

Commonrites

V1.0

Idée originale :
Benjis

Développement :
Sefhin et Herbert west

Testeurs :
Voivode Dajan, Dark heart, Sefhin, Rakhart le Bisounours, Iahen,
Psychatrix

Rédaction et mise en page :
Herbert West

Sommaire

- Système de jeu :

- Règles génériques p3
- Caractéristiques p4
- Souffrance p6
- Moral p8
- Combat p9

- Vous :

- Création de personnage p14
- Arbres des carrières p15
- Carrières p17
- Argent p27

- Magasins :

- Arsenal p28
- Compétences génériques p32
- Compagnons d'armes p33
- Véhicules p37

- Côteries p43

- Interjeu p46

Règles génériques

Nous nous basons sur un système simple et intuitif. Pour accomplir une action, il vous suffit de faire la somme de vos compétences, de vos bonus et des effets des circonstances (effets du terrain, de la météo...) et de la comparer à la difficulté de la situation, fixée par le MJ. Si le résultat est supérieur à 0, alors l'action est réussie, et si elle est inférieure alors c'est un échec. En cas de 0 pile, c'est au MJ de trancher, soit en toute impartialité via un jet de dé, soit en toute partialité en fonction de l'attitude des joueurs (Vous l'aurez donc compris les joueurs, va falloir être rôle play ...)

Seulement, ce serait trop simple si on se résumait à ces seules règles. Ainsi, on joindra à toutes ces actions un petit jet de dé qui permettra d'indiquer l'intensité de la réussite (ou de la défaite)

Ainsi, par exemple :

Je veux faire décoller un Venom qui ne m'appartient pas officiellement... faisons les comptes

J'ai une intelligence de 3 et de solides connaissances en pilotage(+2), donc un total de 5, malheureusement la difficulté pour démarrer un tel engin sans le connaître est de 4, il fait nuit (+1) et il y a un verrou de sécurité (+1). Donc un total de 6. c'est un échec. Le dé d'intensité que je viens de lancer indique un 5 ce qui explique pourquoi le propriétaire de l'appareil en question s'avance vers moi avec une masse énergétique...Clups...

Caractéristiques

Votre personnage se décrit via des caractéristiques qui vous sont propres. Pour rendre le jeu plus rapide à prendre en main pour un joueur de Warhammer 40K, nous avons décidé d'utiliser les mêmes profils, en ne rajoutant que le mouvement et l'intelligence, et en retirant la caractéristique des attaques.

Capacité de Combat (CC) : Cette caractéristique concerne vos qualités martiales au corps à corps, un haut niveau permet d'utiliser des armes compliquées ou exotiques et de toucher à coup sûr votre adversaire.

Capacité de Tir (CT) : identique à la CC, mais pour ce qui touche du combat à distance.

Force (F) : cette caractéristique est utilisée pour toute action nécessitant des capacités physiques comme le saut, l'escalade, le lancer ... En combat, c'est elle qui fera la différence entre une baffe, et une mornifle qui dévisse la tête.

Endurance (E ou blindage pour les véhicules) : la complémentaire de la caractéristique précédente qui indique votre capacité à agir malgré la fatigue comme tenir un marathon ou retenir votre souffle sous l'eau. Grâce à elle vous pourrez également être moins amoché par les coups adverses.

Initiative (I) : elle détermine votre réactivité face au combat et votre rapidité à entreprendre des actions.

Points de vie (Pv) : Un grand classique, inutile de vous dire que si vous tombez sous 0 vous êtes mal...

Commandement (Cd) : Il s'agit de votre barre de moral, avec des bonus s'il est bon, et des malus s'il est mauvais.

Intelligence (int) : Votre capacité à comprendre les choses et également votre niveau de connaissances

Mouvement (M) : Votre rapidité, tout simplement .

Le niveau moyen de ces caractéristiques est de 3, mais l'on peut les améliorer physiquement, artificiellement, bioniquement, ... dans tous les cas, la limite physique est de 10, ce qui évitera tout personnage super Musclor autour de la table de jeu.

La souffrance

En tant qu'eldars noirs, nous infligeons la souffrance, par besoin, mais aussi par plaisir. La souffrance a à la fois des effets physiques et psychiques sur nos corps. C'est pourquoi nous avons décidé d'en faire l'une des composantes indispensables du jeu.

Commençons par le commencement, la souffrance est échelonnée de 0 à l'infini et se gagne en observant et en infligeant des blessures. Une petite échelle ?

_ Sur un champs de Bataille, on gagne 5 points de souffrance par point de vie enlevé à un adversaire

_un prisonnier capturé sur le champ de bataille et torturé une fois de retour à la maison : 15 PdS

_une petite spectacle aux arènes de Commoragh ? 10Pts

Bien sûr, il existe des moyens d'augmenter les gains de points de souffrance via des objets, des connaissances, ... mais ce sera détaillé plus tard

Venons-en maintenant aux effets de cette barre de souffrance...

0pts : vous mourrez dans d'atroces souffrances mentales

10pts : vous avez un malus de -3 dans vos actions

20pts : vous avez un malus de -2

30pts : vous avez un malus de -1

40 pts : normal

70pts : bonus de +1

80pts : bonus de +2

100 : bonus de +2 et bonus de 2 à l'endurance

120 : bonus de +2 et +2 en force et endurance

150 : Bonus de +3, +2 en force et endurance et commandement bloqué à 10

À Côté de cela, il est possible d'utiliser la souffrance activement :

_10pts : améliorer d'un point une caractéristique de façon temporaire

_20pts : annuler une blessure

_30 pts : survivre à une petite séance chez le tourmenteur d'à côté

-40 pts : améliorer une compétence

_50 pts : améliorer une caractéristique de façon permanente

Le Moral

Le moral est important et vous devrez surveiller de très près le moral de votre personnage et ses acolytes. En effet, votre MJ vous demandera sûrement un niveau de moral minimum pour pouvoir accomplir certaines actions comme sauter par dessus une fosse, ou poursuivre un cultiste dans un temple de nurgle.

Voici donc une liste non exhaustive des éléments pouvant influencer sur le moral :

- _situation très traumatisante (démon majeur explosant votre concubine) -2pts de Cd
- _situation traumatisante :(juste le démon majeur cette fois) -1pt
- _perdre un Pv : -1pt
- _gagner un combat : +1
- _faire perdre un pv à un adversaire bien plus fort que vous : +1
- _fuer un énorme monstre tout seul (genre Carnifex) : +2

Bien sûr, certains objets et situations peuvent améliorer ou diminuer votre Cd. Passons maintenant aux effets des différentes valeurs de Cd

- 0 : le contrôle du personnage paniqué est désormais laissé au MJ
- 1-2 : malus de -2 à vos actions
- 3-4 : malus de -1 à vos actions
- 5-7 : normal
- 8-9 : bonus de +1 à vos actions
- 10 : bonus de +2 à vos actions

Le Combat

Passons maintenant au vif du sujet. Pour faire simple, nous expliquerons les règles via l'exemple suivant :

Kasslagl, gorgone de son état a envie de se faire deux grots pour son petit dej... en guise de description voici le profil de madame :

CC4 CT2 F4 E4 I5 Pv2 Cd7 Int3 M6 Souffrance : 60

Equipement :

- _pinces
- _Scléoderme
- _Armure de céraste

Et en face nous avons Picha et Pocha qui ne voulaient que ramasser des fleurs... avec tous deux le même profil :

CC2 CT3 F2 E2 I3 Pv1 Cd6 Int3 M5

Equipement :

- _vieux flingues rouillés
- _planches clouées
- _grands chapeaux et salopettes de cuir épais

Le combat commence, comparons les initiative, Kasslagl à la plus grosse haute. Donc c'est lui qui commence.

