

Les Tréfonds de la ruche

Voici une version expurgée de "Au Nom de l'Empereur", jeu d'escarmouche dans l'univers de Warhammer 40 000. La philosophie du jeu est le KISS - Keep It Short and Simple - et le fair play est poussé à l'ultime.

Les tréfonds de la ruche sont les insondables fondations et autres zones abandonnées de Méga City 13 où des bandes armées, des clans et des monstruosités sans nom s'étripent allègrement pour un bout de territoire, la possession d'un stocks d'armes impérial retrouvé, mais aussi pour des raisons idéologiques ou religieuses ou encore pour le plaisir. C'est un lieu terrible emplis de crainte où chacun ne pense qu'à survivre. C'est le domaine de la violence où les tripes servent plus à se chier dessus de trouille qu'à digérer la maigre ration durement dénichée. Bienvenue dans les tréfonds de la ruche.

Que va-t-on trouver là dedans et où ?

Ludum principium.....	3
1.1 L'escouade.....	3
1.2 Caractéristiques.....	3
1.3 Equipement.....	3
1.4 Armes.....	4
1.4.1 Armes spéciales.....	4
1.5 Champ de bataille.....	5
1.4.1 Déploiement.....	5
1.4.2 Scénario.....	5
Create Praesidium.....	5
2.1 Coût du profil.....	5
2.2 Coût des armes.....	6
2.3 Capacités et Pouvoirs psy.....	6
2.4 Coût de l'équipement.....	6
2.5 Alliés.....	6
Fluxum ipsius venatus.....	7
A Mouvement.....	7
A.1 Course.....	7
A.2 Obstacle et terrain.....	8
A.3 Ascension.....	8
A.4 Chute ou Saut.....	8
A.5 Personnages au contact.....	8
A.6 Désengagement.....	8
A.7 Mouvement et Terreur.....	8
A.8 Vol.....	9
B Tir.....	9
B.1 Tir.....	9
B.2 Ligne de vue.....	9
B.3 Tir et Mouvement.....	9
B.4 Cibles et Portées.....	9
B.5 Tir et Couvert.....	10
B.6 Tir groupé.....	10
B.7 Tir de saturation.....	10
C Psykers.....	10
D Mêlée.....	10
C.1 Attaque.....	11
C.2 Armes Multiples.....	11
C.3 Surnombre.....	11
C.5 Attaque groupée.....	11
Morale et viscera.....	11
3.1 Bloqué.....	12
3.2 Moral.....	12
Pouvoirs psychiques génériques.....	14
Capacités spéciales.....	18
Équipements.....	21
Sur le net.....	23
Crédits.....	23

Ludum principium

« Où l'on découvre à qui l'on a à faire et pourquoi. »

1.1 L'escouade

Chaque joueur dirige une escouade : un groupe de soldats obéissant à un leader.

Elle est composée d'un minimum de quatre personnages, ou troupes, dont l'un est désigné comme le leader.

L'escouade est subdivisée en unités dont les membres sont de même type et ont le même profil de base mais restant indépendants les uns des autres. Une unité est limitée à une valeur de 75 points (voir Create praesidium). Si un joueur possède des figurines identiques dont le total dépasse 75 points il doit les scinder en deux unités de valeur le plus possible identiques.

Il y a aussi des personnages uniques, sortes de héros improbables qu'on pourra nommer parfois des héros ou des personnages uniques. Tout bêtement. Chaque héros est considéré comme une unité.

Par souci de simplicité, l'esprit de la règle dicte que si un équipement apparaît sur une figurine alors le personnage représenté par la figurine en est équipé – What You See is What You Get, man. Ceci s'applique particulièrement aux armes et armures. Mais des approximations sont parfois acceptables.

1.2 Caractéristiques

Chaque troupe possède un profil, représenté par une carte ou un tableau, incluant les valeurs des caractéristiques suivantes :

Commandement : cette caractéristique n'est accessible qu'au leader et aux éventuels second (voir capacité spéciale). Elle s'ajoute au jet d'initiative.

Cran : c'est le résultat nécessaire sur un dé pour sauver le personnage d'une touche, pour charger un ennemi terrifiant ou pour utiliser ou résister à un pouvoir de Psyker. Un cran élevé devrait concerner les leaders et les héros.

Combat : c'est le bonus que le personnage reçoit pour son test lors d'un combat au corps à corps. Il varie en générale de 0 pour les quiches à 5 dans le cas de combattants d'exception.

Tir : c'est le bonus que le personnage reçoit pour son test lors d'un combat à distance. Là aussi de 0 à 5.

Rapidité : elle s'ajoute au mouvement de base du personnage, modifie les attaques de tir contre le personnage et s'ajoute aux tests d'initiative du Leader. En général les valeurs varient de 0 à 3.

Les valeurs de combat, tir et rapidité proposées sont des standards, elles peuvent être inférieures ou supérieures si tu le veux.

Armure : la valeur d'armure indique à l'assaillant le résultat à dépasser afin de blesser la cible. Sa valeur dépend de la nature de l'armure, et éventuellement de sa capacité naturelle à éviter les coups.

Taille : ce n'est pas une valeur. Il y a deux tailles de combattants. Sauf mention contraire, les combattants sont de "taille humaine" : Humains, Skavs, Eldars, Orks, Nobz, Squats...

Sinon ils sont de "grande taille" : Ogryns, Rat-ogres, Big-boss orks, Dreadnoughts, Robots, Démons...

NB : Y a-t-il des petits (gretchins, cul-de jatte, hobbits, mini-mutants...) ?

1.3 Equipement

Jouer à l'échelle de l'escouade permet de varier armes et équipements au-delà de la norme permise dans une liste d'armée de Warhammer 40 000. Et c'est cool. Il suffit d'en payer le coût.

Pourtant, certains équipements restent limités, car il n'est tout simplement pas possible pour certains types de troupes de les utiliser. L'exemple typique est l'armure énergétique. Seuls les Space Marines, les Space Marines du Chaos et les Sœurs de Bataille ont les adaptations physiques nécessaires pour utiliser ces armures. Quelques membres de l'Inquisition ont pu cependant recevoir ces adaptations. Et on ne veut pas

voir ce même Space Marine débarquer en ville avec un gourdin, non ? Alors nous suggérons une certaine auto-modération.

1.4 Armes

Quel que soit leur type, les armes à feu possèdent suffisamment de munitions pour chaque bataille.

