bien l'extérieur que l'intérieur du corps des victimes.

Grenade, co 1 , cran -2.

Lance-globe

(10pts)

Le lance-globe, comme son nom l'indique, est un canon adapté à la projection de globes. Il est utilisé par les globadier, des skavs portant une tenue complète les protégeant des gaz toxiques.

Po 24", co 1, cran -2.

Lance-gaz

(9pts)

Cette arme fort prisée des skavs lance un gaz très dense et hautement corosif. Pouvant être de composition similaire à celui des globes, il ronge le métal et s'insinue dans le corps pour faire fondre les organes.

Lance-flamme, co 1, cran -1.

Rat-mollisseur

(4pts)

Bien que pouvant prendre diverses formes, le rat-mollisseur est l'équivalent du fuseur impérial. Cette arme à fusion émet un rayon de chaleur de courte portée mais extrêmement concentré, pouvant faire fondre les métaux les plus résistants.

Po 12", co 4, cran 0.

Jezzail

(4pts)

Le Jezzail est un canon à longue portée et haute précision. Il en existe différents formats, l'un pouvant être manié par un individu seul, l'autre, dont le canon est plus long, est posé sur une grande plaque de métal manié par un deuxième skav, et servant de pivot et de protection pour le tireur. La caractéristique du jezzail est qu'il s'agit d'une des rares armes à projectiles des skaves. Les munitions sont des cristaux de vertepierre capables de traverser une

flopée de matériaux et extrêmement toxiques pour tout organisme vivant.

Po 24", co 1, cran -2.

Exploseur

(6pts)

L'exploseur charge de l'énergie en haute quantité et la projette sous forme de soleil miniature instable qui, au contact de tout objet... explose.

Po 24", co 4, cran 0.

Griffe tranchante

(2pts, 6pts)

Sceptik utilisa de nombreux membres de créatures tyranides sur ses créations, les griffes tranchantes étant les plus courantes. Ce sont de grandes lames prolongeant l'avant bras après l'articulation du poignet, le reste de la main se fondant dans le membre.

Co 2, cran 0 / Co 3, cran-1.

Arme de brute

(2pts)

Masse, hache, marteau ou fendoir, ces armes hautes comme un skav dressé sur ses pattes arrières ne peuvent être maniées que par des créatures de la taille d'un rat-ogre.

Co 2, cran 0.

Lames de combat

(2pts)

Les combattants des arènes de la Meute utilisent toutes sortes de lames. Il peut s'agir de gros cimenterres, de lames accrochées au poignet ou simplement implantées dans l'avant bras du combattant.

Co 2, cran 0.

Pince broyeuse

(4pts)

Les pinces broyeuses sont des appendices tyranides pouvant prendre la forme de mains griffues et chitineuses ou de pinces monstrueuses. L'idée à retenir est qu'elles broient tout ce qu'elles agrippent.

Co 4, cran 0.

Technolame (9pts)

Il s'agit de l'arme la plus couramment utilisée par les technomages. Immense vouge vibrante d'énergie, elle permet au psyker de canaliser ses pouvoirs à travers elle.

Co 3, cran -2.

Rat géant (7pts)

De nombreux chefs skavs dressent des chiens-rats pour combattre à leur côté, mourir à leur place ou simplement pour le

plaisir de les voir mordiller ou arracher un membre de leurs esclaves.

Compte comme un membre supplémentaire avec une arme mais n'en n'est pas un. Il est donc possible d'attribuer un membre en plus au personnage. Un seul rat-géant peut être dressé par personnage. C'est créatures sont beaucoup trop instables...

Co 2.

ARSENAL

Arme de tir	Portée	Blessure	Cran	Coût
Lance gaz	12	1	-1	4
Pistolet laser	18	1	-	2
Pistolet silencieux	18	2	-	3
Fusil laser	24	1	-	3
Ratmollisseur	12	4	-	4
Jezzail individuel	36	2	-	5
Mitrailleuse laser	24	2 (x3)	-	4 (x3)
Grosse mitrailleuse laser	24	3 (x3)	-	5 (x3)
Exploseur	24	4	-	6
Globe	-	1	-2	7
Lance-gaz	-	1	-1	9
Lance-globe	24	1	-2	10
Gros exploseur	36	4	-	10

Type	Blessure	Exemple	Coût
Aucune	5+	Vêtements, loques, soutane pouilleuse	0
Légère	6+	Gilet Flak, armure de pillard, armure de cuire épais, côte de maille, armure cloutée	3
Médium	7+	Armure carapace, armure composite, bouclier d'acier renforcé	6
Lourde	8+	Armure de plate runique, armure skavbot	10
Extra-lourde	9+	Armure de vertepierre mécanisé	15
Divine	10+	Aura du Verminarque	20

Arme de CàC	Portée	Blessure	Cran	Coût
Poignard, couteau	-	0	-	0
Hache, hachoir	-	1	-	1
Bâton, masse	-	1	-	1
Épée, couteau de combat	-	1	-	1
Épée tronçonneuse	-	2	-	2
Griffe tranchante genestealer	-	2	-	2
Arme de brute	-	3	-	3
Arme énergétique	-	3	-	3
Poing, griffe énergétique	-	4	-	4
Pince broyeuse de carnifex	-	4	-	4
Vibrolame empoisonnée	-	2	-1	5
La Tapette	-	2	-1	5
Griffe tranchante de carnifex	-	3	-1	6
Rat-géant	-	2	-	7
Attrape-chose	-	2	-2	8
Technolame	-	3	-2	9

Cran	Profil	Coût
6+	Couard	1
5+	Courageux en très grand nombre	2
4+	Difficilement apeuré mais prudent	4
3+	Chef charismatique	9
2+	Décérébré	16

MAGIE

Vermine (3pts)

Une nuée de rat monte sur le corps du personnage.

Portée 13'', arme de tir, co 1, test de cran.

Le personnage ne peut agir au prochain tour.

Frénésie (3pts)

La cible entre dans une rage folle et se rue sur tout ce qui bouge avec une l'envie irrépressible d'extraire les organes du corps de tout être vivant.

Portée 13''.

Le personnage ciblé doit se déplacer et courir vers la figurine la plus proche et gagne +1 co . Pendant la prochaine phase de cac, le personnage est obligatoirement attaquant même s'il s'est fait engager.

Mutation (5pts)

Un rayon d'énergie noir entraîne de violentes mutations sur la cible du psyker, l'handicapant pour le reste de sa vie.