Maintenant, calculons ensemble le nombre d'actions auxquelles Kasslagl à droit par tour. Pour cela il suffit de diviser son initiative par 2 et d'arrondir à l'inférieur, ce qui nous donne ... 2 ! très bien ! Continuons l'exercice pour voir si vous avez bien compris, remplaçons un instant notre Gorgone par Lelith hesperax (Ah la belle femme!!) avec son initiative de 9 ça nous fait ... 4 très bien !

Ne disposant d'aucune arme de fir, notre gorgone va donc devoir courir sur une distance de 8 pour pouvoir atteindre le premier grot en vue. Son mouvement étant de 6, elle devra donc utiliser 2 actions pour atteindre Picha qui commence à se faire dessus. Ayant utilisé ses deux actions, le tour de Kasslagl s'achève.

Passons donc à Picha et Pocha qui, ayant tout deux la même initiative devront voir leurs actions résolues en même temps. Ayant une initiative de 3, ils ont donc une seule action.

Pocha est à distance, il utilise donc son vieux tromblon. Faisons les comptes :

- _un fir est d'une difficulté standard (3) selon le MJ
 - +1 car la gorgone a bougé 2 fois au tour précédent
 - +1 car la visée de l'arme du grot est pourrave
 - +1 car y'a son pote qui est juste à côté
 - 1 car l'ennemi est proche
- => difficulté 5

Pocha a une CT de 3, il doit donc lancer son dé à 6 face, que l'on ajoutera (ce qui spécifique aux combats) à sa CT. Il fait 3. $3 + 3 = 6$. il a donc fait supérieur ou égal à la difficulté de l'action, le fir est réussi.

Ce dé est important, en effet, un 1 peut indiquer un problème et un 6 un bon coup de chance. Pour le 6, c'est simple, vous relancez le dé et vous ajoutez le résultat obtenu au jet. Sur un 1, c'est plus compliqué. Sur 4-5-6, le fir est simplement loupé, sur 2 et 3, l'arme est enrayée et votre personnage devra dépenser une action pour réarmer son arme, et sur 1, c'est un lamentable ratage dont les effets seront décrits par le MJ

Nous devons donc maintenant calculer si le fir va blesser la gorgone. L'Endurance de Kasslagl est de 4, l'arme de Pocha a une force de 2. Il lance son dé et fait 4, $4 + 2 = 6$, ce qui est supérieur à l'endurance de 4 de la gorgone qui est alors blessée. Sur ce dé, le 1 est obligatoirement un échec et le 6 une réussite.

Passons maintenant à l'armure, Kasslagl dispose d'un sclérodérme lui accordant un niveau d'armure, et d'une armure de céraste lui accordant également un niveau d'armure. , consultons le tableau :

Niveau d'armure	/ jet d'armure :
1	6+
2	5+
3	4+
etc	etc

Kasslagl doit donc obtenir un 5+ sur son dé d'armure pour annuler la blessure. 4... dommage, Kasslagl perd un Pv. La force de l'arme influe sur l'armure, en effet, chaque point de force supérieur à 4 chez l'arme fait perdre un niveau d'armure. Par exemple, une force 5 enlèvera un point d'armure et un canon laser de force 9 enlèvera 5 niveaux

Picha tente une attaque au corps à corps, sa CC est de 2, celle de son adversaire : 4. il obtient, 2 sur son dé, égalité, l'attaque est parée. Un 1 sur ce lancé est un fumble donnant droit à une attaque gratuite pour l'adversaire et un 6 donne droit à une attaque gratuite pour l'attaquant.

Maintenant que les actions se sont terminées, voyons le résultat du combat sur le moral de ces personnes :

_Kasslagl a perdu un Pv, son commandement descend à 6

_Picha est en face d'un adversaire avec un scleroderme, objet faisant perdre un point de moral à toute personne en contact et passe donc à 4 de Cd, il a donc un malus de -1 à ses actions du à la peur

Tour suivant, Kasslagl utilise une action pour écharper Picha, sa pince lui donne droit à une attaque gratuite.

CC4+3 sur le dé / CC2, : la première attaque passe

CC4+5 sur le 2e dé / CC2 : idem

Passons maintenant aux blessures. L'arme de Kasslagl est empoisonnée ce qui lui permet de diviser par deux (arrondi au supérieur) l'endurance de son adversaire. Cependant, elle n'apporte pas de bonus en force à la gorgone qui frappera avec sa force non modifiée :

4+1 au lancé de dé : échec obligatoire

4+3 au 2e lancé : réussite

L'armure de Picha se résume à son grand chapeau et sa salopette de cuir qui lui donnent 1 niveau d'armure. 5... dommage, Picha est éventré.

Kasslagl utilise sa seconde action pour couvrir la distance de 3 qui le sépare de Pocha.

Pocha, plutôt que de subir la fessée de sa vie utilise sa première action pour courir et sa seconde pour se blottir dans un ferrier de loutre.

A la fin de ce tour de combat, Kasslagl gagne donc un point de Cd pour avoir tué un adversaire et un point de souffrance pour la même raison.

En espérant que vous ayez tout pigé, car ça fait beaucoup d'un coup...

Création de personnage

Voici venu le moment tant attendu où l'on se fabrique son perso. Vous commencez avec les caractéristiques suivantes :

CC 3 CC3 F3 E3 Pv1 I4 Int 3 Cd6 Souffrance 50

Vous disposez de 4 points que vous pouvez répartir où vous voulez en dehors de vos Pv et Souffrance. Libre ensuite à vous de créer le background de votre personnage.