Chaque arme possède un profil avec les caractéristiques suivante :

Arme : le nom de l'arme. Fut-il inventé.

Type : Le Type d'une arme spécifie la façon dont elle est utilisée : tir ou corps à corps.

Bonus : le modificateur pour toucher, il varie généralement de 0 à 4.

Portée : la portée de l'arme en pouces ("), le maximum est 36".

Malus de Cran : le modificateur au test de Cran de la cible, pour la plupart des armes il varie de 0 à -3.

Coût : Le coût de l'arme.

Chaque personnage possède deux attaques : une pour chaque arme que la figurine tient en main. Si la figurine utilise une arme à deux mains le personnage n'a qu'une seule attaque, mais elle est généralement plus puissante.

À cela s'ajoute éventuellement une troisième arme que le personnage a dans son paquetage ou dans un holster. On applique dans la mesure du possible la règle du WYSIWYG. Par exemple une crosse peut représenter un fusil à pompe, fusil auto ou laser enfouis dans un sac mais une batterie en bandoulière ne peut pas figurer un lance-flamme. Cette troisième arme ne confère pas d'attaque supplémentaire. Elle devrait être représentée par une carte ou un jeton d'arme que l'on place avec le profil.

L'arme supplémentaire peut durant la partie remplacer une des armes (ou les deux s'il s'agit d'une arme à deux mains) figurant sur le profil du personnage. Le joueur doit annoncer son utilisation au début de son activation et l'attaque se fait désormais avec les caractéristiques de l'arme supplémentaire.

Quel que soit le paquetage représenté sur la figurine, un personnage ne peut utiliser qu'une seule arme supplémentaire lors d'une même partie. Il peut toutefois si la figurine en offre la possibilité, en changer librement entre les parties.

1.4.1 Armes spéciales

Mitrailleuse : ça viant sérieux. Pour le double ou le triple du coût d'une arme, celle-ci peut tirer respectivement un ou deux coups supplémentaires lors de la même attaque. Effectuer un jet de tir (et un jet d'armure) pour chaque cible. Les cibles doivent être espacées de 3" maximum.

Lance flamme : c'est une arme à gabarit. Celui officiel de GW. Toute figurine dont le socle est situé dans le gabarit est pris pour cible. Effectuer un jet de tir (et un jet d'armure) pour chaque cible. Le coût d'un lance flamme est de minimum 5pts, auquel sont ajouté les dégâts et les malus d'armure.

Armes lourdes : pour ne pas bouleverser l'équilibre des règles, une arme de tir qui combine une portée de 36" et plus de 3 en dégâts est considérée comme une arme lourde. Une arme lourde doit être maniée par deux personnages de "taille humaine" et à deux mains. Dans le cas où un des combattants serait hors combat, le survivant doit choisir entre tirer ou se déplacer lors d'un tour.

Un personnage de "grande taille" ou équipé d'une armure d'une valeur de 8 ou plus peut manier une arme lourde seul mais toujours à deux mains.

Arme à gabarit d'explosion : pour 5pts, une arme peut utiliser un petit gabarit d'explosion. Pour 7pts, elle peut utiliser un grand gabarit d'explosion.

Tire en cloche : pour 5pts, une arme peut tirer en cloche. Utilisez un dé de dispersion avec un D6 pour déterminer la dispersion de l'arme. Permet de tirer sans avoir de ligne de vue sur la cible située derrière un obstacle. La cible est cependant protégée sur la hauteur de l'obstacle qui lui confère le couvert.

Grenade : Une grenade possède forcément "tir en cloche" mais la hauteur du tir est limitée à 3". Le calcul du coût se fait comme pour les autres armes. Une grenade coûte donc toujours au minimum 5 points.

Pistolet : Quelque soit son aspect, sa portée est limitée à 18". Au premier tour d'un corps à corps le pistolet permet de tirer sur un opposant en contact. Durant les tours suivants le pistolet ne peut plus être utilisé dans

le même corps à corps.

1.5 Champ de bataille

De manière générale, plus il y aura de décors, meilleure sera la partie. Si chacun des joueurs pose à tour de rôle un décor jusqu'à être à court ou que le champ de bataille a de l'allure, le jeu devrait se dérouler sans problème. L'essentiel étant de bien se mettre d'accord sur les décors offrant un couvert léger et ceux offrant un couvert lourd.

Une aire de jeu 4'x4' est recommandée pour une partie à deux joueurs. Pour trois à quatre joueurs utiliser une surface de 6'x4'.

1.4.1 Déploiement

Sauf si on joue un scénario qui spécifie le contraire, chaque joueur lance un dé (relance les égalités). Le gagnant choisit son bord d'entrée et place une première unité à 6" du bord du champ de bataille. Son adversaire se déploie à l'autre extrémité sur le côté opposé. Puis alternativement chaque joueur place ses unités. Tous les personnages de l'escouade doivent se déployer dans les 8" du leader.

S'il y a plus d'un adversaire, ils doivent se déployer de manière régulière autour de la table. Les joueurs suivant se déploient à tour de rôle, du résultat le plus élevé au plus bas.

1.4.2 Scénario

Plutôt que de jouer un affrontement classique les joueurs peuvent choisir de jouer un scénario. C'est à encourager car plus fun. Encore que... En tous cas un certain nombre de scénarios sont donnés en exemple dans le Codex III.

Create Praesidium

« Où l'on crée son escouade et surtout on lui file des foutus guns. »

Chaque joueur a un budget de 200 points pour composer son escouade.

Après quelques parties on pourra se mettre d'accord pour jouer avec un budget plus (ou moins) important.

2.1 Coût du profil

Le coût du profil de base d'un personnage se calcule en additionnant le coût de ses caractéristiques.

Puis ensuite tu ajoutes le coût de ses armes plus celui de ses éventuels capacités spéciales, pouvoirs psy et équipements spéciaux. Le coût minimum d'un personnage est de trois points.

Le coût des caractéristiques combat, tir et rapidité est égal à leur valeur. Facile.

Le coût du cran est présenté dans le petit tableau suivant :

Cran	Coût
6+	1
5+	2
4+	4
3+	9
2+	16

Le coût de l'armure dépend de son type et est déterminé dans cet autre tableau :

Type	Pour blesser	Exemple	Coût
Aucune	5	Vêtements	0
Légère	6	Gilet Flak	3
Médium	7	Armure Carapace	6
Lourde	8	Armure Énergétique	10
Extra-Lourde	9	Armure Crisis	15
	10	Armure Terminator	20

Note pour plus tard : le score pour blesser indique à l'assaillant le résultat à atteindre afin de blesser la cible.

