

INQUISIMUNDA¹⁹

THE BOOK OF INNOCENT -2-

PRÉFACE

Chaque bon bouquin se doit d'avoir son préface. Je ne dis pas que ce que j'écris est bon, ça, lecteurs c'est à vous de le juger. Mais ce préface me permet de coucher quelques mots bien plus personnels qu'une suite de règles et de profils.

Inquisimunda -19-, tout simplement parce que le projet à été lancé en 2019. Nous voilà aujourd'hui en 2023. Les aléas de la vraie vie on fait que je n'ai pas pu consacrer autant de temps que ce que j'aurais souhaité a cette suite de bouquins, parce que oui, il est prévu qu'il y en ai quatre.

Je dois dire que depuis le lancement de ce projet j'en ai vue et j'en ai subis de la merde, des problèmes de santé assez grave, des problèmes de couple et de famille et forcément des problèmes professionnel. J'en remercie les dieux, aujourd'hui tout ça est derrière moi. Loin de moi l'idée de me plaindre tel un calimero, mais après ces quasi trois années vraiment rude je tenais à vous dire ceci :

Profitez de votre famille, de vos amis, soyez heureux et dans l'adversité soyez fort, parce que tout fini par passer. Certes la vie n'est pas toujours rose, mais en y regardant de plus près elle n'est pas si mal non ? Profitez de ce que vous avez, profitez réellement de ce que vous avez et de votre entourage, profitez de la nature qui vous entoure, nous avons la chance de ne pas vivre dans une effroyable cité ruche alors profitez en.

Embrassez vos enfants, votre femme, homme, chien, chat, poisson rouge, Gyrinx ou autre Fenrissian Wolf, prenez un moment pour vous poser et réfléchir à tout ce que vous avez accomplis, soyez fier de vous. Faites même un peu d'ordre chez vous et dans votre vie si vous estimez cela utile, balancer le futile (mais pas les pitous hein) qui vous pollue et pour finir relevez vous !

Bref, ceci étant dit passons maintenant à ce qui est réellement important :
Inquisimunda-19- The book of Innocent II

Il en aura fallu des mois et des mois pour que ce bouquin sorte enfin, mais ça y est, il est là. J'espère qu'il vous ravira autant que le I, que vous prendrez plaisir à le lire et surtout à l'utiliser.

Parce que....

*Dans cet univers où les pires horreurs sont présentes,
Dans cet univers où la lumière n'existe plus,
Dans cet univers, la vie est insignifiante.*

PIRATES ORKS	3
CORSAIRES AELDARI	8
ALLIES POUR LES CORSAIRES AELDARI	12
EXPÉDITIONNAIRES DU MECHANICUS	14
ALLIÉS POUR LES EXPÉDITIONNAIRES DU MECHANICUS	19
AJOUTS POUR CULTE GENESTEALER	21
BÊTES DE COMPAGNIE	22
COMPTOIR XENOS ET TABLEAU DE RÉFÉRENCE.	23

Ce supplément non officiel est écrit pour la communauté, faites-vous plaisir avec il a été fait pour.

Écrit par Ingvar.

Relu et corrigé par la communauté,

Mis en page par Smorg.

Merci à la communauté Inq28/Inquisimunda francophone.

Merci à tous ceux qui ont de près ou de loin apporté conseils, soutien, idées.

Merci à Req pour tout, la liste est bien trop longue.

Merci à Anamnesis et RitalBringer pour leur soutien et leur amitié.

Merci au créateur d'Inquisimunda premier du nom.

PIRATES ORKS

COMPOSITION DU WARBAND

Un Warband de Pirates Orks doit suivre les règles suivantes lorsqu'il est créé ou qu'on lui ajoute des combattants.

- Il doit comprendre un chef Eul'Kaptain
- Il ne peut avoir plus de deux Z'gonds plus un par tranche complète de 10 points de réputation que possède le Warband.
- Il ne peut avoir plus d'un Spécial'ist plus un par tranche complète de 5 Boy'z.
- Un combattant peut être équipé de maximum trois armes. Les armes marquée (*) prennent la place de deux armes.
- Chaque combattant peut prendre de l'équipement.

BANDE D'ORKS EN CAMPAGNE

Chaque Warband de Pirates Orks commence avec 1 de Réputation et 1 de Ressources. Pour la création d'un Warband de Pirates Orks vous disposez de 1'000 crédits (ou dents).

GAIN D'EXPÉRIENCE

Les combattants d'un Warband de Pirates Orks gagne de l'expérience de la même façon qu'un Gang classique de Necromunda Underhive.

Le Eul'Kaptain, les Z'gonds, le Bizar'boy et le Mek' le font de la même façon qu'un Chef ou qu'un Champion.

Les Boy'z, les Special'ist et les Grotz de la même façon qu'un Ganger.

ACTIONS DE FIN DE BATAILLE

Le Eul'Kaptain, les Z'gonds et le Mek' peuvent faire une action de fin de bataille chacun.

ORKIZAGE D'ARMES

Lorsque vous obtenez une arme non Ork, que ce soit par le biais du commerce ou du gain, il vous est possible de les "Orkizer" via un procédé particulièrement complexe "l'Orkizage d'Armes". Ce procédé extrêmement fastidieux consiste dans la majeure partie des cas à faire grossir en ajoutant plein de métal par-dessus l'objet en question mais surtout, et non des moindre faire en sorte qu'il fasse encore plus de bruit.