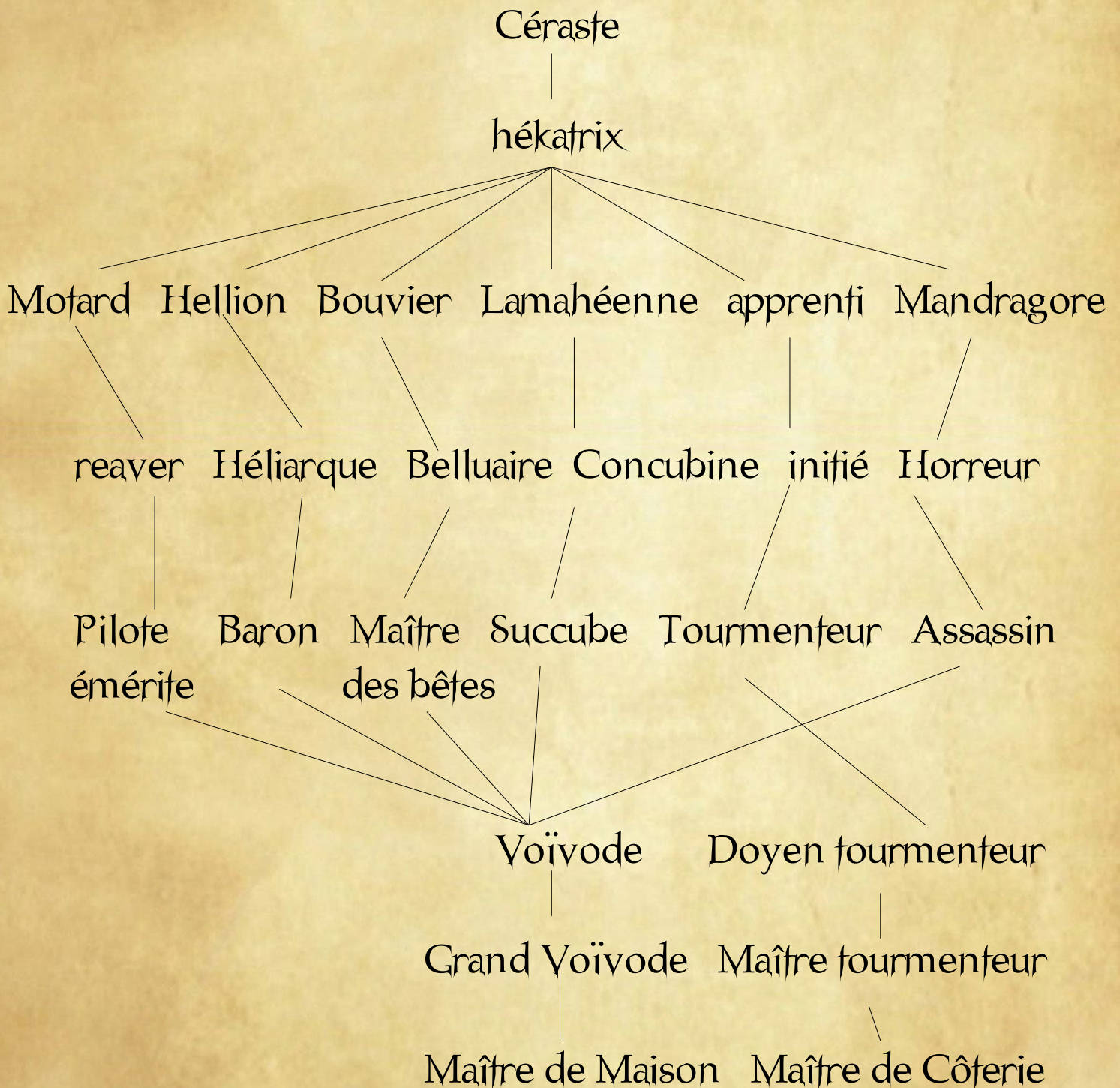
Voilà qui était rapide. Seulement, ce n'est pas fini, à moins de vouloir vivre une vie de saleté de hippie et vivre aux frais de la société jusqu'à la fin de vos jours, va falloir bosser fainéant !

Il vous faut donc choisir une carrière. Pour commencer, vous avez le choix entre cabalite et céraste. Dans les deux cas, vous recevrez votre équipement standard et serez envoyés au front avec d'autres gens. Bien sûr, au fur et à mesure des carrières, vous pourrez améliorer votre équipement, diriger vos unités, acheter votre propre véhicule et constituer votre escouade de combat ... Et cela en grimpa les échelons de la société de Commoragh jusqu'à devenir le maître d'une grande maison, si vous êtes encore vivant...

Arbres des carrières



Arbres des carrières



Carrières

Les carrières sont échelonnées par niveau, chaque niveau de carrière débloquant diverses chose. De plus, certaines carrières débloquent des améliorations uniques et des objets rares, donc choisissez bien votre parcours professionnel !

Niveau 1

Cabalite : Il s'agit d'une classe de départ, l'équipement y est offert : une dague, un fusil éclateur avec deux recharges et une armure de cabalite. Pour dépasser ce statut, il suffit de survivre à une mission

Céraste : On vous offre une combinaison de céraste, deux grenades à plasma, un pistolet éclateur et, au choix, hache, épée, double lame et une chaîne cloutée. Là encore, suffit de survivre à la première mission

Vous ne pouvez avoir ni compagnon ni véhicule, vous avez aux compétences génériques de niveau 1

Niveau 2

Sybarite : vous commandez à votre première escouade : 2 guerriers de base. Vous avez accès équipements de niveau 2. Pour changer de classe, il vous faudra soit avoir tué plus de 20 personnes, soit avoir survécu à deux missions d'affilé.

Hékatrix : de même, vous avez désormais vos deux premières céraistes sous vos ordres, et accès à un plus grand nombre de douceurs de close. Pour monter en grade, 20 morts ou 2 missions d'affilé sans crever.

Pas de véhicules, 2 compagnons maximum (céraistes, cabalites, esclaves), accès aux compétences génériques de niveau 2

Niveau 3 : (2 compagnons maximum)

Fléaux :

Gains : *paire d'ailes*

Compétences spéciales :

- Vol : *permet d'utiliser des ailes*
- Attaque aérienne : *se déplacer vers un ennemi et l'attaquer en vol (fir ou corps à corps) vous donne droit à une action d'attaque supplémentaire*

Accès au ravageur et au venom et aux compagnons d'armes pilotes

Avancement : *Pour obtenir votre place dans les hautes sphères, vous devrez soit avoir explosé 3 véhicules, soit avoir tué un total de 50 personnes*

Artilleur :

Gains : *un poste sur un venom, un raider ou un ravageur*

Compétences spéciales :

- Système de visée : *+2 en CT avec une arme de véhicule*
- Bastingage : *vous recevez un +1 niveau en Dvg tant que vous êtes à bord d'un véhicule*

Accès aux véhicules venom, raider ou ravageur et aux compagnons d'armes pilotes

Avancement : *Vous devrez, pour passer au niveau suivant soit avoir tué 50 personnes, soit 20 guerriers d'élite adverse, soit 4 véhicules*

Incube : Vous recevez une armure d'Incube et un Klaive,

Incube :

Gains : *un klaive et une armure d'incube*

Compétences spéciales :

- Intronisation : *Permet d'utiliser Klaives, demi klaives et armures d'incubes*
- discipline : *Vous avez un commandement non modifiable de 8*
- Équipement sacré : *vous êtes obligé d'utiliser votre armure et vos armes d'incube*

Accès aux véhicules venom et raider et aux compagnons d'armes incubes

Avancement : *Pour changer de niveau, abattez un personnage adverse au close ou 10 guerriers d'élite*

Mofard :

Gains : *une motojet reaver*

Compétences spéciales :