Les armures les plus lourdes utilisées au 41^e millénaire s'articulent généralement autour de servomoteurs qui apportent à l'utilisateur une force physique bien au-delà de sa force naturelle. En conséquence, un personnage équipé d'une armure avec un score pour blesser de 8 ou supérieur gagne automatiquement un suspenseur (voir Equipements spéciaux) sans frais supplémentaire.

2.2 Coût des armes

Le coût d'une arme est calculé comme suit :

1. Considérer le bonus de Combat de l'arme.
2. Ajouter 1 point si la portée est comprise entre 12" et 18".
3. Ajouter 2 points si la portée est comprise entre 18" et 24".
4. Ajouter 3 points si la portée est supérieure à 24".
5. Ajouter trois fois le malus (en valeur absolue !) de cran de l'arme.

N'oubliez pas de calculer et cumuler la valeur de chaque arme que possède le personnage.

2.3 Capacités et Pouvoirs psy

Au coût du profil il faut ajouter le coût en points des capacités spéciales du personnage et des pouvoirs psy qu'il maîtrise s'il s'agit d'un psyker.

2.4 Coût de l'équipement

En plus de l'armure et des armes, les personnages peuvent se voir attribuer des équipements. Chaque équipement a ses spécificités et un coût en points qui s'additionne à celui du personnage. L'univers de Warhammer 40 000 est immense et il n'est pas possible de décrire la totalité des différents objets qui peuvent être utilisés lors d'une bataille. Quelques exemples sont décrits dans le Codex V. A chacun ensuite d'inventer son propre équipement.

2.5 Alliés

Une escouade peut s'adjoindre les services de personnages provenant d'autres listes d'escouade : par exemple, un Inquisiteur peut recruter dans sa suite des soldats de la Garde Impériale ou un membre du chapitre de la Deathwatch, un Rogue Trader pourrait s'associer à des corsaires Eldars lors d'une chasse à l'archeotech Xenos ou encore des marines d'une Légion Renégate pourraient réquisitionner des conscrits du Pacte de Sang pour leur servir de chair à canon.

Les personnages alliés ne peuvent pas représenter plus de 35 % du coût total de l'escouade. En pratique cela limite les alliances à un ou deux personnages.

Si tu joues avec les escouades officielles d'ANdE, un leader pris dans une autre liste d'escouade ne peut

pas coûter plus cher que le leader de l'escouade originelle.

Mis à part cela et pour plus de fun dans les figs, il n'y a pas d'autres limites. On veut un Eldar Noir parmi tes Skav ? Y'en a un. On joue une équipe de Tau qui a enrôlé un Ogryn ? Y'en a un. On doit juste en payer le coût, comme d'hab'.

Fluxum ipsius venatus

« Où l'on comprend comment l'on en arrive à s'étriper. »

Le jeu se divise en tours.

L'ordre de jeu est déterminé par l'initiative de chaque joueur. Au début du tour chaque joueur lance 1D6 et ajoute au résultat la valeur de commandement de son leader. Le joueur qui obtient le score le plus haut a l'initiative jusqu'au prochain tour.

Ensuite, les joueurs activent alternativement leurs unités.

Chaque personnage d'une unité peut effectuer 2 actions dans l'ordre qu'il souhaite. Il existe deux types d'actions :

Actions simples :

- se déplacer
- tirer
- combattre au corps à corps
- utiliser un pouvoir psy
- se relever
- action particulière, comme activer un élément du décors...

Actions doubles :

Effectuer une action double coûte deux actions simples. Faut-il le préciser ? Ce sont :

- courir
- ramper

Le leader a un rôle fondamental, au début de son activation il peut activer en même temps que lui les membres d'une unité située à moins de 3".

A Mouvement

« Allez bouge ton cul si tu veux pas te le faire botter. »

Chaque personnage peut se déplacer de tout ou partie de son mouvement maximum (rapidité + 6"), ou ne pas se déplacer du tout.

A.1 Course

Un personnage peut choisir d'effectuer une course au lieu de tirer avec ses armes s'il n'a pas d'ennemis en ligne de vue.

Le mouvement de course est de 3".

Un personnage ayant couru ne peut pas tirer avec un pistolet au début de la mêlée.

A.2 Obstacle et terrain

En début de parties, les joueurs se mettent d'accord sur la nature des différents obstacles. Ils doivent les prendre en compte lors des mouvements :

- pour un obstacle léger, soustrayez 1" quelque soit la distance parcourue (exemple : haies, caisses, rambardes, champs de maïs, forêt, marais, neiges...)
- pour un obstacle lourd, le mouvement est divisé par deux sur la distance parcourue (exemple : les mêmes, mais denses, si si...)

A.3 Ascension

Les personnages peuvent accéder à différents niveaux du décors.

Lorsque le décor possède un élément visible permettant l'ascension (par exemple une échelle ou une corde à nœud) le mouvement est divisé par deux.

Dans le cas contraire le personnage peut escalader. Cela lui coûte l'intégralité de son mouvement. Un personnage de taille humaine est limité à une hauteur de 3" et un personnage de grande taille est limité à une hauteur de 6".

Tout personnage portant une armure supérieure à 8 est incapable d'escalader.

Les personnages montés ne peuvent pas grimper aux échelles ni escalader.

A.4 Chute ou Saut

Un personnage peut sauter ou descendre à un niveau inférieur sans pénalité de mouvement. Toutefois, si la chute est supérieure à 3", le personnage doit faire un test de cran. Chaque tranche supplémentaire de 3" engendre une pénalité de -1 au test de cran. En cas d'échec le personnage est hors combat (il s'est pétié la gueule).

Un personnage peut sauter par dessus un vide jusqu'à une distance de 2", à condition se s'être précédemment déplacé de la même distance que son saut. Un personnage de grande taille peut sauter jusqu'à 4".

A.5 Personnages au contact

Un personnage qui se retrouve socle à socle avec un ennemi doit stopper son mouvement. Le défenseur peut tenter de se désengager (voir A.5 Désengagement) s'il n'a pas encore bougé dans ce tour. Sinon une mêlée s'engage (voir C Mêlée).

A.6 Désengagement

Si un personnage souhaite se désengager de son adversaire au corps à corps, celui-ci bénéficie d'une attaque opportunité, gratuite immédiate sans contre-attaque, sauf s'il a d'autres personnages adverses engagés dans la mêlée. Si le personnage survit il peut se déplacer normalement.