Pour ce faire suite à l'obtention de l'arme que vous voulez transformer pour vos peaux vertes lancer 1D6. Sur un résultat de 1 l'arme est détruite ou inutilisable, même comme un gourdin. Sur un résultat de 2 à 4 l'Orkizage échoue mais l'arme n'est pas détruite, vous pourrez soit la revendre ou tenter de la transformer ultérieurement à la fin des Actions de fin de bataille après une prochaine partie. Sur 5 ou 6 l'Orkizage est réussi l'arme garde son profil standard mais voit sa caractéristique "Mu" augmenté de 1 jusqu'à un maximum de 6+ (une arme avec une caractéristique de munition à 3+ passera à 4+).

PEAU D'ORKS

Les Orks sont connus pour avoir la peau aussi dure qu'un épais cuir. Pour représenter cela vous pouvez une seule fois par Round de bataille relancer 1 jet de trauma.

COMBATTANTS

EUL'KAPTAIN.....170 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
4"	3+	4+	4	5	3	4+	3	5+	5+	7+	8+
5"	2+	2+	6	6	5	3+	5	3+	3+	4+	5+

ÉQUIPEMENT

Un Eul'Kaptain commence équipé d'un Kikoup et d'un Fling'

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement Ork et peut s'acheter des équipements d'une rareté inférieure ou égale à 11.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Eul'Kaptain commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

Z'GOND.....130 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
4"	3+	5+	4	5	2	5+	3	6+	5+	7+	9+
5"	2+	3+	5	6	4	3+	5	3+	3+	4+	6+

ÉQUIPEMENT

Un Z'gond commence équipé d'un Fling'

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement Ork et peut s'acheter des équipements d'une rareté inférieure ou égale à 10.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Z'gond commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

0-1 MEK'.....115 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
4"	4+	4+	4	4	2	4+	2	6+	6+	6+	7+
5"	2+	2+	5	5	4	3+	4	3+	3+	3+	4+

ÉQUIPEMENT

Un Mek' commence équipé d'un Gros Fling'

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement Ork

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Mek' commence avec une compétence de "Savoir".

RÈGLE SPÉCIALE

T'appui eul'la : Vous pouvez relancer les tests de munition raté dans les 6" autour du Mek.

0-1 BIZAR'BOY.....125 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
4"	4+	4+	3	4	2	4+	1	6+	6+	6+	6+
5"	2+	2+	5	5	4	3+	4	3+	3+	3+	4+

ÉQUIPEMENT

Un Bizar'boy commence équipé d'un Gourdin Miztik'

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement Ork et peut s'acheter des équipements d'une rareté inférieure ou égale à 10.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Bizar'boy commence avec un pouvoir Wyrd, il pourra en choisir d'autres au lieu de choisir une compétence primaire pour le même coût en XP et crédits.

RÈGLE SPÉCIALE

Les Bizar'boys sont des Psyker clandestins.

BOY'Z.....80 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
4"	4+	5+	4	4	1	5+	2	7+	7+	8+	9+
5"	2+	4+	5	5	2	4+	3	5+	4+	5+	6+

ÉQUIPEMENT

Un Boy'z commence sans équipement.

Les boy'z peuvent être armés avec des Armes de Base, des Armes de Corps à corps et des Pistolets. Ils peuvent s'acheter des équipements d'une rareté inférieure ou égale à 9.

RÈGLE SPÉCIALE

SPECIAL'IST.....85 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
4"	4+	4+	3	4	1	5+	1	7+	7+	8+	9+
5"	3+	2+	5	5	2	3+	2	5+	4+	4+	6+

ÉQUIPEMENT

Un Spécial'ist commence équipé d'un Fling'.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement Ork

RÈGLE SPÉCIALE

GROTZ.....15 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
2"	6+	6+	2	2	1	6+	1	9+	9+	9+	11+
3"	5+	4+	3	3	1	4+	2	7+	7+	7+	9+

ÉQUIPEMENT

Un Grotz commence sans équipements

Il ne peut être équipé que d'un Minikoup, d'une Pétoire Grot et d'un Fling' Grot pour la section Armes. Pas de restrictions sur les autres équipements.

COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Lors de la création de votre Warband vous devez définir les types de compétences accessibles pour chacun de vos combattants, ou lors du recrutement d'un nouveau combattant après la création de votre warband.

Un **Eul'Kaptain** doit choisir **trois** types de compétence primaire et **deux** secondaires.

Un **Z'gond** doit choisir **deux** types de compétence primaire et **trois** secondaire.

Un **Bizar'boy** doit choisir **deux** types de compétence primaire et **trois** secondaire.

Un **Mek'** doit choisir le type de compétences "**Savoir**" ainsi que **un** type de compétence primaire et **trois** secondaire.

Les **Boy'z**, **Special'ist** et **Gortz** une fois devenue Spécialiste pourront choisir **deux** compétences primaire et **deux** secondaire.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES PIRATES ORKS

Les coûts et rareté donnés ici sont pour les warbands de Pirate Orks uniquement.