- Pilotage (moto) : *Permet d'utiliser une moto*
- acrobaties : *Vous pouvez utiliser une action pour, après un test d'initiative, éviter tout fir ennemi lors jusqu'à votre prochain round de combat*

Accès aux véhicules motojets reaver et raptor et aux compagnons d'armes mofards

Avancement : *Pour passer au niveau suivant survivez à 3 missions ou accomplissez 5 acrobaties réussies en combat*

Hellion :

Gains : *un surf et une vouge*

Compétences spéciales :

- Pilotage (surf) : *Permet d'utiliser un surf*
- acrobaties : *Vous pouvez utiliser une action pour, après un test d'initiative, éviter tout fir ennemi lors jusqu'à votre prochain round de combat*

Accès aux surfs et aux compagnons d'armes hellions

Avancement : *Pour passer au niveau suivant, vous devrez happer 5 prisonniers ou réaliser 5 acrobaties réussies en combat.*

Belluaires :

Gains : *une khymerae*

Compétences spéciales :

- Contrôle de la bête : *vos bêtes ont une attaque supplémentaire quand ils sont au contact*

- Galop : *Votre mouvement passe à l2 avec vos créatures*

Accès aux raider et venoms, et aux Khymeraes

Avancement : *Pour passer au niveau suivant, faites survivre votre créature pendant deux missions, ou faites lui tuer 10 personnes.*

Lamahéen :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Poisons : *Vous, le Pj que vous accompagnez et votre escouade disposez de munitions empoisonnées et de venim sur vos armes, gratuitement*
- Lien psychique : *Vous devez obligatoirement vous associer à un autre PJ sur ses missions*

Accès aux véhicules venom et raider

Avancement : *Si votre associé survit à deux missions vous pourrez passer au niveau suivant.*

Mandragore :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Caché dans l'ombre : *Votre sauvegarde est améliorée de 3 quand vous êtes dans une zone sombre*
- Attaque surprise : *Vous pouvez ignorer l'armure de votre adversaire si vous l'attaquez par surprise*
- Eclair de givre : *si votre total de points de souffrance excède 70, vous pouvez réaliser deux tirs F4 à 24ps sans munitions nécessaires en échange d'une action*

Accès aux compagnons d'arme mandragores

Avancement : *Pour passer au niveau suivant, tuez 5 personnes par surprise, ou passez une mission entière sans vous faire repérer par l'ennemi.*

Niveau 4 : (4 compagnons max)

Solarite :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Expert en armes lourdes : *les armes encombrantes firent comme les autres armes*

- Vol stable : *Vous ignorez les malus de fir en plein vol*

Avancement : *Pour passer au niveau suivant, vous devez, vous et votre escouade tuer 100 personnes, ou 40 guerriers d'élite, ou encore 6 véhicules*

Pilote :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Pilotage : *Vous pouvez désormais piloter n'importe quel véhicule*
- acrobaties : *Vous pouvez utiliser une action pour, après un test d'initiative, éviter tout fir ennemi lors jusqu'à votre prochain round de combat*

Accès aux razorwings et voidravens

Avancement : *Pour gagner le niveau suivant, gardez votre véhicule en un seul morceau pendant 2 missions ou faites mordre la poussière à 10 véhicules*

Klaivex :

Gains : *Demi klaives*

Compétences spéciales :

- Orgie de sang : *un 6 pour toucher occasionne une fouche supplémentaire, et un 6 pour blesser une blessure supplémentaire*
- Discipline 2 : *Votre commandement est bloqué à 9*

Avancement : *Pour passer au niveau suivant, tuez 3 personnages ennemis ou tuez 30 guerriers d'élite.*

Reaver :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Mitrillage : *Vous pouvez réaliser un fir gratuit si vous utilisez vos deux actions de mouvement et qu'une figurine est sur le passage*
- Accélération : *Si vous utilisez deux actions de mouvement, vous pouvez rajouter un 3e déplacement gratuit*

Avancement : *pour monter en grade, faire réussir à toute votre escouade deux de vos acrobaties en plein combat sera nécessaire ou survivre 2 missions*

Héliarque :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Tir réflexe : *Vous pouvez faire tirer la carabine de votre surf gratuitement une fois par round*
- Assaut violent : *Vous bénéficiez d'un bonus de +2 en force et en initiative au premier round de combat*

Avancement : *vous devrez faire 10 prisonniers ou 1 acrobatie réussie à toute votre escouade en situation de combat pour gagner un échelon.*

Belluaire :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Instinct Bestial : *Vous et votre escouade avez +11*
- Embuscade : *Vos bêtes peuvent se séparer de vous sans que vous en perdiez le contrôle le temps de monter une embuscade*

Vous avez accès aux bêtes griffues et aux vols de stymphales, et porter votre escouade à son maximum effectif : 5 khymerae ou une bête ou 2 vols

Avancement : *pour continuer sur votre lancée, faites leur dévorer 30 personnes, ou faites les survivre 2 missions*

Concubine :

Gains : /

Compétences spéciales :

- volée : à la place d'une action de combat standard, vous pouvez en envoyer une attaque contre chaque adversaire à votre portée
- Tir à une main : *Vous pouvez faire tirer votre arme de tir une fois gratuitement dans le corps à corps si ce n'est pas une arme encombrante*

Vous avez accès aux Trônes

Avancement : *Pour gagner un niveau supplémentaire, votre PJ associé devra survivre deux missions de plus.*

Horreur :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Furtif : *quand vous êtes dans l'ombre, la CT ou CC d'un ennemi vous ciblant vous ou votre escouade de mandragore est réduite de 3*
- Déphasé: *Vous pouvez, en faisant un fest de commandement, entrer dans le warp quelques centièmes de secondes, ce qui vous permet de vous déplacer instantanément sur une distance de 24 ps.*

Avancement : *Pour gagner un niveau, assassinez un personnage ennemi sans vous faire repérer, ou faites le avec 20 ennemis, ça devrait suffire*

Niveau 5 : (vous avez accès à 9 compagnons)

Terreur volante:

Gains : /

Compétences spéciales :

- Vol erratique : *Votre Dvg est améliorée de 1 en vol*
- Ambidextre: *Vous pouvez tirer avec deux armes en même temps (dont une encombrante)*

Avancement : *Pour passer au niveau suivant, réduisez à néant 100 personnes, ou 50 élites, ou 10 véhicules*

As:

Gains : /

Compétences spéciales :

- Tir soutenu : *Vous pouvez faire tirer autant d'armes que vous le désirez sur votre véhicule*
- Adroit : *Vos passagers ne prennent plus de dégats en cas de tir*
- Instinct : *Vous pouvez piloter très sommairement un appareil ennemi*
Vous avez désormais accès à tous les véhicules

Avancement : *pour passer au niveau suivant gardez votre véhicule intact pendant 2 missions ou détruisez 10 véhicules adverses.*

Maître d'armes :

Gains : *Armure unique*

_ vous ne pouvez porter d'autre armure

_ vous avez 5 niveaux de sauvegarde

_ vous gagnez 2 points en F, CC, I et endurance

_ vous gagnez un PV

_ elle comprends une pierre de sang : F3 P8 A1 ,souffle, sans sauvegarde d'armure