Portée 13'', test de cran.

Lancez un dé. Sur 1, 2 et 3, la figurine perd l'usage d'une de ses jambes. Son mouvement est diminué de moitié. Sur 4, 5 et 6 la figurine perd l'usage d'un de ses bras et ne peut plus utiliser une de ses armes.

Si les quatre membres sont transformés, le personnage devient un horrible amas de chaire immobile mais vivant.

Ces transformations sont définitives.

Découpez le membre concerné de la figurine pour le remplacer par un abject tentacule.

Éclair de verfoudre (5pts)

Un éclair vert sort de la main du technomage et se propage de cible en cible jusqu'à l'épuisement de son énergie.

Po 13'', co 2.

Quelque soit le résultat du sort sur la cible, lancez 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à la valeur de tir du psyker, le personnage le plus proche de la cible jusqu'à un maximum de 2'' est affecté par le sort.

Continuez ainsi jusqu'à l'échec du test. Un 6 est toujours un échec.

Peste (5pts)

Le sorcier pose ses pattes sales et griffues sur sa pauvre victime. De manière foudroyante, des bubons noirs recouvrent

son corps et éclatent en libérant un mélange de sangs noir et de pus verdâtre.

Co 1, cran -2.

Si la victime n'est pas morte dans d'atroces souffrances lors de la première infection, lancer 1D6 au tours suivant. Sur un résultat de 5 ou 6, celle-ci subit à nouveau une blessure de co 0, cran -1.

<<- Foutru glabreux... incapables-pascapables! Toujours devoir les couisser, les mordiller, les griffeter, les tabasser... Sipas, ne peuvent rien! Ne font rien!

Moi-moi, Botulik le Récurageux, technomage de l'ordre de la Vert-dure, ne laissera pas ces cugluants écorgâcher mes plans!

Botulik a les meilleures idées. Si-si. De vermineuses idées, si-si, loué soit le Treizième rouage. Fou, ils prétendent. Parle aux Invisibles, il susmure. Mais Botulik sait. Il voit. Le Grand Cornu lui répond. Et Botulik écoute.

Les bons emmèlements, je-moi les connais. Les servitants parfait, si-si. Les choisir velus, gros, gras, et le cobayeux en sera plus vigourant. Broyer les os, et beaucoup de dur-acier pour les remplacer. Au bout des pics, des lames, des coupes, des pinces et des masses. Que ça déchiquette, que ça broie et que ça estropie.

Et de la Vertepierre, partout. Dedans, dehors, entre les tous. Que la chaire fonde, pousse, croit, et s'accouple avec la machinerie.

Penser à ne pas trop-trop la grignomacher la vertepierre... même si les mains tremblent et gigotent. Ne pas perdre la pensée. Si vite perdu, si vite oublié...

++++

Un bruit se fit entendre derrière la porte, et celle-ci s'ouvrit en grinçant. Botulik se retourna brusquement, tandis le bras droit et un bruit de cliquetis retenti. Une gerbe de flemme verte émergea de sa griffe mécanique et la silhouette qui se tenait dans l'encadrement du couloir s'enflamma sur la moitié gauche de son corps. Elle s'écroula au sol dans d'horribles gémissements. Quand la carcasse fut immobile, une deuxième silhouette l'enjamba en prenant soin de faire du bruit. L'homme-rat portait entre ses mains griffues un retransmetteur doté d'un petit écran. Il se prosterna au pied du technomage et tandis devant lui le petit appareil, que Botulik lui arracha des mains.

Le technomage appuya sur le gros bouton latéral et l'écran s'alluma. Des runes défilèrent, annonçant de nombreux morts et la défaite des tentatives d'incursion pour reprendre le territoire HK637. La vidéo montrait d'immenses guerriers en armure grise décimant les quelques skavs qui tentait désespérément de leur arracher un bout de quelque chose.

- Terrible Grand-Gris, ils se doivent de défunter et nourrir la Rongeuse, si-si. Botulik se doit d'être malin-telligent. Réfléchir, penser, stratéfifier l'échec des Loups. Il faut réunir-assembler une nouvelle troupe. Les malins velus, les aberrants ogres-rats. Et quelques glabreux. Ils mouriront à leur place, de la chairance pour les canons. Il faudra s'incurser dans la peine-

sombre, les surprendre le noir venus. Deverser du ver-gaz pour leur bruler le sentant. Les Loups ne seront plus que des chiots teignés. Si-si. Réunir de grande quantité de vertepierre pour que moi-je Botulik fabrique un nouveau rongeur. Pour mettre dans l'ogre-rat. Pour faire fondre les organes, vaporiser la chaire. Beaucoup de vertepierre. Ne pas manger la vertepierre, si-si...

Pendant que Botulik continuait de maugréer le dos tourner, l'éclaireur se releva, se dirigea précipitamment vers le corps de son camarade déchu et en empoigna les membres arrières. Au moment où il commençait à faire traîner la masse de chaire au sol, Botulik le stoppa en lui jetant au visage le transmetteur.

- laisse-laisse! La faim, j'ai faim. Moi-je te laisse un doigt du pied tu peux prendre. Le reste pour atténuer la faim de mon corps. >>



LISTES D'ARMÉE

LES RAT-TAUPES

Scrak

Cran CO TIR RAP ARM

3+ 4 1 2 7+

Pistolet laser, La Tapette

Leader, Prédicateur

34 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

2 Armes spéciales

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Mitrailleuse (x2), Ratmolisseur

30 pts

3 Skavlers

Cran CO TIR RAP ARM

4+ 2 0 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)

Membre supplémentaire

63 pts

1 Rat-ogre

Cran CO TIR RAP ARM

3+ 3 0 2 7+

Ratmolisseur, Arme de brute

27 pts

Total

198 pts

++++

LES NOCTURNES

Maître Sphyncter

Cran CO TIR RAP ARM

3+ 3 1 2 7+

Pistolet silencieux, Vibrolame empoisonnée

Leader, Furtif

33 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

4 Skavler

Cran CO TIR RAP ARM

4+ 2 0 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)

Membre supplémentaire

64 pts

1 Rat-ogre «Ninja»

Cran CO TIR RAP ARM

3+ 4 1 2 7+

Ratmolisseur, Arme de brute

Implacable, Furtif

33 pts

Total

199 pts

++++

LES RATS DÉGOÛTS

Scrak

Cran CO TIR RAP ARM

3+ 4 1 2 7+

Pistolet laser, La Tapette

Leader, Prédicateur

34 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

2 Armes spéciales

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Mitrailleuse

32 pts

3 Jezzails

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 2 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)

Membre supplémentaire

57 pts

1 Rats-ogres

Cran CO TIR RAP ARM

3+ 3 0 2 7+

Ratmolisseur, Arme de brute, Implacable

32 pts

Total

199 pts

LES CLICKTANTS

Sceptik

Cran CO TIR RAP ARM

3+ 2 3 2 8+

Exploseur, Technolame

Leader, Psyker, Eclair de verfoudre, Mutation.