ARMES	PRIX	RARETÉ/LÉGALITÉ
ARMES DE BASE		
Gros Fling'	65 crédits	Rare 8
Fuzi	15 crédits	Commun
Fuzi kiboum	40 crédits	Rare 9
Pétoire Grot	5 crédits	Commun
ARMES DE CORPS À CORPS		
Kikoup	20 crédits	Commun
Gros Kikoup	55 crédits	Rare 8
Pince énergetik	115 crédits	Rare 10
Diskeuz	145 crédits	Rare 11
Minikoup	10 crédits	Commun
Gourdin Miztik'	10 crédits	Rare 11
PISTOLETS		
Fling'	55 crédits	Commun
Kalibr	15 crédits	Commun
Fling'grot	5 crédits	Commun
ARMES SPÉCIALES		
Krameur	155 crédits	Rare 9
Dakka Fling'	80 crédits	Rare 9
ARMES LOURDES		
Lance Roket	160 crédits	Rare 9
Kanon Shock	200 crédits	Rare 11
Grotzooka	140 crédits	Rare 9
Super Gatling	180 crédits	Rare 11
EQUIPEMENTS		
Mega tela tepula	115 crédits	Rare 12
GRENADES		
Boum Kass'tank	50 crédits	Rare 9
Frag'amanche	30 crédits	Commun
Tela Tepula	55 crédits	Rare 9
Bouteil Kikram	15 crédits	Commun
ARMURE		
Plak	15 crédits	Commun
Gross Plak	30 crédits	Rare 9
Armure d'boss	100 crédits	Rare 10
Mega Armure	180 crédits	Rare 13

CORSAIRES AELDARI

COMPOSITION DU WARBAND

Un Warband de Corsaires Aeldari doit suivre les règles suivantes lorsqu'il est créé ou qu'on lui ajoute des combattants.

- Il doit comprendre un chef, Prince Corsaire
- Il ne peut avoir plus de deux Rangers plus un par tranche complète de 10 points de réputation que possède le Warband.
- Il ne peut avoir plus d'un Spirite.
- Un combattant peut être équipé de maximum trois armes. Les armes marqué (*) prennent la place de deux armes.
- Chaque combattant peut prendre de l'équipement.

BANDE D'AELDARI EN CAMPAGNE

Chaque Warband de Corsaires Aeldari commence avec 1 de Réputation et 1 de Ressources.

Pour la création d'un Warband de Corsaire Aeldari vous disposez de 1'000 crédits.

GAIN D'EXPÉRIENCE

Les combattants d'un Warband de Corsaires Aeldari gagne de l'expérience de la même façon qu'un Gang classique de Necromunda Underhive.

Le Prince Corsaire, les Rangers et le Spirite le font de la même façon qu'un Chef ou qu'un Champion.

Les Corsaires et Recrues de la même façon qu'un Ganger.

ACTIONS DE FIN DE BATAILLE

Le Prince Corsaire, les Rangers et le Spirite peuvent faire une action de fin de bataille chacun.

PIERRE ESPRIT

Lors du décès de l'un des membres de votre warband, un autre personnage peut récupérer sa pierre esprit. En faisant cela, il peut choisir une compétence apprise par le défunt et l'apprendre automatiquement même si elle ne fait pas partie de ses domaines de compétences.

COMBATTANTS

PRINCE CORSAIRE..... 140 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	2+	3+	3	3	3	2+	3	4+	4+	5+	5+
6"	3+	2+	3	3	3	2+	3	4+	4+	5+	5+
7"	2+	2+	3	3	5	2+	5	2+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Prince Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé et d'un Pistolet Shuriken.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 12.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Prince Aeldari commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

RANGER AELDARI..... 90 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	3+	3+	3	3	2	3+	2	5+	5+	6+	5+
7"	2+	2+	3	3	4	2+	4	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Ranger Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 11.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Ranger Aeldari commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

SPIRITE AELDARI..... 110 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	3+	3+	3	3	2	3+	1	5+	5+	5+	5+
7"	2+	2+	3	3	4	2+	4	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Spirite Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 11.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Spirite Aeldari commence avec un pouvoir Wyrd, il pourra en choisir d'autres au lieu de choisir une compétence primaire pour le même coût en XP et crédits.

CORSAIRE AELDARI..... 60 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	4+	4+	3	3	1	3+	1	6+	6+	7+	6+
7"	2+	2+	3	3	3	2+	3	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Corsaire Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 10.

RECRUE AELDARI..... 40 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	4+	4+	3	3	1	3+	1	7+	7+	7+	6+
7"	2+	2+	3	3	3	2+	3	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Une Recrue Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 8.

COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Lors de la création de votre Warband vous devez définir les types de compétences accessibles pour chacun de vos combattants, ou lors du recrutement d'un nouveau combattant après la création de votre warband.

Un **Prince Corsaire** doit choisir **trois** types de compétence primaire et **deux** secondaires.

Un **Ranger** doit choisir **deux** types de compétence primaire et **trois** secondaire.

Un **Spirite** doit choisir **deux** types de compétence primaire et **trois** secondaire.

Les **Corsaires** et **Recrues** une fois devenue Spécialiste pourront choisir **deux** compétences primaire et **deux** secondaires.

LISTE D'EQUIPEMENT DES CORSAIRES AELDARI

Les coûts et rareté donnés ici sont pour les warbands de Corsaire Aeldari uniquement.