Avancement : Pour passer au niveau suivant, vous pouvez soit tuer 3 personnages adverses, soit protéger un PJ de niveau 6 ou plus pendant 2 missions

Pilote émérite :

Gains : /

Compétences spéciales :

- *Zig zag : Vous et votre escouade pouvez traverser des terrains difficiles à pleine vitesse*
- *Swing : Quand vous utilisez vos attaques de passage, vous pouvez donner un coup avec vos propres armes*
- *Intouchable : Tout adversaire vous (ainsi que votre escouade) ciblant au fir a un malus de 3 à sa CT*

Avancement : Pour passer au niveau suivant l acrobatie pour l'escouade complète (>5), ce sera déjà pas mal, ou alors les faire survivre à 2 missions

Baron :

Gains : /

Compétences spéciales :

- *Dealer : vous pouvez utiliser autant de drogues que vous le désirez, attention, on ne peut cumuler les effets de deux drogues identiques en même temps*
- *Violeur : Vous attrapez automatiquement tout adversaire désiré*
- *Intouchable : Tout adversaire vous (ainsi que votre escouade) ciblant au fir a un malus de 2 à sa CT*

Avancement : Pour passer au niveau suivant l acrobatie pour l'escouade complète (>5), ce sera déjà pas mal, ou alors les faire survivre à 2 missions

Maître des bêtes :

Gains : /

Compétences spéciales :

Maître des bêtes :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Dominant : vos bêtes n'ont plus de valeur de commandement et vous obéissent au doigt et à l'oeil, même si vous n'êtes pas avec elles
- Télépathie : *Vous pouvez donner des ordres très complexes à vos unités et vous faire comprendre*

Avancement : *Pour passer un niveau, faites leur manger 100 personnes*

Succube :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Esquive fulgurante : Vous gagnez deux niveaux permanents de sauvegarde au corps à corps
- Maîtrise du corps : *Vous portez 2 attaques supplémentaires au corps à corps*
- Alchimiste : *Vous pouvez choisir le type de poison appliqué sur les armes de corps à corps parmi les 3 disponibles*

Avancement : *Pour gagner votre échelon, gardez votre petit protégé encore 2 missions*

Assassin :

Gains : *Deux serpes éthérées : 6attaques, ignorent l'armure et l'endurance*

Compétences spéciales :

- Invisible : dans le noir, vous et votre escouade n'êtes plus visibles
- Visage terrifiant : *Un adversaire proche fait un jet à 2 dés, si ce total est supérieur à la moitié de son Cd, il tombe paralysé, si c'est supérieur à son commandement, il meurt de peur*

Avancement : *Pour gagner votre échelon, Tuez 10 personnages ennemis secrètement ou 60 personnes de la même façon*

Niveau 6 : (2 unités de 10)

Voivode :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Savoir universel 1 : Vous avez accès aux compétences de toutes les carrières de niveau 3, mais devrez payer comme pour des compétences génériques
- armurier : *Vous avez désormais accès à l'arsenal*

Accès aux ravageurs, razorwings et voidravens

Avancement : *Pour gagner remportez avec succès 5 missions*

Niveau 7 : (2 unités de 10)

Grand Voivode :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Savoir universel 2 : Vous avez accès aux compétences de toutes les carrières de niveau 4, mais devrez payer comme pour des compétences génériques

Accès à tout

Avancement : *Pour gagner remportez avec succès 5 missions*

Niveau 7 : (2 unités de 10)

Maître de maison :

Gains : /

Compétences spéciales :

- Savoir universel 3 : Vous avez accès aux compétences de toutes les carrières de niveau 5, mais devrez payer comme pour des compétences génériques

L'argent

Grosse notion ... l'argent est à la base de tout, il vous permettra d'acheter des objets pour votre collection personnelle, des compagnons d'armes ou encore des véhicules.

Néanmoins, il ne faut pas oublier que vos collègues PJ auront parfois accès à des objets auxquels vous n'aurez pas accès par vos propres moyens, donc n'hésitez pas à fonctionner en symbiose avec eux.

Il n'y a pas non plus que les objets dans la vie, il y a aussi les prisonniers, matière de travail pour certains, masque rajeunissant pour d'autre, n'oubliez pas que la souffrance se vend aussi à Commoragh.

Vous pouvez enfin monnayer votre place dans l'armada d'un collègue, ou vous engager avec lui dans une mission en échange d'une part du butin ...

Arsenal

Les armes sont caractérisées par leur force(F) et leur portée(P) et leur nombre d'attaques par action (A) et quelques caractéristiques spéciales. (X désigne la force de l'utilisateur). Le prix des objets est indiqué en crédits standards. Une arme encombrante nécessite 2 actions pour faire feu

Disponibles au niveau 1 :

Pistolet éclateur	F3	P12	A1		10£
Fusil éclateur	F3	P24	A2		15£
Dague	FX-1	P0	A1		2£
Épée	FX	P0	A1		5£
Hache	FX+1	P0	A1	-1 initiative	5£
Double lame	FX-1	P0	A2		5£
Chaîne clouée	FX	P6	A1	-1 initiative	5£

Niveau 2 (les armes marquées d'un * nécessite une CC ou une CT4) :

Carabine éclateuse	F3	P18	A3		30£
Canon éclateur*	F3	P36	A4	encombrant	50£
Lacérateur	F6	P12	A1	rayon 3m	50£
Cantelets hydres*	FX	P0	A(d6)		50£
Épée fouet*	FX	P0	A1	relance les dés	50£
Empaleur	FX	P0	A1	-1 armure	40£

Niveau 3 (* : CC ou CT 5):

disloqueur	F8	P18	A1	-1 armure	60£
Pistolet disloqueur	F8	P6	A1	-1 armure	50£
Lance des ténèbres*	F8	P36	A1	-1 armure, encombrant	80£
Lance de feu :	F6	P12	A1	-2 armure, deux dés	100£

Armes réservées à certaines classes :

Fusil disrupteur	F4	P24	A1	total x2 contre les véhicules	110£
Lame éthérée	FX	P0	A2	pas d'armure	200£
Lame dessicante	FX	P0	A2	pas d'armure, draine tous Pv	400£
Klaive	FX+2P2		A1	Pas d'armure	200£
Demi Klaives	FX	P0	A3	Pas d'armure	300£
Canon désintégrateur	F5	P36	A3	-1 armure, encombrant	150£
Vouge	FX+1	P2	A2		70£

Grenades : (4 maximum)

Grenades frag	F3	Pfx2		R(rayon) 3m	10£
Grenades plasma	F4	Pfx2		R3	15£
Grenades Krak	F6	Pfx2		R1	15£
Grenades aniplantes	F1	Pfx2		R6 végétation meurt	15£
Grenades aveuglantes	F0	Pfx2		R6 -1 action	30£
Grenades fumigènes	F0	Pfx2		R6 -3CT	30£
Grenades disruptrices	F0	Pfx2		R0 F8/véhicules	40£
Grenades Rad	F4	Pfx2		R6 1 blessure F3 dans la zone	40£
Filet	F0	Pfx2		R0 -2actions	15£