51 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

1 Armes spéciales

Cran CO TIR RAP ARM

5+ 1 1 1 6+

Lance-gaz

17 pts

2 Skavlers

Cran CO TIR RAP ARM

4+ 2 0 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)

Membre supplémentaire

42 pts

1 Skavbot

Cran CO TIR RAP ARM

2+ 3 2 0 8+

Grosse arme laser, Mitrailleuse lourde, Arme de brute

Terreur

44 pts

Total

198 pts



Scrak, à la «tête» d'une bande des Égoutants.

ANNEXES 1 : RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les règles qui suivent sont un complément aux règles du jeu Au Nom de l'Empereur V4.00

Pouvoirs

Les sorts sont lancés pendant la phase de tir. Un personnage peut tirer avec une arme et lancer un sort, dans l'ordre qu'il le souhaite. Il ne peut pas courir et lancer un sort.

Un psyker peut utiliser un pouvoir en contact avec un ou plusieurs adversaire uniquement dans le 1er tour de l'engagement.

Tous les sorts coûtent 3pts, 5pts ou 7 pts.

Règle optionnel : Un psyker peut lancer autant de sort qu'il le souhaite durant la même phase, à condition de ne pas tirer durant le tour. A chaque sort supplémentaire lancé, le score nécessaire à la possession démoniaque et la difficulté du test de cran sont augmentés de 1.

Déflagration (5pts)

Les psyker décharge une violente énergie toute autour de lui.

Les personnages en contact avec le psyker sont repoussés d'une distance de 3». Le psyker est considéré comme le centre d'un cercle de 3». Les figurines touchées doivent être placées en contact avec le point le plus proche du cercle.

Tout obstacle (mur, objet, figurine) stoppe immédiatement ce déplacement. La figurine en contact avec un obstacle doit effectuer un test de Cran. Si le résultat est inférieur à sa valeur, il est considéré comme sonné.

Projectile d'énergie (3pts)

Le psyker lance une boule d'énergie pure, qui explose au contact de tout objet physique.

Portée de 12'', arme à distance, co 2, aucun test de Cran. Toute figurine à une distance de 2'' de la cible est également touchée.

Capacités spéciales

Folie meurtrière (-5pts)

Le personnage est rongé par ses tourments, son terrible passé ou simplement de graves troubles psychologiques. Il lutte constamment pour ne pas basculer dans la folie.

A chaque début de tour, le personnage doit effectuer un test de cran. Si le test est un échec, il se déplace puis cours dans la direction du personnage ami ou ennemi le plus proche. Si il l'engage, résolvez le combat pendant la phase de corps à corps. Lors, du tours suivant, si il réussit son test de cran, le combat prend fin si le personnage était engagé contre un personnage de son propre camps.

Marques du Chaos

Marque de Nurgle (5pts)

Peut relancer un test de Cran raté une fois par tour.

Marque de Tzentch (5pts)

Peut relancer son premier test de Cran lié à un pouvoir psy.

Marque de Slanesh (5pts)

Diminue de 1 la valeur d'armure d'un e figurine adverse au corps à corps et au tir.

Marque de Khorne (5pts)

Peut forcer une figurine adverse à relancer un test de Cran au corps à corps.

<< La première fois que je vis ce petit animal, j'étais fort étonné de son comportement aberrant. Il trottnait de manière désordonnée allant de conduites en conduites. Je me trouvais dans un centre de répartition des fluides abandonné depuis des décennies par l'Empire. L'animal semblait comme fou et hystérique. Ses couinement intempestifs me vrillaient les tympans. On aurait pu croire qu'il se jetait contre les canalisations jusqu'à s'en péter le crâne. J'ai mis en joue et tiré, l'abattant net en plein bond. Le vieux professeur qui travaillait anciennement pour Niavlys, ce vieux fou tué par l'inquisition, me donnerait sûrement un bon prix de la dépouille. Mais je devais déchanter.

- Tu as trouvé cette bête près d'un tuyau pas vrai ?
- Effectivement, au vieux centre de répartition, celui du secteur BZ226-97H (je connaissais les anciens codes impériaux par coeur et j'avais toujours un peu de fierté en les récitant).
- Haha, alors la bête a dû devenir complètement folle !
- Comment le savez vous ?

- C'est un rongeur-vanne mon pauvre vieux. Le simple fait de rencontrer une seule vanne le rend déjà assez fébrile alors là bas où il y en a des milliers... ça ne vaut rien, autant que tu m'apportes un nid de dure-pieuvre. Tu as qu'à le laisser sur la table là avant de repartir, je testerai un nouveau type d'incinérateur, j'ai acheté un prototype à Petibeignet...

Sale journée. Et le vieux qui sait parfaitement où se trouve le secteur BZ226-97H en plus. >>



ANNEXES 2 : HISTORIQUE

Umérus Prime

Umérus Prime est une planète située en extrême bordure du secteur impérial. Les huit continents de la planète sont composés de 43,8% de zone urbaine, de 12,7% de désert toxique, de 14,3% de massif montagneux et de 29,2% de canyon. La zone urbaine comprend les secteurs industriels, les secteurs d'habitat et des zones de forêts et parcs artificiels et se concentre sur trois continents. Les profonds canyons et les hautes montagnes ne permettent aucune installation urbaine dense et seuls des villages ou communautés occupent ces territoires, hostiles par leur typographie, leur climat et leur faune agressive.

Bien que qualifiée comme «naturellement fortement hostile», la planète fut repérée pour ses nombreuses ressources souterraines, et une vague de colonisation commença il y a six siècles environ. Elle fut rapide et extrêmement intense, autant dans le temps que dans l'espace. De riches familles d'industriels se déchirèrent les zones et ressources exploitables et installèrent d'énormes complexes militaro-industriels.