ARMES	PRIX	RARETÉ/LÉGALITÉ
Armes de bases		
Catapulte Shuriken	55 crédits	Rare 8
Armes de Corps à Corps		
Neurocide	20 crédits	Rare 11
Lame Shaimashi	70 crédits	Rare 11
Lame Chantante	50 crédits	Rare 10
Bâton Sorcier	20 crédits	Rare 10
Lance Chantante	35 crédits	Rare 7
Epée énergétique	50 crédits	Rare 9
Lames d'Hekatarii	15 crédits	Commun
Lame sorcière	80 crédits	Rare 11
Vouge énergétique	80 crédits	Rare 10
Lame venimeuse	35 crédits	Rare 8
Fouet barbelés	25 crédits	Rare 7
Pistolets		
Pistolet Shuriken	35 crédits	Rare 8
Pistolet éclateur	70 crédits	Rare 10
Neuro disrupteur	50 crédits	Rare 10
Pistolet à fusion	160 crédits	Rare 12
Armes Spéciales		
Disloqueur	105 crédits	Rare 10
Lacérateur	95 crédits	Rare 10
Lance flammes	140 crédits	Rare 7
Fusil à fusion	140 crédits	Rare 10
Arme lourdes		
Lance des ténèbres	140 crédits	Rare 12
Canon Shuriken	160 crédits	Rare 11
Long fusil de Ranger	90 crédits	Rare 10
Canon éclateur	160 crédits	Rare 11
Armures		
Armure tissée	20 crédits	Rare 9
Armure de runes	80 crédits	Rare 11
Combinaison en moelle spectrale	25 crédits	Rare 8
Grenades		
Grenade vortex	400 crédits	Rare 15
Grenade à plasma	70 crédits	Rare 11

ALLIES POUR LES CORSAIRES AELDARI

Les Alliés fonctionnent comme les Brutes de Necromunda Underhive, c'est-à-dire qu'ils gagnent de l'expérience et des progressions. A la différence des Brutes, vous pouvez équiper les Alliés comme bon vous semble (en respectant les restrictions des profils, Warband et autres).

Vous pouvez recruter des alliés à tout moment (en respectant les limitations de la composition du Warband). Après leur recrutement, ces Alliés font partie intégrante de votre Warband.

GARDE FANTÔME.....140 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	2+	3+	3	3	3	2+	3	4+	4+	5+	5+
6"	3+	2+	3	3	3	2+	3	4+	4+	5+	5+
7"	2+	2+	3	3	5	2+	5	2+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Prince Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé et d'un Pistolet Shuriken.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Corsaires Aeldari et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 10.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Prince Aeldari commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

GUERRIER FANTÔME.....90 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	3+	3+	3	3	2	3+	2	5+	5+	6+	5+
7"	2+	2+	3	3	4	2+	4	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Ranger Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Corsaires Aeldari et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 9.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Ranger Aeldari commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

GROTESQUE..... 110 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	3+	3+	3	3	2	3+	1	5+	5+	5+	5+
7"	2+	2+	3	3	4	2+	4	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Spirite Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Corsaires Aeldari et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 9.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Spirite Aeldari commence avec un pouvoir Wyrđ, il pourra en choisir d'autres au lieu de choisir une compétence primaire pour le même coût en XP et crédits.

CRONOS..... 60 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	4+	4+	3	3	1	3+	1	6+	6+	7+	6+
7"	2+	2+	3	3	3	2+	3	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Corsaire Aeldari commence équipé d'une Armure Tissé.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Corsaires Aeldari et peut s'acheter des équipements communs.

EXPÉDITIONNAIRES DU MECHANICUS

COMPOSITION DU WARBAND

Un Warband d'Expéditionnaires du Mechanicus doit suivre les règles suivantes lorsqu'il est créé ou qu'on lui ajoute des combattants.

- Il doit comprendre un chef, Magos explorator
- Il ne peut avoir plus de deux Apprentas plus un par tranche complète de 10 points de réputation que possède le Warband.
- Il ne peut avoir plus d'un Technomancien.
- Un combattant peut être équipé de maximum trois armes. Les armes marqué (*) prennent la place de deux armes.
- Chaque combattant peut prendre de l'équipement.

BANDE D'EXPÉDITIONNAIRES EN CAMPAGNE

Chaque Warband d'Expéditionnaires du Mechanicus commence avec 1 de Réputation et 1 de Ressources.

Pour la création d'un Warband d'Expéditionnaires du Mechanicus vous disposez de 1'000 crédits.

GAIN D'EXPÉRIENCE

Les combattants d'un Warband d'Expéditionnaires du Mechanicus gagne de l'expérience de la même façon qu'un Gang classique de Necromunda Underhive.

Le Magos explorator, les Apprentas et le Technomancien le font de la même façon qu'un Chef ou qu'un Champion.

Les Corsaires et Recrues de la même façon qu'un Ganger.

ACTIONS DE FIN DE BATAILLE

Le Magos explorator, les Apprentas et le Technomancien peuvent faire une action de fin de bataille chacun.

LA CHAIR EST FAIBLE

Les adeptes du mechanicus modifient leur corps régulièrement, implants, augmentiques et autres bioniques font qu'ils ressemblent plus à des machines qu'à des êtres de chair et de sang.

Chaque personnage de ce warband compte comme ayant une sous-combinaison renforcée afin de représenter cela.

COMBATTANTS

MAGOS EXPLORATOR.....130 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	3+	3+	4	4	2	4+	2	4+	5+	6+	5+
7"	2+	2+	5	5	5	2+	4	2+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Magos explorator commence équipé d'une et d'un pistolet .