Un personnage peut se désengager d'un personnage bloqué sans subir d'attaque d'opportunité.

A.7 Mouvement et Terreur

Si un personnage terrifiant se déplace vers un adversaire en vue de l'engager en mêlée, ce dernier doit effectuer un test de cran. S'il le rate il subira un malus de 1 à sa valeur combat et à son cran pour la prochaine mêlée.

Si un personnage veut engager un adversaire terrifiant, il doit effectué un test de cran. En cas d'échec, il ne peut plus bouger et doit rester immobile durant ce tour afin de se chier dessus.

A.8 Vol

« Si tu monte trop, tu vas t'en taper l'caisson ! »

Certains personnages sont capables de voler. En début de leur activations, le joueur déclare l'altitude à laquelle se trouvent ses personnages volants pour le reste du tour. En cas d'oubli on considère qu'ils sont à la même altitude qu'à la fin du tout précédent. Sinon le déplacement se déroule normalement. La hauteur maximum d'un volant ne peut excéder 24".

B Tir

« Des pruneaux, des pruneaux, des milliers de pruneaux . »

Un personnage ayant une ligne de vue sur une cible peut dépenser une action pour effectuer un tir avec chacune de ses armes de tir en main.

B.1 Tir

« Kablâm ! »

Le test de base pour toucher lors d'un tir est :

1D6 + valeur de tir + bonus de l'arme

Si le résultat de ce test est supérieur ou égal à la valeur d'armure de l'adversaire alors celui-ci est touché et doit effectuer un test de cran afin de rester en jeu.

Note : un résultat non modifié de 1 est toujours un échec.

Si la cible est engagée avec un autre personnage utilisez un dé pour déterminer aléatoirement la cible réelle du tir.

B.2 Ligne de vue

Un personnage a une ligne de vue sur une cible si il n'y a pas d'obstacle entre eux. Utilisez les lignes de vue réelles pour déterminer si un personnage peut être vu à travers un décor. Tout obstacle, véhicule, bâtiment, mur... bloque les lignes de vue.

Un personnage intercalé entre une cible et son tireur apporte un couvert.

B.3 Tir et Mouvement

Les personnages assaillants qui se retrouvent en contact socle à socle avec un adversaire ne peuvent pas tirer, sauf s'ils sont armés de pistolets.

B.4 Cibles et Portées

Le joueur doit déclarer toutes les cibles de son personnage avant de vérifier si elles sont à portée. Il peut néanmoins vérifier les lignes de vue de ses personnages avant de choisir les cibles. La portée est mesurée à partir du bord du socle du tireur vers le bord du socle de la cible.

B.5 Tir et Couvert

La visibilité d'une figurine détermine son niveau de couvert :

- < 30% du corps de figurine caché : couvert léger conférant +1 d'armure
- > 30% du corps de la figurine caché : couvert lourd conférant +3 d'armure

B.6 Tir groupé

Un groupe de personnages peut choisir d'effectuer un tir groupé. Le personnage à l'initiative du tir effectue un test normal sur une cible unique en ajoutant +1 pour chaque personnage se joignant au tir groupé. De cette façon, les personnages relativement faibles en puissance de tir peuvent s'unir pour abattre un adversaire très armuré. Toutefois ils ne pourront lui infliger qu'une seule et unique blessure.

Note que cela fait agir des personnages en dehors leur activation. Donc :

- ces personnages ayant soutenu le tir groupé ne peuvent plus effectuer de tir lors de leur future activation.

ET

- des personnages peuvent réserver une action de tir en vue de soutenir un futur tir groupé.

B.7 Tir de saturation

Une fois par partie le personnage peut déclarer un tir de saturation et vider son chargeur dans la foulée. Cette déclaration survient avant le lancé des dés. Le personnage ajoute +2 à sa valeur de Tir, mais son arme devient inutile jusqu'à la fin de la partie.

C Psykers

« Gnnnniiiiiiiiiiiih ! »

Certains personnages, appelés psykers, ont la possibilité d'acheter et utiliser des pouvoirs Psy pour un coût supplémentaire. Sauf mention contraire, les pouvoirs psy coûtent 5 pts.

Utiliser un pouvoir psy coûte une action simple.

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

Pour utiliser un pouvoir Psy un Psyker doit réussir un test de Cran. S'il obtient un 1 lors de son test de cran, il doit réussir un second test de Cran. S'il rate ce deuxième test il est possédé par un démon. Il gagne alors deux actions supplémentaires pour ce tour, l'obligeant à se déplacer et si possible attaquer au corps à corps le personnage le plus proche.

Il s'activera normalement, à la fin des tours suivants, en continuant d'attaquer le personnage le plus proche. Après 1D6 tours le Démon disparaît laissant son hôte pour mort.

Tout personnage de nature démoniaque ou possédé par un démon est immunisé à cette règle.

Les joueurs sont fortement encouragés à décrire les effets de leurs sorts.

D Mêlée

« - *P'tain j'vais lui en mettre plein sa face rat.*
- *Normal c'est un skav'.*
- *Ah ouais ? Bon laisse tomber alors... c'est pas drôle. »*

Un personnage au contact socle à socle avec un personnages ennemis peut dépenser une action pour effectuer une attaque de corps. Tous les protagonistes en contact socle à socle constituent une mêlée.

Toutes la attaques et contre-attaques d'une mêlée sont simultanées. Les protagonistes peuvent donc s'entre-tuer allégrement.

C.1 Attaque

L'assaillant porte éventuellement plusieurs attaques selon son profil. Le défenseur n'a qu'une seule contre-attaque à lui opposer.

Un assaillant ne peut attaquer que le personnage qu'il a engagé. Il peut en attaquer plusieurs s'il a pu en engager plusieurs (en contact socle à socle).

Le test de base pour toucher est :

1D6 + valeur de Combat + bonus de l'arme

Si le résultat de ce test est égal ou supérieur à la valeur d'armure de l'adversaire alors celui-ci est touché et doit effectuer un test de cran afin de rester en jeu.

Note : un résultat non modifié de 1 est toujours un échec.

Note aussi que ni le couvert ni la rapidité ne sont pris en compte lors de ce test.

C.2 Armes Multiples

Si un personnage possède plusieurs armes de mêlée l'assaillant peut décider d'effectuer des attaques séparées pour chaque arme ou bien une seule attaque cumulant les bonus d'armes, genre art martial, tu vois.