Quelques peuples autochtones occupaient de manière éparse les différents continents. La majorité d'entre eux fut «intégrée» à cette nouvelle ère ou décimée, mais quelques communautés subsistent encore ou se sont reformées.

D'énormes cités ruches minières se sont installées pour exploiter les immenses ressources des sols et des océans. Elles sont toutes structurées sur des modèles similaires et reflètent les hiérarchies sociétale de la planète.

Au niveau de la surface des continents urbains, s'étalent des centaines de kilomètres carrés d'usines. Celles situées le plus en surface produisent les objets technologiques de pointe tandis que les usines les plus profondes traitent directement les matières premières issues des sous sols de la planète. Entre les deux, une multitude d'objets plus ou moins indispensables au système de production et à la vie de la société est produite.

Dessous, des centaines d'énormes puits miniés creusent les sols pour en exploiter les ressources. Proches des mines et sous les usines se situent les habitats des mineurs et techniciens, ainsi que les commerces indispensables à leur survie.

Les usines désaffectées, les mines et habitats abandonnés constituent le sous-monde des cités ruches de Umérus Prime, où se développent les zones de vies parallèles où se regroupent les parias et les rejetés de la société. D'immenses villes chaotiques se sont installées sur les flancs de ces puits qui conservent encore quelques traces de leurs richesses passées.

Enfin, au plus profonds des structures abandonnés et

effondrées, là où s'amassent les rejets toxiques des mines et des usines se situent les bas fonds, où vivent d'abjects mutants et créatures innommables.

Au dessus des usines et de leurs cheminées grimpe la partie émergée de la ruche. La première zone est celle des «Labos». C'est là que sont situés tous les laboratoires de conception, les zones d'expérimentations technologiques, et des spatioports marchands. De grandes parties de ses secteurs sont complètement bouclées et extrêmement confidentielles.

Puis viennent les zones de vie des nobles, des bourgeois et des ruchiers les plus riches. Elles regroupent habitats, commerces, espaces de loisirs et spatioports privés ou de croisière.

Enfin, la plus haute partie des cités ruches regroupe les minorités les plus puissantes et les plus influentes, propriétaires des systèmes de production, vivant dans de luxueux palaces éloignés des miasmes des usines et des souffrances des ouvriers miniers.

Le matériel de hautes technologie produit sur Umérus est très réputé. D'excellente qualité, il se vend à pris d'or, souvent à des systèmes très éloignés. Les différentes puissances économiques et politiques de la planète possèdent leurs propres forces militaires. Plus ces puissances sont riches, plus elles ont accès à un matériel de qualité.

Aujourd'hui, ses puissances dominantes ne se font plus de guerres ouvertes depuis les premières périodes de colonisation. Les conflits sont toujours indirectes ou dans l'ombre, mais les relations entre elles peuvent parfois encore être très tendues.

De nombreuses ruines sur la planète prouvent que celle-ci connue au minimum deux autres sociétés industrielles et technologiques. Mais personne ne sait pourquoi ni quand exactement celles-ci se sont effondrées. Depuis le début de la colonisation, des explorateurs en tout genres parcourent ces ruines métalliques à la recherche de trésors disparus. Après les six siècles de cette nouvelle ère d'occupation, il reste toujours des choses à découvrir. Mais le coût humain et matériel est souvent très élevé, car ces ruines abritent de nombreux pièges et certains de leurs gardiens s'éveillent parfois de leur sommeil.

Il y a deux ans, les premiers agents impériaux se sont installés officiellement sur Umérus. Ils sont uniquement là en tant qu'observateurs et commerçants. Quelques membres de l'Inquisition de l'Imperium ont également été aperçus, au grand déplaisir des autorités locales. Mais certains bruits courts comme quoi l'Imperium posséderait depuis longtemps des bases clandestines sur la planète et notamment dans les canyons du secteur 43 ainsi que dans les immenses ruines du secteur M696-H.

Méga City 13

Méga City 13 est la plus grosse cité-ruche de la planète. Elle est implantée au flanc du Mont Kronen et dans la vallée des Istras. N'appartenant officiellement à aucune puissance politique, elle est ce que l'on pourrait appeler une cité franche. Il est malgré tout de notoriété publique que la famille du baron Krosil est l'instance la plus puissante de la cité.

De part ce statut particulier, la cité abrite une myriade de structures sociales, allant des gangs des profondeurs aux familles de nobles, en passant par les puissantes guildes ou des groupes militaires mercenaires. La cité possède ses propres lois, ainsi que son propre système judiciaire. Elle est également la cité la plus ancienne de la planète.

De part sa situation géologique, l'activité minière de Méga City 13 est spécialisée dans l'extraction de métaux rares. Mais ce qui fait la puissance de la première cité-ruche est son activité commerciale. Sa structure est similaire aux autres cités-ruches de la planète, mais les usines sont moins nombreuses et la zone au-dessus des labos est bien plus importante, regroupant de nombreux spatioports, des comptoirs commerciaux, des ambassades, et une population très hétéroclite. Les limites entre les différentes zones de la ruche sont beaucoup plus poreuses, et il est possible de trouver des espaces d'habitat et de commerce à tous les niveaux. De nombreux échanges se font avec les niveaux souterrains, de manière plus ou moins légales. La société de Méga City 13 est beaucoup plus ouverte et incorpore de nombreux systèmes commerciaux. A Méga City 13, tout peut être vendu, tout peut être acheté.

Les Cent Visages

Les Sans Visages, aussi appelés Cent Visages, est le nom donné aux membres d'une société transhumaniste qui occupe Méga City 13 et quelques autres cités de Uméris Prime. Peu connaissent son but voir même son existence, bien que beaucoup commercent avec eux. La branche émergente de la société est la Guilde des Modeleurs. Pour d'importantes sommes d'argent, il est possible d'obtenir des esclaves de manutention, de combat ou sexuels, des organes ou membres sur-développés biomécaniques, un nouveau visage, et toutes sortes de drogues et poisons. Il est peu aisé de rentrer en contact avec la Guilde, et cela se fait toujours grâce à de multiples intermédiaires. Leur laboratoires de transplantation sont extrêmement bien dissimulés et changent souvent d'endroit. Lorsqu'une transaction est effectuée, l'acheteur ne sais jamais qui est le fournisseur, et l'interlocuteur n'aura jamais la même apparence.