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 13.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Magos explorator commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

APPRENTA..... 90 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	4	2	4+	1	5+	6+	6+	6+
7"	2+	2+	5	5	4	2+	3	3+	3+	3+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Apprenta commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 12.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Apprenta commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences primaires.

TECHNOMANCIEN..... 105 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	2	3+	1	5+	6+	5+	5+
7"	2+	2+	3	4	4	2+	3	3+	3+	2+	2+

ÉQUIPEMENT

Un Technomancien commence équipé d'une .

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 12.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Technomancien commence avec un pouvoir Wyrđ, il pourra en choisir d'autres au lieu de choisir une compétence primaire pour le même coût en XP et crédits.

ELECTROPRIEST..... 60 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	3+	4+	3	3	1	4+	1	6+	6+	7+	7+
7"	2+	3+	4	4	2	2+	3	3+	3+	3+	3+

ÉQUIPEMENT

Un Electropiest commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 11.

SKITARII..... 65 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	3+	3	3	1	4+	1	6+	6+	7+	6+
7"	3+	2+	4	4	2	2+	2	3+	3+	3+	3+

ÉQUIPEMENT

Un Skitarii commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 11.

INITIÉ..... 45 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	7+	7+
7"	3+	3+	3	4	3	3+	2	3+	3+	3+	3+

ÉQUIPEMENT

Un initié commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 10.

SERVITOR..... 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	6+	1	9+	5+	9+	10+
7"	4+	4+	5	5	2	4+	2	5+	3+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Servitor commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs, rares ou illégaux d'une rareté inférieure ou égale à 10.

COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Lors de la création de votre Warband vous devez définir les types de compétences accessibles pour chacun de vos combattants, ou lors du recrutement d'un nouveau combattant après la création de votre warband.

Un **Magos explorator** doit choisir **trois** types de compétence primaire et **deux** secondaires.

Un **Apprenta** doit choisir **deux** types de compétence primaire et **trois** secondaire.

Un **Technomancien** doit choisir **deux** types de compétence primaire et **trois** secondaire.

Les **Skitariis, Electropriests et Initiés** une fois devenue Spécialiste pourront choisir **deux** compétences primaires et **deux** secondaires.

Les Servitors ne gagnent pas d'expériences.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES EXPÉDITIONNAIRES DU MECHANICUS

Les coûts et rareté donnés ici sont pour les warbands expéditionnaires du mechanicus uniquement.

ARMES **PRIX** **RARETÉ/LÉGALITÉ**

ARMES DE BASE

ARMES DE CORPS À CORPS

ARMES SPÉCIALES

ARMES LOURDES

ARMURES

GRENADES

EQUIPEMENTS

GRENADES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Grenade vortex	-	Fx3	-	-	10	-4	4	*	Vortex 3", Usage unique, Contrecoup, Persistant

Vortex 3" : Le vortex ouvre une porte sur le Warp, tout ce que le vortex touche est engloutie, infrastructure, personnage... TOUT. Laissez libre court à votre imagination.

Si un personnage meurt dans le vortex, son corps est immédiatement possédé par une entité du Warp. Il devient Wyrd, gagne un bonus de 1 à toutes ses caractéristiques. Il se déplacera et attaquera toujours le personnage le plus proche. Il sera joué à tour de rôle par les joueurs. Si le personnage possédé n'est pas mis hors de combat à la fin de la partie, le joueur dont c'est le personnage peut choisir de continuer seul la partie pour le mettre hors de combat. Un fois hors de combat la possession se termine et le joueur lancera normalement sur les blessures persistantes. Si le personnage n'est pas mis hors de combat il errera indéfiniment et est considéré comme Mort pour le warband.

Persistant : Le Vortex de 3" se déplace à chaque tours aléatoirement de 4"

ALLIÉS POUR LES EXPÉDITIONNAIRES DU MECHANICUS

Les Alliés fonctionnent comme les Brutes de Necromunda Underhive, c'est-à-dire qu'ils gagnent de l'expérience et des progressions. A la différence des Brutes, vous pouvez équiper les Alliés comme bon vous semble (en respectant les restrictions des profils, Warband et autres).

Vous pouvez recruter des alliés à tout moment (en respectant les limitations de la composition du Warband). Après leur recrutement, ces Alliés font partie intégrante de votre Warband.

TECHNO-ADEPTE..... 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	6+	1	9+	5+	9+	10+
7"	4+	4+	5	5	2	4+	2	5+	3+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Servitor commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs.

CYBERNETICA..... 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	6+	1	9+	5+	9+	10+
7"	4+	4+	5	5	2	4+	2	5+	3+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Servitor commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs.

PROTECTOR..... 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	6+	1	9+	5+	9+	10+
7"	4+	4+	5	5	2	4+	2	5+	3+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Servitor commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs.

SPACE RATS

Prime - Chef

Psyker - Champion Psyker

Fighter - Champion

Gunner - Champion

Rat ogre - Brutes

Runner - Gangers

Line - Juves

AJOUTS POUR CULTES GENESTEALER

Les Cultes Genestealer de Inquisimunda suivent les mêmes règles que ceux de Necromunda à ceci près qu'ils peuvent aussi recruter les combattants listés ci-dessous.