Améliorations de fir : (* : impossible sur les pistolets)

Lunette* : portée x2					100£
Point rouge : CT+1					100£
Lame : l'arme de fir peut être utilisée avec le profil d'une épée					50£
Double chargeur * : permet d'utiliser deux chargeurs					50£
Lance grenade* : fire une grenade (P12)					100£

Amélioration de corps à corps :

Monomoléculaire : annule l'armure adverse	150£
Venim : divise l'endurance adverse par deux	50£
Venim foudroyant : blessure automatique	150£
Venim paralysant : une blessure (sans sauvegarde) => test de force => paralysie	150£

Drogues : (1 utilisation max / combat)

Hypex :	+6 en mouvement	30£
Serpentine :	+1 CC	30£
Lotus colombar :	+1 F	30£
Crève cœur	relance les blessures loupées	30£
Métadrénaline :	une attaque supplémentaire	40£
Psycho :	Ignore le prochain Pv perdu	50£

Munitions (ne pas compter pour les véhicules):

Pistolet éclateur :	10 Tirs	5£
Fusil et carabines :	30T	10£
Canon éclateur :	60T	20£
30 Munitions venimeuses pour éclateur : (E divisée par 2)		50£
30 munitions perforantes pour éclateur : (ignore armure, +2 contres blindages)		50£
chargeur à lumière noire : 5 T		10£
Chargeur antimatière pour armes à lumière noire : 5T (ignore Svg, E et blindage)		60£
Chargeur pour lacérateur : 5T		10£
Chargeur pour disrupteur : 10T		10£
Chargeur pour lance de feu : 10T		15£
Munition longue portée pour lance de feu : 10T (portée x2)		30£
Chargeur de désintégrateur : 30T		20£

Armures et protections : (* : peut se porter en plus d'une armure standard, un seul à la fois)

Armure de céraсте : Svg +1	50£
Armure de cabalite : Svg +2	100£
Cuirasse fantôme : Svg +3 (impossible de perdre le dernier niveau)	300£
Champ duplicateur* : annule les 3 premières blessures d'un combat	400£
Bouclier d'ombre* : annule les 5 premières blessures	600£

Améliorations d'armure : (ne se posent que sur des armures standards)

Optiques améliorées : vision de nuit	50£
Lames d'armure : attaque automatique F2 au contact/round	100£
Pointes retournées : +1 I, Svg-1 (pointes s'enfonçant dans la chair)	25£
Compensateurs : +2M,	200£
Emplacements : +1 grenade, +1 drogue, +1 arme transportable	100£
Paquetage : permet transport de 4 objets	50£

Armures spéciales :

Armure d'incube : Svg+4	400£
Harnois : Svg +4,, Init 1 si descends de sa moto	400£
Combinaison : Svg+2, +1 en pilotage	300£

Objets : (maximum transportable 2)

Jumelles	5£
Matériel d'escalade	10£
Respirateur (30 minutes d'oxygène, recharge automatique)	15£
Lampe	5£
Détecteur de mouvement (portée 30m)	30£
Médikit (injection auto en cas de perte de 1 pv, maximum transportable 1)	30£
Allume-feu	5£
Traducteur universel	100£

Compétences Génériques:

Pour 40 pts de souffrance, ou 100€, il vous sera possible d'apprendre des compétences. Celles-ci sont listées par niveau, ce qui conditionne également leur disponibilité :

Niveau 1 : (il s'agit de compétences de base, vous gagnez 3 pts dans une situation se rapprochant du nom de cette compétence, il est possible de cumuler en les prenant plusieurs fois)

Escalade, nage, dissimulation, piratage informatique, crochetage, orientation, connaissances (warp), connaissances (choisissez une race), calcul, informatique, discussion, détection.

Niveau 2 :

Tir précis : +5 pour viser un point précis

Tir rapide : permet de faire un tir supplémentaire avec une action

Rechargement rapide : recharger une arme est instantané

Charge : pour le prix de deux actions, vous pouvez vous déplacer 2 fois et porter une attaque de corps à corps

Course : Si vous utilisez deux actions pour du mouvement, vous avez 3 à un troisième déplacement gratuit

Coup mortel : permet de retirer 1 niveau d'armure à l'adversaire

Coup critique : un 6 sur votre jet pour toucher occasionne une blessure automatique

Commandement : donner un ordre à vos compagnons est instantané

Compagnons d'armes :

Il vous sera possible de modifier l'équipement de vos compagnons à partir de votre propre armurerie. Vous devez également leur fournir des munitions.

Esclave :

M5 CC2 CT2 F 3 E3 I3 PVI Inf2 Cd5

Équipement : dague

Règles : tentera de s'échapper s'il le peut, sauf perspective d'affranchissement en fin de partie

Prix : 50 £

Cabalite :

M6 CC4 CT4 F3 E3 I5 PVI Inf3 Cd8

Équipement : fusil éclateur, armure de cabalite

Prix : 200 £

Céraste

M6 CC4 CT4 F3 E3 I5 PVI Inf3 Cd8

Équipement : Pistolet éclateur, épée, armure de céraste

Prix : 200 £

Pilote ou artilleur (véhicule,) :

M6 CC4 CT4 F3 E3 I5 Pvl Inf3 Cd8

Equipement : fusil éclateur, armure de cabalite
Règle peut recevoir un poste dans un véhicule

Prix : 300 £

Hellion :

M6 CC4 CT4 F3 E3 I5 Pvl Inf3 Cd8

Equipement : pistolet,épée, armure de céraсте
Règle : capable d'utiliser un surf

Prix : 300 £

Motard :

M6 CC4 CT4 F3 E3 I5 Pvl Inf3 Cd8

Equipement : pistolet,épée, armure de céraсте
Règle peut recevoir une moto

Prix : 300 £

Fléaux) :

M6 CC4 CT4 F3 E3 I5 Pvl Inf3 Cd8

Equipement : fusil éclateur, armure de cabalite, ailes

Prix : 350 £

Compagnons en accès restreint :

incube :

M6 CC5 CT4 F3 E3 I5 Pvl Inf3 Cd9

Equipement : Klaive, armure d'incube

Prix : 400 £

Mandragores :

M6 CC4 CT4 F4 E3 I5 Pvl Inf3 Cd9

Equipement : deux épées

Règles : +2 niveaux d'armure dans les coins sombres, ne peut recevoir d'armures standards

Prix : 350 £

Belluaire :

M12 CC4 CT4 F 3 E3 I5 Pvl Inf3 Cd9

Equipement : Pistolet éclateur, épée, armure de céraste

Règles : peut contrôler 5 khymerae, 2 vols de stymphales ou une bête griffue, avance à la même vitesse que ses animaux

Prix : 300 £

Khymerae:

M12 CC4 CT0 F3 E3 I5 Pvl Inf1 Cd5

Règles : 3 niveaux d'armure non retirables

Prix : 350 £

Bête griffue :