Il est très rare de voir le visage entier d'un de leur membre, et lorsque cela arrive il est certain que ce visage est artificiel. Il est dit que certains de leurs clones ont la faculté de changer leur apparence faciale. Ils possèdent des agents infiltrés dans tous les différents milieux sociaux. On les soupçonne même de remplacer les chefs de certains gangs ou certaines autorités par un de leur serviteur, quelque soit l'espèce ou le peuple. Le pouvoir de la société se base sur leur puissance commerciale et politique, bien que cette influence se fasse toujours dans l'ombre. Certains personnages haut placés ont conscience de la présence de cette influence et soupçonnent l'existence d'une organisation dans l'ombre. Mais jusque là personne n'a encore réussi à remonter à la source.

Les Alchimistes ne partent en guerre que lorsque cela est absolument nécessaire. Ils déploient alors des unités de guerriers spécialisés d'une redoutable efficacité et qui extermineront leurs ennemis jusqu'au bout. Les seuls victimes épargnées sont ramenées pour être réduites en esclavage, et ils chercheront à effacer toute trace de leur attaque, où faire accuser une autre faction. Ces soldats combattent souvent au côté d'aberrantes créatures dont certaines dépassent de loin la taille d'un ogryn et la rapidité d'un penthèrant.

La société entretient une relation très particulière à leurs esclaves. Ils n'utilisent d'ailleurs jamais ce terme. Leurs serviteurs sont conçus pour être entièrement dévoués à leur maître, mais il peuvent manifester des formes d'indépendance en fonction de leurs expériences propres. Il n'est donc pas anodin de remarquer certains guerriers avec des signes distinctifs, commander d'autres clones ou agir de façon totalement autonome au sein d'une société. Tous les serviteurs sont malgré tout surveillés avec une extrême rigueur, et tout sujet déviant est effacé de toute forme de réalité et remplacé.

Les dernières générations de serviteurs sont entièrement loyaux à leurs maîtres et au groupe, et manifestent un fort dévouement à les servir.

Leurs psykers manient un talent appelé neuronécromancie. Ils ont la faculté de contrôler des marionnettes vivantes à leur convenance. Ils utilisent des drogues pendant les combats faisant tomber inanimés leurs adversaires. Rapidement les corps se relèvent. Soumis à un fort contrôle psychique ils se mettent alors à se battre contre leurs anciens alliés.

Les Sans Visages ne vénèrent aucun dieu. Seul la science à pour eux un sens transcendantal. Si ils effectuent certains rituels liés à un culte précis, c'est uniquement dans le but d'invoquer un être sur lequel ils pourront mener de multiples expériences.

Personne ne connaît les réelles intentions des Cent Visages. Leurs projets ne se limitent bien évidemment pas à une prospérité marchande ou militaire. Leurs savants sont obsédés par la création d'êtres parfaits immortels qui seraient les réceptacles d'âmes et remplaceraient les peuples civilisés connus.



Les clones froids des Sans Visages.

<< Clerk était fasciné par le regard de son interlocuteur. Fasciné et dérangé. Il ne pouvait détacher son attention des yeux d'un bleu froid et profond de la personne assise derrière le bureau de plastaboïs.

Sa voix était profonde sans être grave. Ses gestes étaient précis et délicats, mais jamais inutiles ni maniérés. Sa silhouette était svelte mais semblait dégager une puissance certaine. Son étrange perfection ne semblait pouvoir être naturelle. Clerk réalisa subitement ce qui le dérangeait. Cet être l'attirait.

Sur la gauche, un servent tendit à Clerk un écran.

- Un cinquième de la somme a été transféré sur votre compte. Vous toucherez le reste lorsque le colis sera en ma possession. Celui-ci ne devra en aucun cas être ouvert, vous me le transmettez en main propre, et dans son contenant d'origine.

Clerk hocha de la tête.

- Ce sera fait.

++++

Astre fut la première à ouvrir la porte. Son imposante carrure semblait occuper tout l'espace. Son grand sourire révélait ses dents parfaitement alignées, mais aussi les plis de sa peau brûlée sur le côté droit de sa mâchoire.

Clerk esquissa un sourire du coin de la bouche.

- Vire du chemin, Astre. Laisse moi passer.

Il pénétra dans le petit encagement nimbé d'une lumière blafarde et onze paires d'yeux se posèrent sur lui. Clerk les dévisagea. Ils trépignaient tous d'impatience.

- Ok, arrêtez de baver comme un rongeur devant une usine de recyclage. La mission est à nous, et je vous garantis que les caisses seront à nouveau pleines.

Il sentit l'excitation se relâcher dans les gestes de chacun. Il leva les deux mains.

- On part dans deux jours. Il en faudra quatre pour atteindre l'objectif. Le repérage a été fait par le client mais je dois encore vérifier quelques infos. D'ici là, quartier libre pour tout le monde. Je transférerai toutes les données dans vos bipeurs.

++++

Ivan était heureux. La mission s'était parfaitement déroulée. Il ne leur restait plus qu'à parcourir le dernier tunnel avant de pouvoir prendre l'ascenseur et quitter le secteur HI-T du palier -147.

Les informations du clients s'étaient révélées parfaitement exactes. Les renégats qui gardaient le bunker étaient peu nombreux et ne s'attendaient pas à leur venue. La cage du mutogre avait rapidement été repérée et son occupant abattu.

Une fois le coffret récupéré, ils avaient effacé leurs traces, quitté le camp et suivi le tunnel E89, selon les directives fournies. Ivan ne comprenait pas pourquoi il leur avait été demandé de changer de chemin pour le retour, mais c'était comme ça.

Il laissa ses pensées dériver vers sa fille, et Mulhouse, l'homme de sa vie. Avec cette mission, les jours de faim étaient finis. Il pourrait peut-être même changer d'encagement et migrer cinq niveaux plus haut. Finit les rats, les voisins chouffés au vercrak et les limaciers qui remontaient des conduits.

La main de Sira sur son épaule le sortit de sa rêverie.

++++

Aucun bruit ne sortait de l'embouchure plongée dans le noir. Progressivement, une dizaine de paires d'optiques vertes émergèrent de l'épaisse obscurité. Sans que Clerk n'ait prononcé un mot, son escouade mit en joue les masses informes cachées derrière d'épais boucliers. Sur sa droite, le grésillement du chargement du fusil à plasma se fit entendre. Ce bruit avait quelque chose de rassurant. Clerk leva son fusil à lunette et visa un des guerriers bleus qui se dissimulait derrière le rempart d'acier. Au moment où il s'apprêtait à ordonner un feu nourri sur les êtres à la peau translucide, une ombre traversa la limite de son champ de vision. Il se retourna le plus rapidement qu'il put en pointant son arme devant lui. Dans sa précipitation, il trébucha, et se retrouva couché sur le flanc, son fusil laser pointé en l'air.