SANCTUS..... 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	6+	1	9+	5+	9+	10+
7"	4+	4+	5	5	2	4+	2	5+	3+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Servitor commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs.

GENESTEALER..... 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	6+	1	9+	5+	9+	10+
7"	4+	4+	5	5	2	4+	2	5+	3+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Servitor commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs.

KELEMORPH..... 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	6+	1	9+	5+	9+	10+
7"	4+	4+	5	5	2	4+	2	5+	3+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Servitor commence équipé d'une.

Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement dans la liste d'équipement des Expéditionnaires du Mechanicus et peut s'acheter des équipements communs.

BÊTES DE COMPAGNIE

Loup

Profil générique

Petit

Moyen

Grand

Khymerae

COMPTOIR XENOS ET TABLEAU DE RÉFÉRENCE.

Ces équipements sont à ajouter à ceux trouvables au comptoir commercial et au marché noir de Necromunda.

La plupart des équipements orks n'offrent pas une grande plus value par rapport aux équipements que vous pourrez acheter. Ils sont aussi très chers et rares, mais si vous vous offrez un équipement Ork, vous pourrez vous en vanter auprès de vos amis.

EQUIPEMENTS ORKS

ARMES	PRIX	RARETÉ/LÉGALITÉ
ARMES DE BASE		
Gros Fling'	75 crédits	Rare 10
Fuzi	35 crédits	Rare 10
Fuzi kiboum	60 crédits	Rare 9
Pétoire Grot	15 crédits	Rare 9
ARMES DE CORPS À CORPS		
Kikoup	40 crédits	Rare 10
Gros Kikoup	75 crédits	Rare 12
Pince énergetik	135 crédits	Rare 12
Diskeuz	155 crédits	Rare 12
Minikoup	20 crédits	Rare 9
Gourdin Miztik'	20 crédits	Rare 11
PISTOLETS		
Fling'	55 crédits	Rare 10
Kalibr	25 crédits	Rare 10
Fling'grot	15 crédits	Rare 9
ARMES SPÉCIALES		
Krameur	165 crédits	Rare 13
Dakka Fling'	100 crédits	Rare 13
ARMES LOURDES		
Lance Roket	180 crédits	Rare 11
Kanon Shock	240 crédits	Rare 14
Grotzooka	180 crédits	Rare 14
Super Gatling	180 crédits	Rare 13
EQUIPEMENTS		
Mega tela tepula	135 crédits	Rare 12
GRENADES		
Boum Kasstank	70 crédits	Rare 13
Frag'amanche	50 crédits	Rare 10
Tela Tepula	75 crédits	Rare 10
Bouteil Kikram	25 crédits	Rare 10
ARMURE		
Plak	25 crédits	Rare 11
Gross Plak	40 crédits	Rare 12
Armure d'boss	150 crédits	Rare 13
Mega Armure	230 crédits	Rare 14

EQUIPEMENT AELDARI

ARMES	PRIX	RARETÉ/LÉGALITÉ
Armes de bases		
Catapulte Shuriken	80 crédits	Rare 12
Armes de Corps à Corps		
Neurocide	70 crédits	Rare 11
Lame Shaimashi	90 crédits	Rare 13
Lame Chantante	60 crédits	Rare 12
Bâton Sorcier	40 crédits	Rare 11
Lance Chantante	75 crédits	Rare 12
Lames d'Hekatarii	35 crédits	Rare 11
Lame sorcière	95 crédits	Rare 13
Vouge énergétique	100 crédits	Rare 11
Lame venimeuse	55 crédits	Rare 10
Fouet barbelés	45 crédits	Rare 9
Pistolets		
Pistolet Shuriken	55 crédits	Rare 11
Pistolet éclateur	85 crédits	Rare 13
Neuro disrupteur	80 crédits	Rare 12
Pistolet à fusion	190 crédits	Rare 14
Armes Spéciales		
Disloqueur	105 crédits	Rare 13
Lacérateur	95 crédits	Rare 13
Fusil à fusion	160 crédits	Rare 13
Arme lourdes		
Lance des ténèbres	160 crédits	Rare 13
Canon Shuriken	180 crédits	Rare 12
Long fusil de Ranger	100 crédits	Rare 10
Canon éclateur	190 crédits	Rare 12
Armures		
Armure tissée	50 crédits	Rare 11
Armure de runes	120 crédits	Rare 13
Combinaison en moelle spectrale	35 crédits	
Grenades		
Grenade vortex	400 crédits	Rare 15
Grenade à plasma	90 crédits	Rare 13

ÉQUIPEMENTS ORKS

ARMES DE BASE

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Gros fling'	12"	24"	+1	-	4	-1	2	5+	Tir Rapide (1)
Fuzi	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Tir Rapide (1)
Fuzi kiboum	9"	18"	-	-	5	-1	2	5+	Contrecoup
Pétoire Grot	8"	18"	+1	-	3	-	1	3+	Contrecoup

ARMES DE CORPS À CORPS

Kikoup	-	E	-	-	F+1	-1	1	-	Désarmement, Mêlée
Gros kikoup	-	E	-	-	F+2	-1	2	-	Mêlée, Pulvériser, Encombrant
Pince énergetik	-	E	-	-	F+3	-3	2	-	Energétique, Mêlée
Diskeuz'	-	E	-	-	F+4	-4	3	-	Mêlée, Perforant, Encombrant
Minikoup'	-	E	-	-	F.	-	1	-	Coup en Traître, Mêlée
Gourdin Miztik'	-	E	-	-	F.	-	1	-	Mêlée, Commotion, Fait de la lumière