M12 CC4 CT0 F5 E5 I5 Pv3 Infl Cd5

Règles : gagne une attaque gratuite par action si elle est blessée

Prix : 500 £

Vol de symphales :

M12 CC3 CT0 F3 E3 I5 Pv5 Infl Cd5

Règles : attaques ignorant un niveau d'armure

Prix : 400 £

Véhicules et moyens de transport

Les options d'armement proposées sont à acheter dans l'arsenal. Vous disposez d'emplacement d'option que vous pouvez remplir avec les choix proposés. Le tir sur un véhicule se résous de la manière suivante : test de CT, puis répartition entre véhicule et équipage (sur un 6 on touche l'équipage, et sur un 5 l'unité transportée s'il y en a une). Ensuite suit exactement comme pour les blessures, un test de blindage et éventuellement celui de sauvegarde. Les points de coque remplacent les points de vie. Sur les petits véhicules, comme les motos ou les surfs, l'engin est touché de 1 à 2 et le pilote de 3 à 6. Le pilote ne peut faire tirer que 4 armes du véhicule, un artilleur une seule

Ailes : (prix selon fourmenteur)

- Mouvement : 8
- Options :
 - Armature : +1 δ vg en vol 50£
 - Fluides énergétiques : M augmenté de 2 50£

Surf : 200£

- Blindage : 6, coque 1
- Transport : 1 pilote
- Armement 1(carabine éclateuse, lance de feu)
- Emplacements d'options : 1
- Mouvement : 10
- Options :
 - Filet à esclaves : permet de transporter 2 prisonniers 20£
 - Carabine éclateuse 30£
 - Lance de feu 60£
 - Boost : M augmenté de 6 50£

Motojet Reaver: 300£

- Blindage : 8, Coque 1
- Transport : 1, 1pilote
- Armement 1 (fusil éclateur, lance de feu, disloqueur)
- Emplacements d'options : 2
- Mouvement : 22
- Options :
 - Ailerons : 1d3 touches de passage F4 30£
 - Chausse trappes : 1D6 touches de passage F6 30£
 - Boost : M augmenté de 6 50£

Motojet Raptor: 300£

- Blindage : 8, Coque 1
- Transport : 1, 1 pilote
- Armement 3: (fusil éclateur, dilsoqueur, lance de feu)
- Emplacements d'options : 2
- Mouvement : 18
- Options :
 - Ailerons : 1d3 touches de passage F4 30£
 - Chausse trappes : 1D6 touches de passage F6 30£
 - Boost : M augmenté de 6 50£

Venom: 500£

- Blindage : 10, coque 2
- Transport : 5, 1 pilote 1 artilleur
- Armement 2 : (canon éclateur, canon désintégrateur)
- Emplacements d'options : 4
- Mouvement : 18
- Options :
 - Moteurs hurleurs M augmenté de 6 30£
 - Pièges à esclaves capture jusqu'à 5 prisonnier sur le passage 30£
 - Trophées Cd +2 dans le véhicule 10£
 - Lames toxiques 1d3 touches de passage F4 30£
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£

Raider: 500£

- Blindage : 10, coque 3
- Transport : 10, 1 pilote, 1 artilleur
- Armement 1 (+1 en enlevant 2 options : (lance des ténèbres, canon éclateur ou désintégrateur)
- Emplacements d'options : 6
- Mouvement : 12
- Options :
 - Moteurs hurleurs M augmenté de 6 30£
 - Pièges à esclaves capture jusqu'à 5 prisonnier sur le passage 30£
 - Trophées Cd +2 dans le véhicule 10£
 - Lames toxiques 1d3 fouches de passage F4 30£
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£
 - Rafeliers relances de CT pour l'escouade à l'intérieur 30£

ravageur: 600£

- Blindage : 11, coque 3
- Transport : 3, 1 pilote, 3 artilleur
- Armement 3 (lance des ténèbres, canon éclateur ou désintégrateur)
- Emplacements d'options : 4
- Mouvement : 12
- Options :
 - Moteurs hurleurs M augmenté de 6 30£
 - Pièges à esclaves capture jusqu'à 5 prisonnier sur le passage 30£
 - Trophées Cd +2 dans le véhicule 10£
 - Lames toxiques 1d3 fouches de passage F4 30£
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£

Razorwing: 800£

- Blindage : 10, coque 3 (seul le véhicule peut être touché)
- Transport : 1 pilote
- Armement 3 (+1 en enlevant 2 options : (lance des ténèbres, canon éclateur ou désintégrateur)
- Emplacements d'options : 6
- Mouvement : 24
- Options :
 - Missiles monofaux F6, P48, rayon 9m 80£
 - Missiles nécrotoxiques F0, P48, Rayon 9m, blessure auto 100£
 - Missile Décalorifère F9, P48, Rayon 9m 100£
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£

RVoidraven: 800£

- Blindage : 11, coque 3 (seul le véhicule peut être touché)
- Transport : 1 pilote, 1 artilleur
- Emplacements d'options : 8
- Mouvement : 24
- Options :
 - Missiles monofaux F6, P48, rayon 9m 80£
 - Missiles nécrotoxiques F0, P48, Rayon 9m, blessure auto 100£
 - Missile Décalorifère F9, P48, Rayon 9m 100£
 - Missile à impulsion F0, P48, rayon 3m, blessure auto, pas de svg 200£
 - Lance antifiamière F9, P36, annule l'armure 100£
 - Bombe antifiamière F9, P0, Annule l'armure, rayon 3m 80£
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£

Raven : 800£

- Blindage : 10, coque 2 (seul le véhicule peut être touché)
- Transport : 1 pilote
- Armement : 3 (2 Lances des ténèbres ou antimatière [50£ chacune], et un canon éclateur lourd)
- Armement spécial :
 - Canon éclateur lourd F4, P36, A10, E divisée par 2
- Emplacements d'options : 3 (dont un unique canon obligatoire mais gratuit)
- Mouvement : 40
- Options :
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£

Reaper : 900£

- Blindage : 11, coque 3
- Transport : 3, 1 pilote, 1 artilleur
- Armement : 1 projecteur de vortex ; 3 firs auto, blessure ou pénétration auto, annule Svg
- Emplacements d'options : 4
- Mouvement : 12
- Options :
 - Moteurs hurleurs M augmenté de 6 30£
 - Pièges à esclaves capture jusqu'à 5 prisonnier sur le passage 30£
 - Trophées Cd +2 dans le véhicule 10£
 - Lames toxiques 1d3 touches de passage F4 30£
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£
 - Rafeliers relances de CT pour l'escouade à l'intérieur 30£

Tanfalus : 1000£

- Blindage : l2, coque 4
- Transport : l6, 1 pilote,
- Armement : 2 désintégrateurs
- Emplacements d'options : 6
- Mouvement : l2
- Options :
 - Moteurs hurleurs M augmenté de 6 30£
 - Pièges à esclaves capture jusqu'à 5 prisonnier sur le passage 30£
 - Trophées Cd +2 dans le véhicule 10£
 - Lames toxiques ld3 fouches de passage F4 30£
 - Bouclier de nuit -6 à la portée ennemie 30£
 - Champ éclipsant Svg +2 pour le véhicule 40£
 - Rafeliers relances de CT pour l'escouade à l'intérieur 30£