C.3 Surnombre

Un attaquant a un bonus de +1 si il a un allier en contact avec les personnage qu'il a engagé.

C.5 Attaque groupée

Si vous êtes plus nombreux que l'adversaire mais vous doutez de la capacité de vos troupes à toucher, à cause d'une valeur d'armure élevée, vous pouvez choisir d'effectuer une attaque groupée. Un seul de vos personnages attaque alors, mais il obtient un bonus supplémentaire de +1 par personnage ami en contact socle à socle avec l'adversaire.

Cela se cumule au +1 dû au surnombre .

Note à nouveau que cela fait agir des personnages en dehors leur activation. Donc :

- ces personnages ayant soutenu l'attaque groupée ne peuvent plus effectuer d'attaque lors de leur future activation.

ET

- des personnages peuvent réserver une action d'attaque en vue de soutenir une future attaque groupée.

Morale et viscera

« Où il faut savoir en avoir dans le ventre. »

Quand est personnage est touché ou lors d'autres événements du jeu, il convient de savoir si il a assez de cran pour tenir.

Pour résoudre un test de cran, lance 1D6.

Si le résultat est supérieur à la valeur de cran du personnage, le test est réussi.

Si le résultat est exactement égal à son cran, le personnage est bloqué (voir 3.1 Bloqué).

Si le résultat est inférieur à sa valeur de cran le personnage échoue et est mis hors-jeux. Qu'il soit détruit, en fuite, mort ou gravement blessé importe peu. cela signifie simplement qu'il ne peut plus prendre part au combat. Tu retires ton personnage de la table et tout de suite.

3.1 Bloqué

Un personnage qui obtient un résultat égale à sa valeur de cran lors du test est "bloqué". Le personnage est choqué ou abasourdi par la force du coup ou du tir reçu. Renverse le personnage sur le côté pour simuler sa mise à terre. Il ne peut plus agir durant ce tour, et ce jusqu'à son prochain tour. Il ne peut même pas se défendre au corps à corps et doit compter uniquement sur son armure et son cran s'il se fait lâchement lyncher au sol. Au début de sa prochaine il devra de nouveau tester son cran. Modifie son jet en fonction du type d'armure dont le personnage est équipé, selon la table suivante :

Type d'Armure	Modificateur
Légère	aucun
Médium	-1
Lourde	-2
Extra-Lourde	-3

Et ouais les gros ! Pas facile de se relever !

S'il réussit son test il se remet sur pied et peut agir immédiatement même au sein d'une mêlée. S'il obtient un résultat égale ou inférieur à sa valeur de cran il reste bloqué jusqu'au tour suivant où il devra re-tester et ainsi de suite.

Tout personnage attaquant au corps à corps un personnage bloqué reçoit un bonus supplémentaire de +2 pour ses attaques.

Le test de cran pour résister à une attaque lorsqu'on est bloqué se fait selon la valeur normale de cran, sans modificateur.

Un personnage bloqué peut effectuer un mouvement de 2" en rampant, la figurine reste couchée, mais il ne peut pas tirer, faire une attaque de mêlée ou tout autre action.

3.2 Moral

« Fuyez, pauvres timbrés ! »

De manière générale, on suppose que les escouades se composent d'un petit groupe de guerriers soudés et motivés, largement immunisés aux affres et aux méfaits psychologiques de la guerre. En conséquence, il n'y a pas de règle relative au moral.

Une exception concerne la mort du leader. Dans ce cas, dès sa prochaine activation, chaque personnage doit réussir un test de cran.

A l'exception des tests de cran habituel, un résultat égal à la valeur de cran est considéré comme réussi.

Si le personnage réussit le test de cran, il continue à agir de manière normale.

Si un personnage rate son test de cran il devra tenter de quitter le champ de bataille en se déplaçant de son mouvement maximal vers le bord de table le plus proche. Il pourra néanmoins ouvrir le feu sur les personnages ennemis de manière normale. A chaque activation suivante, le personnage doit de nouveau tester son cran. Si le personnage réussit son test il peut rejoindre la bataille. Si le test est raté, le personnage continue à se déplacer vers le bord de table le plus proche. Lorsqu'il atteint le bord de table, il est retiré du jeu et compte désormais comme une perte.

Pouvoirs psychiques génériques

1. Barrage invisible

Portée : 12"

Durée : 3 tours

Ce pouvoir crée un barrage invisible, éh oui, qui empêche le passage de tout protagoniste et le tir. Mais il ne bloque pas la ligne de vue. Ce barrage a une longueur de 6" et une épaisseur nulle (il est d'ailleurs bidimensionnel mais ça n'a aucune importance).

Test de Cran : non

2. Bénédiction d'armure

Portée : contact

Durée : 3 tours

+1 à la valeur d'Armure. Il peut s'agir de l'armure du Psyker ou bien de celle d'une figurine amie en contact avec le Psyker.

Test de Cran : non

3. Bénédiction d'arme

Portée : contact

Durée : 3 tours

+1 au bonus de combat d'une arme. Elle peut appartenir au Psyker ou bien à une figurine amie en contact avec le Psyker.

Test de Cran : non

4. Bravoure

Portée : contact

Durée : 3 tours

La cible gagne une valeur de Cran de 2+.

Test de Cran : non

5. Brouillard

Portée : 6" de rayon

Durée : 1 tours

Un tourbillon apparaît dans un rayon 6" autour du Psyker, octroyant un couvert léger aux personnages situés dans la zone.

Test de Cran : non

6. Chemin de lumière

Portée : ligne de vue

Durée : 1 tours

Le Psyker ouvre une voie rectiligne dégagée de 6" de long et de 2" de large à travers une zone d'obstacles. N'importe qui peut se déplacer le long du chemin. Note que cela ouvre une ligne de vue.

Test de Cran : non

7. Chemin de l'ombre

Portée : le personnage uniquement

Durée : 1 tours

Le Psyker se déplace jusqu'à 12" à travers un couvert, des ennemis ou même une obstruction. Il doit finir son mouvement dans un espace ouvert libre.

Test de Cran : non

8. Décrépitude

Portée : 12"

Durée : permanent

Le psyker vise la surface d'un bâtiment qui subit le affres du temps d'une manière abjectement accélérée. Elle s'effrite inexorablement, laissant une ouverture d'une dimension de 3" x 3".