PISTOLETS

Fling'	6"	12"	+1	-	4	-1	2	5+	Arme de poing, Tir Rapide (1)
Kalibr'	6"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Abondance, Arme de poing
Fling'grot	6"	12"	-	-	2	-	1	3+	Arme de poing

ARME SPÉCIALES

Dakkafling'	9"	18"	+1	-	5	-	1	4+	Tir Rapide (3)
Krameur'	-	S	-	-	4	-1	1	4+	Incendiaire, Souffle

ARME LOURDE

Grotzooka	16"	48"	-	-2	8	-2	3	6+	Encombrant, Contrecoup, lancé de grots* Explosion 5
-----------	-----	-----	---	----	---	----	---	----	---

Lancé de Grots : Le Grotzooka tire un grot avec 1 frag'amanche dans chaque main.

Quand vous tirez avec cette arme lors d'un échec, lancez 1D6.

Sur un 1 le Grot a dégoupillé trop tôt et explose sur place, résolvez la touche avec le profil du Grotzooka en plaçant le gabarit sur votre figurine.

Sur 2 à 4 Le grot est dispersé de 1D6ps depuis un point situé à 20 ps dans l'axe de votre tir, si une ou plusieurs figurines se trouve sous le gabarit résolvez la touche.

Sur 5 à 6 Le grot est dispersé de 2D6ps depuis un point situé à 40 ps dans l'axe de votre tir, si une ou plusieurs figurines se trouve sous le gabarit résolvez la touche.

Lance Roket	24"	48"	+1	-	5	-1	2	6+	Contrecoup, Encombrant, Explosion (5)
-------------	-----	-----	----	---	---	----	---	----	---------------------------------------

Kanon Shock	12"	54"	-	-	10	-3	3	5+	Contrecoup, Encombrant, Trait (2)
-------------	-----	-----	---	---	----	----	---	----	-----------------------------------

Trait : Tracez une ligne d'une largeur en pouce du nombre entre parenthèses de votre figurine à votre cible TOUTES figurines se trouvant dans la ligne subissent également une touche du Kanon Shock.

Super Gatling	12"	30"	+1	-	6	-1	2	+5	Encombrant, Tir rapide (2)
---------------	-----	-----	----	---	---	----	---	----	----------------------------

GRENADES

Boum Kasstank

N'est autre que l'équivalent d'une charge de démolition.

Frag'amanche

N'est autre que l'équivalent d'une grenade frag.

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Bouteillekikram	-	Fx3	-	-	3	-	1	3+	Explosion 3", incendiaire
Tela Tepula	-	Fx3	-	-	-	-	1	4+	Explosion 3", Tela Tepula

Tela Tepula : Tout personnage pris dans le gabarit d'explosion se retrouve téléporté de manière aléatoire sur la table. Si un personnage arrive à moins de 3" d'un personnage ennemi, ce dernier à le droit de faire une action gratuite de réaction. Tir, Attaque ou mouvement.

Pour choisir un point de chute aléatoire utilisez le dé de déviation et un nombre de D6 suffisant pour couvrir la surface en pouce de votre table de jeu.

Exemple : une table de 48" de côté, utilisez 4D6 (24 au total en prenant la dispersion au centre de la table vous la couvrez intégralement). Si le personnage téléporté se retrouve à l'extérieur de la table, placez-le au bord.

ARMURE

Plak

La Plak fonctionne de la même façon qu'une Armure Flak

Gross plak

La Gross Plak fonctionne de la même façon qu'une Armure composite

Armure d'boss

L'armure d'Obama fonctionne de la même façon qu'une Armure carapace lourde

Méga armure

Une méga armure donne à son porteur une sauvegarde d'armure de 2+

Elle réduit également son mouvement de 1" et possède un respirateur intégré.

Elle réduit la pénétration d'armure des attaques de 1 envers le porteur.

ÉQUIPEMENTS PERSONNEL

Mega Tela Tepula

Le Mega Tela Tepula est un dispositif utilisable qu'une seule fois par partie. C'est une action élémentaire.

Lors de l'activation tout les personnage se retrouve téléporté de manière aléatoire sur la table.

Les joueurs téléportent à tour de rôle un personnage jusqu'à que tous les personnages aient été téléportés.

Si un personnage arrive à moins de 3" d'un personnage ennemi, ce dernier à le droit de faire une action gratuite de réaction. Tir, Attaque ou mouvement.

Pour choisir un point de chute aléatoire utilisez le dé de déviation et un nombre de D6 suffisant pour couvrir la surface en pouce de votre table de jeu.

Exemple : une table de 48" de côté, utilisez 4D6 (24 au total en prenant la dispersion au centre de la table vous la couvrez intégralement). Si le personnage téléporté se retrouve à l'extérieur de la table, placez-le au bord.