Côteries

Voici l'arbre détaillé d'une carrière de tourmenteur, leur parcours est trop différent pour être traité avec les autres carrières. Les opérations nécessitent un test d'intelligence (Id6 + Int) dont la difficulté suit le nom :

Apprenti :

Compétences :

- Physique altéré : *Vous pouvez emmagasiner autant de souffrance que vous le désirez*
- Puit sans fond : *Vous gagnez un nombre doublé de points de souffrance*

Opérations :

- Gorgone 5 : *nécessite un prisonnier vivant. vous devez dépenser 5£ et 1 Point de souffrance par point de CC, CT, E, I et F. 10£ et 3PdS par PV, leur commandement est bloqué à 5 et leur Int à 2 (maximum 4 dans les caracs et 2 pv)*
- sclérodérme 5 : *Pour 10 PdS et 10£, vous pouvez améliorer la sauvegarde d'une personne d'un niveau*

Avancement : *réalisez 5 opérations réussies*

Inifié :

Compétences :

- Torture soutenue : *Torturer un prisonnier vous apporte 25PdS (à multiplier par 2)*
- Partager la souffrance : *Vous pouvez insuffler vos points de souffrance à un PJ*

Opérations :

- Amélioration 6 : *Vous pouvez améliorer une caractéristique autre que les Pv et le Cd, pour le coût de 50£ et 30 PdS (vous pouvez le faire sur un PJ, mais il doit payer 30 PdS à votre place)*
- Grotesque 7 : *nécessite deux prisonniers vivants. vous devez dépenser 5£ et 1 Point de souffrance par point de CC, CT, E, I et F. 10£ et 3PdS par PV, leur commandement est bloqué à 5 et leur Int à 2 (maximum 6 dans les caracs, et 5 PV)*

Avancement : *réalisez 5 opérations réussies*

Tourmenteur :

Compétences :

- régénération : *Vous ignorez votre première blessure lors d'un combat*
- Visage déformé : *Vos adversaire doivent réussir un test de Cd pour vous attaquer au corps à corps*

Opérations :

- Talos 8 : *nécessite un prisonnier vivant. La création vous coute 100 Pds et 100€ CC4 CT3 F7 E7 PV5 I5 Int2 Cd7, Il dispose de 1d6 +2 attaques au corps à corps ignorant les armures et avec 1d6 supplémentaire sur les blindages.*
- Sublimation 7 : *Pour 40Pds et 50€, vous pouvez ajouter 1Pv à vos caractéristiques*

Avancement : *réalisez 5 opérations réussies*

Doyens tourmenteurs :

Opérations

- Ailes : *(vous ajoutez des ailes de fléau à votre cible ou vous même) 30 pds 50€*
- Psychocage : *(5 utilisations, double la force pendant le combat) 30 Pds 20€*
- Naja : *(F0, P12, A1 blessure automatique) 10 pds 30€*
- Cantelet neurolyseur : *(FX, P0 A1, aucune action au round suivant) 10Pds 30€*
- Animus Vitae : *(Double les points de souffrance reçus) 30 pds 50€*
- Coffret de flagelation : *(P12, F1d6 A2d6, cible 1d6 ennemis) Une utilisation 20 Pds 20€*
- Fusil liquéfacteur : *(F0, P8 A1, souffle blessure automatique, -1 Svc) 10 pds 80€*
- Cantelet neurolyseur : *(FX, P0 A1, aucune action au round suivant) 10Pds 30€*

Avancement : *réalisez 10 opérations réussies*

Accès aux ravageurs, motos surfs et aux compétences de carrières de niveau 3

Maîtres tourmenteurs :

Opérations

- Pince : *(FX P0 A3 ignore l'endurance) 20 pds 50€*
- Archange de souffrance : *(1 utilisation, -1 action aux ennemis dans les 12 ps) 20 Pds 20€*
- Jezzail vitrifacteur : *(FX, P36, A1, blessure automatique, pas de Svc) 20 pds 80€*
- Eclat de Psyché : *(1 utilisation, FX, P8 A1, souffle, blessure auto, pas de Svc) 10Pds 30€*

Avancement : *réalisez 10 opérations réussies*

Accès aux compétences de carrières de niveau 4

Maîtres tourmenteurs :

Opérations

- Orbe de désespoir: (grenade, Pfx2, F0, R3 une blessure auto) 20 PdS 30£
- Creuset de malédiction: (1 utilisation, une blessure auto à tout psycher dans les 12 ps) 20 PdS 20£
- Portique des ténèbres : (1 utilisation, tout ennemi dans les 12 ps fait un test de Cd, sinon mort direct sans SVG d'aucune sorte) 20PdS 50£
- Portail Warp : (1 utilisation, Deux objets séparables qui, activés, téléportent les unités de l'un à l'autre) 10 PdS, 30 £

Avancement : réalisez 10 opérations réussies

Accès aux compétences de carrières de niveau 5, et à tous les véhicules et compagnons d'armes.

Toutes les opérations des tourmenteurs, qu'elles consistent en amélioration, créatures ou objets, peuvent se marchander avec n'importe quel PJ.

L'interjeu :

Entre deux missions, il est nécessaire d'aller se réapprovisionner, se soigner, etc...

Soins : 20£ par PV

Arènes : 20£ pour 10PdS, mais il est impossible d'excéder 50 PdS de cette manière

Magasins : vous pouvez acheter ou revendre des objets de l'arsenal (si vous y avez accès) pour le prix indiqué. Les options d'armes ne peuvent être revendues

Véhicules :

- Vous pouvez acheter un véhicule pour le prix indiqué si vous y avez accès
- Un véhicule se revend pour moitié de son prix indiqué
- Un véhicule capturé non eldar noir se revend 100£ (50£ si c'est une moto ou similaire)
- Un véhicule est modifiable à tout moment, mais les options ne peuvent être revendues

Compagnons d'armes :

- Vous pouvez acheter un compagnon d'arme pour le prix indiqué
- Un compagnon d'arme peut être revendu
- L'équipement d'un compagnon d'armes peut être amélioré avec votre propre armurerie
- Un esclave peut être fiabilisé si on lui promet la liberté, mais il faut le libérer ensuite
- Tout compagnon peut être revendu ou réutilisé de la même façon qu'un prisonnier
- Vous pouvez acheter des créatures à un tourmenteur PJ

Prisonniers :

- Il peut être revendu directement pour 20£ ou à un PJ pour un prix décidé à l'amiable
- Il peut être transformé en compagnon d'arme : Esclave
- Il peut être torturé et donner 15 PdS

Améliorations :

- Vous pouvez dépenser 50 PdS et 50£ et obtenir une amélioration définitive de caractéristique
- Pour une amélioration de PV, il faut 70 PdS et 100£
- Vous pouvez demander ses services à un tourmenteur PJ, mais en fonction de ses compétences, il y a un risque que cela ne marche pas...