++++

Martha est hors d'haleine. Épaulée par Yvon, ils soutiennent Clerk. Clerk qui s'est fait arracher son bras droit et la moitié du visage. Clerk qui tente encore de l'autre main de tirer au pistolet par dessus son épaule. Ses hurlements sont insupportables. Dans son dos, Astre tire ses dernières salves de plasma. Les bruits de pas métalliques n'ont pas cessé.

-Bouge toi!

++++

Astre est assise le dos contre le mur glacial, le cul imbibé de sang et de sa propre urine. Elle sanglote doucement, le torse agité de spasme. Sur sa jambe gauche repose le buste de Yvan. Il lui semble avoir vu Martha courir après que le «chien» se soit emparé de Clerk. Merde, aucun chien ne ressemble à un truc pareil. Elle voit son énorme tête tournée dans sa direction. Mais il ne bouge pas. Il semble se fondre dans la noirceur des tunnels. Non, il est la noirceur même.

Elle bouge légèrement, et la douleur de ses côtes lui vrille le cerveau.

Après un temps qui lui semble être sans fin, la douleur finit quelque peu par se calmer. Elle aperçoit sur sa gauche une silhouette qui s'avance tranquillement vers elle. Trop tranquillement. Le «chien» ne bouge pas. L'être est grand et mince, et sa tête est couverte d'une haute capuche. Arrivé à sa hauteur, il tend une main cliquetante vers son visage. Elle aperçoit sous sa capuche trois optiques qui la scrutent. Elle se sent soudainement sombrer...

++++

Les sensations dans son corps ont changé. Elle se sent légère. Toute douleur a disparu. Sa respiration est lente, tranquille.

Soudain, tous les souvenirs l'assaillent. La mission, le colis, les tunnels sans fins, le cadavre au masque blanc. Les hordes de clones, le «chien», les hurlements, la peur qui lui envahie les tripes... Elle ouvre les yeux. Le monde autour d'elle est baigné d'une teinte violacée. Elle aperçoit son corps, flottant nu, greffé à une multitude de câbles. Elle lève brusquement le visage, paniquée. Derrière une paroi vitrée, trois êtres grands et élancés la regardent. Elle comprend soudainement. Elle ouvre la bouche et tente de pousser un cris qui ne viendra jamais. >>



Les Égarés.

Numéro 9 est une marionnette. Mais son inconscient, son subconscient, son conscient, son moi, son surmoi, son ça, son cœur, ses tripes et son petit orteil gauche ne l'admettent pas tous de la même manière. Aussi Numéro 9 est-il sujet à des changements d'humeur brusques et inconsidérés même si la plupart du temps il doute et est sujet à des pensées graves et contradictoires qui le rendent triste.

Numéro 9 est une création de frère Anton. Ce dernier était un techoïdes de l'Empire cherchant à créer un travailleur infatigable. Mais ses désirs de perfection le conduisirent sur la pente glissante (et savonnée) de la détention du savoir et surtout de son addiction. Frère Anton mit la main sur un antique grimoire télénumérique ressemblant grosso modo - et de l'extérieur - à un minitel boosté. Arraché des mains infâmes d'un sorcier oublié de la planète Eliuh Lutom (que même les âmes les plus damnées n'osent prononcer à l'envers à cause de sons sens satanoïdal et caché) le télégrimoire était secrètement mais irrémédiablement entaché de la corruption nurglienne. Frère Anton, partagé entre savoir et pureté de l'âme, céda pourtant à de sombres pulsions émanant secrètement du terrible objet de connaissances. Inconscient de la corruption qui déjà lui dérangeait l'esprit il continua ses expériences pour créer des corps malléables à merci. Déjà 9 individus étaient nés de ses mains dans ses métalaboratoires techoïdes installés loin dans les tréfonds de la ruche de Méga City 13. Ses créatures étaient élaborées à partir des restes plus ou moins vivants de combattants de l'empire mais aussi des malheureux et estropiés de bas-fonds que la mort avait rencontré précipitamment pour la bonne marche des expérimentations et donc pour la gloire de l'Empire.

Anton savait, sentait, redoutait que tout n'allait pas selon les préceptes impériaux et que ses expériences frôlaient l'impiétude. L'impiétude ? Mais techno-tabernack, il était dedans les deux pied, le vil !

C'est l'inquisiteur Vénantius qui se chargea de le lui apprendre en brûlant tout sans plus de sommation ni de détail. Frère Anton comprit trop tard que même s'il eut eut le temps de fabriquer Numéro 10, le parfait, cela ne l'aurait pas sauvé de l'ire impériale. Et le laboratoire fût scellé.

Mais numéro 9, encore câblé à la console nintendo de l'atelier et parcouru de ses fluides nourriciers revint à la vie car Nivalys l'avait voulu capable de régénération. Il fût d'abord désorienté par cette renaissance, piégé sous les décombres du laboratoire. Mais réunissant quelques feuillets éparses et indemnes, et quelques données informatiques perdues dans des méta-clouds, il comprit enfin ce qu'il était : une création capable d'apprendre et de s'améliorer d'elle même.

Il se greffa lui même une chainsword en guise de

bras car celui-ci étant trop atteint pour prétendre à la régénération. Et ainsi il découpa soigneusement le panneau de métaplast scellant l'atelier et s'enfuit dans les sombres dédales de la ruche.

Comble de cette infortune, frère Vénantius ne serait autre que l'adulte venu de l'embryon numéro 1 des cuves de frère Anton.

Depuis lors, Numéro 9 a regroupé autour de lui une bande de désespérés qui subissent à leur tour son infâme corruption et l'on raconte, dans le Dôme de Toutes les Infâmies, que tous ses suivants ne seraient pas forcément de ce monde, ni très propres.