Test de cran : oui

9. Éclair de verfourde

Portée : 13"

Durée : instantané

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

Arme de tir, Co 2.

Si la cible est touchée, le psyker peut effectuer un nouveau test de tir sur une autre cible située à moins de 2", et ce ainsi de suite jusqu'à l'échec d'un test de tir.

Test de Cran : non

10. Flamme du warp

Portée : ligne de vue

Durée : instantané

Arme de tir, Co 3.

Test de Cran : oui

11. Frénésie

Portée : 13"

Durée : tant que le test de cran n'est pas réussi.

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

Le personnage ciblé doit dépenser ses deux prochaines actions pour se déplacer vers le personnage le plus proche et l'attaquer au corps à corps si il le peut. Il gagne +1 en Co. A chaque tour, le personne effectue un test de cran pour résister au sort. En cas de réussite le sort n'est plus actif.

Test de Cran : oui, à chaque tour.

12. Lévitiation

Portée : le personnage uniquement

Durée : 1 tours

Lorsqu'il utilise une action de mouvement, le Psyker peut se déplacer jusqu'à 12" de hauteur en plus de son mouvement normale. Cela peut lui permettre d'atteindre des niveaux inférieurs ou supérieurs.

Test de Cran : non

13. Masque de mort

Portée : 13"

Durée : 1 tours

Tous ses ennemis considèrent le Psyker comme un être terrifiant.

Test de Cran : non

14. Mutation

Portée : le personnage uniquement

Durée : 1 tours

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

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. Décollez le membre concerné de la figurine pour le remplacer par un objet tentacule.

Test de Cran : oui

15. Pesanteur

Portée : 12"

Durée : 1 tours

Tous les ennemis situés dans un rayon de 6" du point ciblé se déplacent avec un malus de 3".

Test de Cran : oui

16. Peste

Portée : contact

Durée : 2 tours

Le psyker 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.

Arme de corps à corps, Co 1, Cran -2.

Si la victime n'est pas morte dans d'atroces souffrances, elle subit au tour suivant une nouvelles blessure de Co 0 et Cran -1.

Test de Cran : oui

17. Précognition

Portée : contact

Durée : instantané

La cible du psy voit fugacement les futurs possibles et peut donc agir en conséquence.

Cela permet à la cible de relancer un dé si elle le souhaite pour ses 3 prochains lancés de dé.

Test de Cran : non

18. Télékinésie

Portée : 12"

Durée : instantané.

Par sa simple volonté le psyker peut déplacer un objet inanimé sur une distance de 6". Il s'agit de piles de caisses, de certaines barricades, de matériel divers... L'objet ne doit pas sortir de la ligne de vue du psyker. Sa dimension maximale est de 8"². Les joueurs doivent se mettre d'accord au préalable sur ce qui est déplaçable ou non.

Test de cran : oui

19. Vermine

Portée : 13"

Durée : 1 tours

Le personnage ne peut agir au prochain tour.

Test de Cran : oui

20. Vision de l'avenir

Portée : le personnage uniquement

Durée : 1 tours

Le psyker entrevoit d'autres futurs eux-même possibles. Le joueur adverse doit annoncer la prochaine unité qu'il activera et son mouvement qu'elle effectuera. Symbolisez le avec des marqueurs.

Test de Cran : non

21. Vision du warp

Portée : 18"

Durée : 1 tours

Le Psyker peut tirer en ignorant les couverts ainsi que les lignes de vue.

Test de Cran : non

22. Venin

Portée : contact

Durée : 1 tours

Un personnage frappé par l'arme ciblée souffre d'un -2 à sa valeur de Cran pour résister aux attaques de cette arme.

Test de Cran : non

Capacités spéciales

1. Analyste

Ce personnage ou un personnage ami en contact gagne un bonus de +2 aux jets d'objectifs lors d'une mission ou campagne.

2. Bravoure

Les personnages possédant cette capacité peuvent relancer leur test de Cran contre les personnages terrifiants.

3. Bras droit

Le personnage remplace le leader si celui-ci est tué. S'il réussit un test de cran, les personnages en fuite à une distance de 12" peuvent à nouveau agir normalement (il leur donne des paroles d'encouragement ou les invective en les traitant de tout). Si le bras droit et les personnages en fuite possèdent un communicateur, il n'y a pas de limite de distance (le bras droit hurle des ordres dans son micro).

4. Chasseur de primes

Avant une mission, un personnage possédant cette capacité peut désigner un personnage ennemi comme étant son contrat. Il gagne +1 en valeur de Tir et de Combat contre ce personnage.

5. Démonologiste

Tout personnage situé dans les 3 " d'un personnage possédant cette capacité gagne +1 en valeur de Tir et de Combat contre les cibles Démoniaques.

6. Discipline de fer

Un personnage discipliné exécute un personnage en ligne de vue qui échouerait un test de Cran face à une créature terrifiante (mort automatique). Les autres membres de l'Escouade peuvent alors relancer leur test de Cran face à la Terreur et ce pour le reste du tour. Il ne peut exécuter qu'un seul personnage par tour même si la première exécution n'a pas eu l'effet désiré. De même lorsqu'un Psyker en ligne de vue d'un personnage discipliné devient possédé, celui-ci l'exécute immédiatement (mort automatique).

7. Dur à cuire

Lors d'une campagne de jeu, les personnages possédant cette capacité peuvent relancer leur test de Cran lors du test de survie. Cette capacité coûte le double pour les personnages avec une valeur de Cran de 3 ou moins.

8. Étrange allié

Un joueur peut acheter cette capacité afin d'incorporer dans son Escouade un personnage provenant d'une autre faction (voir le Codex I). L'Étrange Allié ne peut pas être un Leader et s'il possède une valeur de Cran de 2 cette capacité coûte le double. Pour représenter leur rareté, si l'Étrange Allié est tué lors d'une campagne, il ne peut pas être remplacé par un autre Étrange Allié.

9. Furtif

Le personnage a un don naturel pour la discrétion. Il ne peut pas être ciblé par des armes à distance s'il se trouve à plus de 12 » du tireur. Un personnage furtif à couvert compte comme bénéficiant toujours d'un couvert lourd.

10. Gachette

S'il élimine ou bloque sa cible lors de son premier tir le personnage peut effectuer un second tir lors de la même action. Un personnage ne peut jamais utiliser cette capacité plus d'une fois par tour.