EQUIPEMENTS AELDARI

ARMES DE BASE

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Catapulte Shuriken	14"	28"	+1	-	4	-1	2	5+	Tir Rapide (2)

ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Lame Chantante	-	E	-	-	F+1	-1	2	-	Energétique, Mêlée, Parade
Neurocide	-	E	-	-	F	-1	1	-	Mêlée, Toxine, Peur
Lame shaimeshi	-	E	-	-	F	-2	2	-	Energétique, Mêlée, Parade, Toxine
Bâton Sorcier	-	E	-	-	F	-	1	-	Mêlée, Commotion, Force
Lance Chantante	-	2"	-	-	F+1	-2	2	-	Mêlée, Polyvalent, Encombrant
Epée énergétique	-	E	-	-	F+1	-2	1	-	Energétique, Mêlée, Parade
Lames d'Hekatarii	-	E	-	-	F	-1	1	-	Coup en traître, Mêlée
Lame sorcière	-	E	-	-	F+1	-1	2	-	Energétique, Mêlée, Parade, Force
Vouge énergétique	-	2"	-	-	F+2	-2	2	-	Energétique, Mêlée, Polyvalent, Encombrant
Lame venimeuse	-	E	-	-	F	-1	1	-	Mêlée, Parade, Toxine
Fouet barbelés	-	3"	-1	-	F+1	-1	1	-	Empêchement, Mêlée, Polyvalent

PISTOLETS

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Pistolet Shuriken	6"	12"	-	-	4	-1	2	5+	Arme de poing, Tir rapide (2)
Pistolet Eclateur	6"	12"	+1	-	6	-	3	5+	Toxine, Arme de poing, Radiation
Neuro disrupteur	6"	12"	+1	-	3	-	3	6+	Arme de poing
Pistolet à fusion	6"	10"	-	-	8	-4	3	5+	Fusion, Rareté

ARMES SPÉCIALES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Disloqueur	12"	24"	-	-	8	-3	2	6+	Radiation, Encombrant, Contrecoup
Lance flammes	-	S	-	-	4	-1	1	5+	Incendiaire, Souffle
Lacérateur	8"	16"	-	-	6	-1	1	6+	Radiation, Tir rapide (3)
Fusil à fusion	9"	18"	-	-	8	-4	3	5+	Fusion, Rareté

ARMES LOURDES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Lance des ténèbres	24"	48"	-	-2	8	-4	3	6+	Encombrant, Contrecoup, Empalement
Canon Shuriken	24"	48"	+1	-	6	-1	2	5+	Encombrant, Tir Rapide (2)
Long fusil de Ranger	24"	48"	+1	+2	5	-3	2	6+	Encombrant, Contrecoup, Empalement
Canon éclateur	24"	48"	-	-	8	-2	3	6+	Encombrant, Contrecoup, Explosion 3", Radiation

GRENADES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Grenade vortex	-	Fx3	-	-	10	-4	4	*	Vortex 3", Usage unique, Contrecoup, Persistant

Vortex 3" : Le vortex ouvre une porte sur le Warp, tout ce que le vortex touche est engloutie, infrastructure, personnage... TOUT. Laissez libre court à votre imagination.

Si un personnage meurt dans le vortex, son corps est immédiatement possédé par une entité du Warp. Il devient Wyrd, gagne un bonus de 1 à toutes ses caractéristiques. Il se déplacera et attaquera toujours le personnage le plus proche. Il sera joué à tour de rôle par les joueurs. Si le personnage possédé n'est pas mis hors de combat à la fin de la partie, le joueur dont c'est le personnage peut choisir de continuer seul la partie pour le mettre hors de combat. Un fois hors de combat la possession se termine et le joueur lancera normalement sur les blessures persistantes. Si le personnage n'est pas mis hors de combat il errera indéfiniment et est considéré comme Mort pour le warband.

Persistant : Le Vortex de 3" se déplace à chaque tours aléatoirement de 4"

Grenade Plasma	-	Fx2	-	-	6	-3	3	6+	Contrecoup, Explosion 3", Rareté
----------------	---	-----	---	---	---	----	---	----	----------------------------------

ARMURE

ARMURE TISSÉE

Produit de la science Xenos, l'Armure Tissée combine des plastiques psycho-réactifs et des déflecteurs cinétiques pour amortir les coups. L'Armure Tissée est pratiquement impossible à déchirer ou à couper, ce qui signifie qu'elle offre une certaine protection même contre les attaques les plus puissantes. L'Armure Tissée accorde à son porteur une Sauvegarde de 5+. Cette Sauvegarde ne peut pas être réduite à moins de 6+ avec la Pénétration d'Armure ou tout autre modificateur, bien que les attaques qui ignorent les jets de Sauvegarde, ignorent l'Armure Tissée, comme d'habitude.

ARMURE DE RUNES

Tout comme l'armure tissée, l'armure de runes combine des plastiques psycho-réactifs et des déflecteurs cinétiques pour amortir les coups. L'Armure de Runes d'une qualité supérieure à l'armure tissée. L'Armure de Runes accorde à son porteur une Sauvegarde de 4+. Cette Sauvegarde ne peut pas être réduite à moins de 5+ avec la Pénétration d'Armure ou tout autre modificateur, bien que les attaques qui ignorent les jets de Sauvegarde, ignorent l'Armure de Runes, comme d'habitude.

COMBINAISON EN MOELLE SPECTRALE

Produit de la science Xenos, cette combinaison se place entre le porteur et l'armure.

Cette combinaison améliore la sauvegarde d'armure du porteur de 1.

Si il ne porte pas d'armure elle confère une sauvegarde d'armure de 6+.