Numéro 9 est donc victime malgré lui de la marque du chaos. Ce sont les travaux dont il est issu qui l'ont désigné à ce maître intangible et c'est plus particulièrement Nurgle qui l'utilise comme vecteur de la pestilence au sein de la ruche. Pourtant cette corruption est subtile et Numéro 9 ne subit que de faibles modifications physiques, mais son don inné de leadership fait de lui un vecteur efficace. De Nurgle, il reçoit l'aide de créatures puissantes et bien plus altérées et l'emprise nurglienne se répand petit à petit aux alentours de sa planque. Cette tactique est redoutable car Numéro 9 ne prêche pas pour son dieu mais le simple fait qu'il vive garantit l'infiltration sournoise de la corruption dans les dédales souterrains de la ruche. Numéro 9 souffre de sa condition et est un personnage secret, taciturne et rongé par le doute. C'est un mélancolique, quoi. Ses hommes de mains le désignent sous le nom du Marqué et se nomment eux même les égarés. Leur organisation se résout au minimum nécessaire pour maintenir la cohésion du groupe sans cesse renouvelé. Cela en fait une faction difficile à vaincre qui compte énormément dans son secteur, trop faible pour dominer cette zone de Méga City 13, trop inconsistante pour être défaite.



Les Égarés, cherchant leur chemin.

La Siett de Petibeignet.

Personne ne sait pourquoi Petibeignet a nommé sa horde la Siett. Quoiqu'il en soit c'est la Siett de Petibeignet.

Petibeignet est un ork raté : il est né avec une toute petit mâchoire. Cela le rendit très complexé. Dans son clan, il fut harcelé, moqué, stigmatisé, tourmenté, raillé, ridiculisé, mais aussi frappé, battu et tabassé. Il dut pour survivre apprendre à ruser et à tromper. Ce qui en fait un personnage pervers, lâche et couard et accessoirement psychopathe.

Il trouva son salut en s'échappant de son clan, le clan des badmoons.

Il souhaite à présent recréer une communauté à l'image de celle de ses frères orks. Mais il souhaite que ses sujets le vénèrent en chef, passant de victime à légende.

Alors un plan infernal naquit dans son esprit malade. Il a bricolé une machine, La machine, mutagénétique et arrose régulièrement ses créatures de discours verbeux insensés qui parlent de fraternité, d'obéissance, de culte de la personnalité, de couleur verte et du chiffre 4.

Petibeignet est très ingénieux. Son don pour le bricolage s'est développé à l'extrême pour tenter d'éviter les baffes dans le clan des badmoons.

Malin comme pas deux il a négocié un stock de vertepierre auprès de Skrak la tapette en échange de quelques esclaves de qualité douteuse. Et ce sont les cent-visages qui lui ont fourni quelques fluides mutagènes finaux pour mettre au point son abominable machine. Eux, ils les a payé rubis sur l'ongle car, mais il ne l'admettra jamais, il se chie dessus de ne pas pouvoir regarder ses interlocuteurs dans les yeux.

La matière première sont de vulgaires humains recrutés parmi les plus désespérés et les plus miséreux de la ruche. Il leur fait miroiter la gloire, la virilité, la force et beaucoup de munitions. Un passage dans la machine suivi d'un éventuel autre dans l'atelier de peinture verte et hop, Petibeignet est entouré de cohortes de créatures vertes, glabres et brutales. Le résultat est un peu aléatoire car la machine est encore en rodage. Les plus aboutis sont promis à une longue carrière de combattant. Les moins réussis quant à eux sont voués à combattre pendant une longue carrière. En somme il n'y a aucune différence sauf en ce qui concerne l'efficacité et l'intensité de la longueur de la carrière.

Petibeignet s'est ainsi entouré de ses guyz aux rôles variés. Compte tenu de leur origine humaine, Petibeignet réfléchit actuellement à la tentative de création de guwrlz pour accompagner ses guyz et développer leur ardeur. Affaire à suivre.

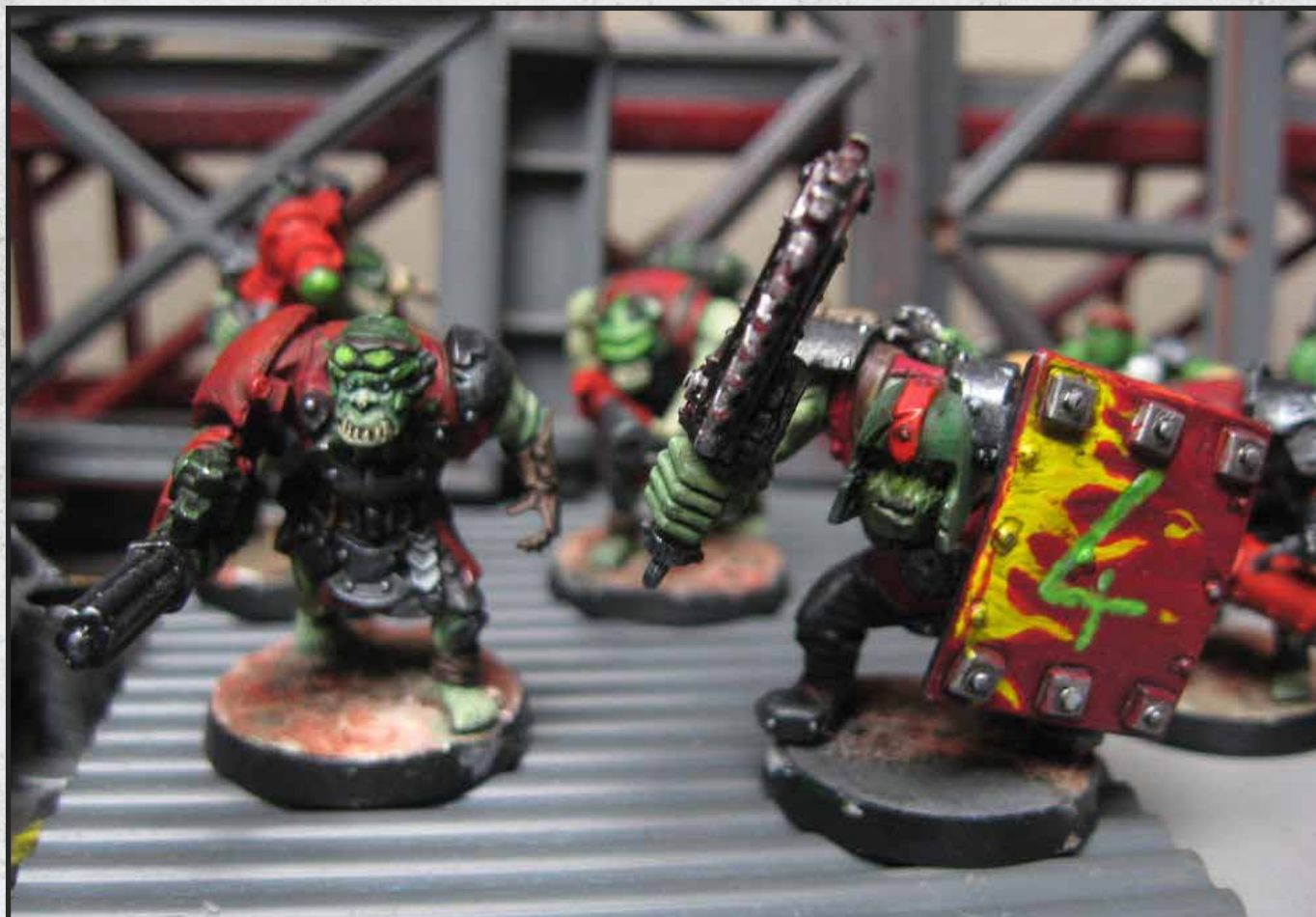
Pour finir, il faut savoir que Petibeignet est obnubilé par le chiffre 4. D'où vient cette obsession ? Que faut-il y voir ? Jusqu'à quelle perte cela le mènera-t-il ? L'avenir