11. Garde du corps

Un personnage désigné comme garde du corps peut, dans un élan héroïque, se sacrifier à la place du

leader qui vient de se faire tuer. Pour cela la figurine doit être à moins de 3" du leader lors d'un tir. Lors d'une mêlée elle peut se sacrifier à la place du chef si elle est engagée dans la même mêlée.

12. Implacable

S'il élimine ou bloque un adversaire au corps à corps, le personnage peut se déplacer de 2 » vers un autre personnage ennemi. Il doit pour cela être libre de tout combat. S'il parvient au contact du nouvel adversaire un nouveau combat a lieu immédiatement. Un personnage ne peut jamais utiliser cette capacité plus d'une fois par tour.

13. Insaisissable

Les personnages possédant cette capacité ne peuvent pas être la cible d'attaques gratuites lors d'un désengagement.

14. Intouchables

Les Intouchables sont des nullificateurs psychiques naturellement à l'abri des effets des pouvoirs Psy. Ils transfèrent automatiquement cette immunité à tout personnage en contact avec eux. Pour 10 pts l'Intouchable voit son aura s'étendre jusqu'à un rayon de 3 » à partir de sa base. L'Intouchable peut également relancer tout test de Cran raté suite à l'influence terrifiante d'un démon. Le vide psychique qui entoure un Intouchable rend mal à l'aise son entourage. Un Intouchable ne peut pas se joindre à une attaque groupée.

15. Kung Fu Equilibrium

Permet à un personnage de considérer un pistolet comme une arme de corps à corps.

16. Medic

Le personnage peut aider ses camarades blessés. Un personnage bloqué en contact socle-à-socle avec un Médic gagne +1 à son test pour se relever. Un 1 naturel est toujours un échec. En outre, après la partie, un personnage (au choix du joueur) qui a été mis hors de combat gagne +1 sur son test de survie.

17. Monte en l'aire

Les personnages possédant cette capacité traitent les surfaces verticales comme une surface normale lors de leurs mouvements. Cette capacité ne protège pas des dégâts de chutes.

18. Oeil de lynx

Un personnage qui tire dans une mêlée ne touche jamais un personnage alliée qui est engagée au corps à corps contre sa cible.

19. Prédicateur

Un prédicateur utilise la foi pour immuniser les serviteurs de l'Empereur à la Terreur. Il peut embraser la foi de toutes les ouailles en ligne de vue dans un rayon de 6 ". Un Prêtre ou un Chapelain Space Marine peut immuniser ces camarades dans un rayon de 9 ", quelle que soit la ligne de vue.

20. Robuste

Lors d'un combat les personnages ennemis ne gagnent pas de bonus contre ce personnage lorsqu'il est bloqué.

21. Sixième sens

Personnages non-Leader uniquement. Lorsque le personnage est dans les 12 » de son Leader celui-ci ajoute +1 à ses tests d'initiative à chaque tour. Ce bonus est perdu si le personnage est tué ou retiré du jeu. Un leader ne peut jamais bénéficier de plus d'un seul bonus lié à cette capacité. Si plusieurs personnages de l'Escouade possèdent un sixième sens leurs bonus ne se cumulent pas : trop de conseils tue le conseil !

22. Tacticien :

Réservée aux leaders. A chaque tour, celui-ci peut désigner un des personnages de sa bande. Ce dernier obtient au choix un des bonus suivant pour ce tour :+1 en tir, +1 en combat ou 3" supplémentaire à son mouvement.

23. Terreur

Certains personnages sont considérés comme « terrifiant ». Si un personnage terrifiant se déplace vers un adversaire en vue de l'engager en mêlée, ce dernier doit effectuer un test de cran. S'il le rate il subira un malus de 1 à sa valeur combat et à son cran pour la prochaine mêlée.

Si un personnage veut engager un adversaire terrifiant, il doit effectué un test de cran. En cas d'échec, il ne peut plus bouger et doit rester immobile durant ce tour afin de se chier dessus.

24. Tir de Saturation

Une fois par partie le personnage peut déclarer un tir de saturation et vider son chargeur dans la foulée. Cette déclaration survient avant le lancé des dés. Le personnage ajoute +2 à sa valeur de Tir, mais son arme devient inutile jusqu'à la fin de la partie. En outre, si le joueur obtient un 1 sur son jet de tir, l'arme explose et il doit faire un test de Cran pour résister à l'explosion.

25. Tireur d'élite

Si le personnage ne bouge pas durant son tour il peut effectuer un unique tir sur un ennemi en ignorant les modificateurs de couvert. La règle de ligne de vue s'applique toujours : le tireur doit être en mesure de voir une partie de la cible pour pouvoir lui tirer dessus.

26. Vol (10 pts)

Le personnage peut voler, il ignore donc tous les malus dus aux terrains et aux obstacles. Il peut également tirer, lancer des sorts en altitude, voir combattre au corps à corps un autre volant. Il doit déclarer son altitude à chaque tour, comme précisé dans le paragraphe A8. La hauteur maximum d'un volant ne peut excéder 24".

Équipements

1. Auspex (5 pts)

L'Auspex est un multi-scanner portatif. Il permet au porteur de détecter la présence de personnages ennemis. Il annule les effets de la Caméléoline et la capacité spéciale furtif : les personnages munis d'Auspex peuvent cibler ces personnages normalement.

2. Balise de téléportation (10 pts)

Un personnage portant une balise de téléportation agit comme un point de ralliement pour les personnages qui commencent la partie en réserve, hors de la table de jeu. Le personnage peut activer la balise de téléportation pour une action. Tout personnage autorisé peut alors effectuer une action de téléportation. Pour résoudre une action de téléportation,

lancer un dé de dispersion. Si le résultat est un « hit », alors vous pouvez placer le personnage téléporté à moins de 6 » du personnage portant la balise de téléportation. Sinon, placer le personnage téléporté à 1D6 centimètres de la balise, à l'emplacement déterminé par les dés de dispersion. Répétez cette procédure pour chaque personnage que vous voulez téléporter : un certain nombre de personnages peut se téléporter au cours d'un tour. Si un personnage se téléporte dans une autre figurine, les deux personnages sont tués sur le coup. Un personnage se téléportant dans un couvert lourd est également tué sur le coup. Si tous les personnages de l'Escouade transportant les balise de téléportations sont tués, les personnages qui ne se sont pas encore téléporté ne peuvent plus prendre part à la partie. Ils seront de nouveau disponibles pour les parties à venir durant la campagne.