le dira.

Quant à moi les guyz, je vous rejoins au sein de la Siett de Petibeignet car moi aussi je veux devenir vert, très musclé et... vraiment vert.

Les Bad Moonz

Ils sont à la poursuite de Petibeignet, et veulent lui refaire le visage à grand coup de botte cloutée.



Petibeignet, déterminé.

AIDES DE JEUX

+ LES RAT-TAUPES

Scrak

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 4 1 2 7+

Pistolet laser, La Tapette
Leader, Prédicateur

34 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

2 Armes spéciales

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 1 1 6+

Mitrailleuse (x2), Ratmolisseur

30 pts

3 Skavlers

Cran CO TIR RAP ARM
4+ 2 0 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)
Membre supplémentaire

63 pts

1 Rat-ogre

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 3 0 2 7+

Ratmolisseur, Arme de brute

28 pts

Total

199 pts

+ LES RATS DÉGOÛTS

Scrak

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 4 1 2 7+

Pistolet laser, La Tapette
Leader, Prédicateur

34 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

2 Armes spéciales

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 1 1 6+

Mitrailleuse

32 pts

3 Jezzails

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 2 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)
Membre supplémentaire

57 pts

1 Rats-ogres

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 3 0 2 7+

Ratmolisseur, Arme de brute, Im placable
Terreur

33 pts

Total

200 pts

+ LES NOCTURNES

Maître Sphyncter

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 3 1 2 7+

Pistolet silencieux, Vibrolame empoisonnée
Leader, Furtif

33 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

4 Skavler

Cran CO TIR RAP ARM
4+ 2 0 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)
Membre supplémentaire

64 pts

1 Rat-ogre «Ninja»

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 4 1 2 7+

Ratmolisseur, Arme de brute
Implacable, Furtif

33 pts

Total

199 pts

+ LES CLICKTANTS

Sceptik

Cran CO TIR RAP ARM
3+ 2 3 2 8+

Exploseur, Technolame
Leader, Psyker, Eclair de verfourde, Mutation.

51 pts

4 Pillards

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 1 1 6+

Fusil laser

44 pts

1 Armes spéciales

Cran CO TIR RAP ARM
5+ 1 1 1 6+

Lance-gaz

17 pts

2 Skavlers

Cran CO TIR RAP ARM
4+ 2 0 1 6+

Griffe tranchante genestealer (3)
Membre supplémentaire

42 pts

1 Skavbot

Cran CO TIR RAP ARM
2+ 3 2 0 8+

Grosse arme laser, Mitrailleuse lourde, Arme de brute
Terreur

44 pts

Total

198 pts

Arme CàC

Poignard/couteau - 0
Hache, hachoir - 1
Bâton, masse - 1
Épée, couteau de combat - 1
Épée tronçonneuse - 2
Griffe tranchante genestealer - 2
Arme de brute - 3
Arme énergétique - 3
Poing, griffe énergétique - 4
Pince broyeuse carnifex - 4
La Tapette - 2
Griffe tranchante carnifex - 3
Technolame - 3

Portée Combat Cran Coût

- 0 - 0
1 - 1
1 - 1
1 - 1
2 - 2
2 - 2
3 - 3
3 - 3
4 - 4
4 - 4
2 -1 5
3 -1 6
3 -2 9

Arme tir

Lance gaz 12 1 -1 4
Pistolet laser 18 1 - 2
Pistolet silencieux 18 2 - 3
Fusil laser 24 1 - 3
Ratmolisseur 12 4 - 4
Jezzail 36 2 - 5
Exploseur 24 4 - 6
Mitrailleuse laser 24 2(x3) - 4 (x3)
Grosse mitrailleuse laser 24 3(x3) - 5 (x3)
Lance-gaz - 1 -1 9
Gros exploseur 36 4 - 10



CRÉDITS

Textes

Le ronge-vanne, Numéro 9, Petibeignet : Petibeignet.

Les skavs, les Cent Visages, les Bad Moonz : Sceptik le sloucheur.

Photos

Numéro 9 et sa bande : Petibeignet.

Les skavs, les Cent Visages : Sceptik le sloucheur.

Illustrations

Le Duc Bastard.

Logo

Le rat marqué : aimablement transmis par l'équipe de la Bibliothèque Impériale.

Les textes, photos et illustrations contenus dans cet ouvrage appartiennent à leurs auteurices respectif·e·s et doivent être mentionné·e·s si volonté il y a de les réutiliser dans d'autres ouvrages.

Pour toute demande : duckbastard@protonmail.com.

Pour voir des figs et discuter de toutes ces joyeuseries, rendez-vous sur le forum Warmania, aux topics de Sceptik le sloucheur.

« J'entends des bruits dans les murs... dans le plafond... sous mon lit... sans cesse. Je n'en peut plus, j'ai besoin que ça s'arrête. Il faut que ça s'arrête! »

++++ Enregistrement des derniers propos du patient n°6613. Il fut retrouvé dans sa cellule de l'asile Saint Ernia, un scalpel à la main, les tympans arrachés. +++++