3. Caméléoline

Une cape en caméléoline confère un bonus de couvert lourd lors d'un tir lorsque son porteur est situé à plus de 12 » du tireur. Si le tireur est à plus de 6 » du porteur celui-ci bénéficie d'un bonus de couvert léger. Un personnage portant une cape en caméléoline ne peut pas porter d'armure lourde (comme une armure énergétique) ni d'armure extralourde (comme l'armure Terminator).

4. Champ téléporteur (10 pts)

Un champ téléporteur est un dispositif complexe hérité de l'Age Sombre de la Technologie. Il permet de détecter les tirs et d'activer en réponse un faisceau de téléportation qui déplace instantanément le porteur. Quand un tir frappe un personnage équipé d'un champ téléporteur, lancer un dé de dispersion. Si le résultat est un « hit », le personnage est touché par le tir. Pour tout autre résultat, le personnage est déplacé d'1D6 pouces dans la direction indiquée par le dé de dispersion. Si un personnage se téléporte dans une autre figurine, le champ de déplacement a échoué et le personnage est touché par le tir. Un personnage se téléportant dans un couvert lourd doit faire un jet de Cran. Un échec signifie qu'il est bloqué.

5. Cibleur (10 pts)

Cet équipement est affecté à une arme que porte le personnage, arme qui doit être déclarée (par oral ou par écrit) avant la partie. Il permet au personnage utilisant l'arme de relancer les jets de tirs ratés.

6. Communicateur

Un personnage muni d'un communicateur personnel et d'un Auspex peut communiquer l'emplacement des personnages ennemis aux unités amies qui ont également un communicateur. Cela signifie que ces personnages peuvent tirer sur les personnages ennemis avec caméléoline ou la capacité spéciale furtif comme s'ils avaient leur propre Auspex

7. Grenade fumigène

Un personnage peut utiliser une grenade fumigène pour créer un nuage de fumée qui bloque les lignes de vue. Pour utiliser la grenade fumigène, placez un gabarit circulaire de 5" de diamètre dans les 12" du personnage. L'écran de fumée dure jusqu'au prochain tour du joueur et bloque complètement les lignes de vues. Les personnages peuvent se déplacer à travers l'écran.

8. Harnais anti-grav

Un harnais anti-grav réduit l'impacte de la gravité sur un personnage. Il lui permet donc de descendre à un niveau inférieur sans avoir à faire de jet de cran lorsque la distance est supérieure à 3". Il permet également de monter de 6" le long d'une paroi sans le décompter de son mouvement.

9. Jump pack

Un personnage munit de Jump Pack ignore les malus de mouvement dû aux terrains lors de ses déplacements. Il acquiert également un bonus de +3 à sa valeur de Rapidité. Le personnage doit commencer et finir son mouvement au sol. Il peut changer de niveau jusqu'à une hauteur de 6". S'il tente de décoller ou d'atterrir depuis un terrain difficile il doit faire un jet de Cran. Un échec signifie qu'il est immobilisé pour ce tour. Les personnages munis de Jump Pack ne peuvent pas porter d'armure extra-lourde (comme l'armure Terminator), ou porter d'armes lourdes.

10. Jet pack

Les Jets Packs diffèrent principalement des Jump Packs en ce qu'ils sont plus conçus pour fournir une plateforme de tir stable que pour charger en combat rapproché. Comme pour un Jump Pack, un personnage munit de Jet Pack ignore les malus de mouvement dû aux terrains lors de ses déplacements et il peut changer de niveau jusqu'à une hauteur de 6". Cependant le personnage n'obtient pas de bonus de Rapidité. Un personnage équipé d'un Jet Pack peut choisir de faire une attaque de tir à tout moment durant son mouvement. Ce tir lui coûte une action. Pour la ligne de vue le personnage compte comme étant à 6" du sol. Un personnage muni d'un Jet Pack ne peut pas porter d'armure lourde (comme une armure énergétique), d'armure extra-lourde (comme l'armure Terminator), ou porter d'armes lourdes.

11. Limiteur (10 pts)

Encore appelé annulateur de nulificateur psychique, cet appareil modifie les ondes psychiques à un point tel que les intouchables ne peuvent plus les reconnaître et sont normalement affectés par les pouvoirs psys. Bref, un limiteur annule la capacité spéciale Intouchable. Ces personnages s'ils sont à moins de 6" du porteur d'un limiteur perdent cette capacité. Ils deviennent donc vulnérables aux pouvoirs psychiques.

12. Lunette infrarouge multifonction

Elle est affectée à une arme. Elle permet d'annuler tout phénomène qui affecte la ligne de vue (fumée, pluie, baisse de luminosité, etc...).

13. Médipac

Un Médipac est un équipement à usage unique (il disparaît après la première utilisation) mais les personnages peuvent acheter plus d'un. Une fois par partie un personnage avec un Médipac peut se donner, à lui ou à un autre personnage à moins de 3", un bonus de +2 à son jet de Cran lorsqu'il est touché par une attaque de tir ou au corps à corps.

14. Tir en cloche

Cet équipement est affecté à une arme que porte le personnage, arme qui doit être déclarée (par oral ou par écrit) avant la partie. Elle permet à l'arme de tirer derrière un obstacle mais celui-ci offre une zone de protection égale à la moitié de sa hauteur. Le tir se disperse de 1D6".

15. Suspenseur

Un suspenseur est un dispositif compact antigravité qui peut être fixé à un élément volumineux comme une arme lourde. Un personnage équipé d'un suspenseur peut transporter et utiliser une arme lourde comme si c'était une arme standard. Les armures d'un score supérieur à 8 disposent automatiquement d'un suspenseur..

Sur le net

- iten-game.org, le site web officielle d'ItEN.
- thegamesshed.wordpress.com, Gawd 'elp Us Games, le site de Craig Cartmell.
- rb.iten-game.org, l'outil en ligne de création d'escouades, en anglais.

- ande.armylistnetwork.com, l'outil en ligne de création d'escouades, en français.
- Warmania.com, la communauté où sévit l'éditeur de la VF.
- Facebook, groupe 40K Escarmouche - Kill Team et bien plus encore...

Crédits

Car on aime bien rendre à César ce qui est à César. Donc en ce qui concerne AndE :

Auteur : Craig Cartmell - **Éditeur** : Romain Liard.

Pour la traduction française : DeeVeeEight

Pour les Tréfonds de la ruche : Sceptik le sloucheur et Petibeignet.

Maintenant c'est la guerre !