

DARK HERESY™



UN JEU DE RÔLE DANS LES TÉNÈBRES
DU 4^I MILLÉNAIRE

CRÉDITS

CONCEPTION ET RÉDACTION

Owen Barnes, Kate Flack & Mike Mason

CONTRIBUTIONS DE

Dan Abnett, Gary Astleford, Alan Bligh, Ben Counter, John French, Guy Haley, Andy Hall, Tim Huckelberry, Andrew Kenrick, Mark Latham, TS Luikart, Chris Pramas & Rick Priestley

INESTIMABLE AIDE DE

John Blanche, Alan Merrett & Rick Priestley

REMERCIEMENTS ÉTERNELS

Chris Pramas et Green Ronin pour nous avoir guidés pendant ce voyage, Max Bottrill & le studio de design Games Workshop, Dave Allen, Robert Clark, Richard Ford, David Gallagher, Mal Green, Stuart Jeckle, Nick Kyme, Caroline Law, Karen Miksza, Dylan Owen, Lindsey Priestley, Rob Schwalb, tous ceux qui ont travaillé sur le jeu *Warhammer, le jeu de rôle*, Gilles Garnier de Edge et Christian T. Petersen de Fantasy Flight Games pour leur confiance & tous les playtesters (cf. page 397)

COUVERTURE

Clint Langley

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES ET GRAPHISMES

John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Wayne England, David Gallagher, Des Hanley, Neil Hodgson, Paul Jeacock, Nuala Kinrade, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Clint Langley, Pat Loboyko, Mark Raynor, Adrian Smith, Paul Smith, Andrea Uderzo, Kev Walker & John Wigley

CARTOGRAPHIE

Darius Hinks, Andy Law & Mark Raynor

GRAPHISME ET MAQUETTE ORIGINALE

Mark Raynor

RESPONSABLE DU PROJET

Zoë Wedderburn

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

RESPONSABLE DES DROITS ET DES LICENCES

Erik Mogensen

DIRECTEUR DU SERVICE LÉGAL ET DES LICENCES

Andy Jones

FANTASY FLIGHT GAMES

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michael Hurley

ASSISTANT DÉVELOPPEMENT

Jeff Tidball

GRAPHISMES ADDITIONNELS

Kevin Childress

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Christian T. Petersen

EDGE

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Gilles Garnier

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

OMNIMESSIE

Mathieu Saintout

GRAPHISME ADDITIONNEL

Stéphanie Lairet

TECHIMARINE

Jérôme Gloton

TRADUCTION ET RELECTURE

Michaël Croitoriu, Julien Drouet, Cédric Ferrand, Nathalie Huet, Sandy Julien et Jérôme Vessiere pour KANEDA

La Bibliothèque Interdite tient spécialement à remercier Gilles Garnier pour son soutien, Mike pour son temps et Émilie pour l'avoir supporté.



Copyright © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Warhammer 40,000, le jeu de rôle Warhammer 40,000, DARK HERESY, les logos de ces marques respectives, Rogue Trader, Dark Heresy et toutes les marques associées, ainsi que les logos, lieux, créatures, races, ainsi que les insignes, logos et symboles de ces races, véhicules, armes, unités ainsi que les symboles de ces unités, personnages, produits et les illustrations des univers de Warhammer 40,000 et de Dark Heresy sont soit ®, ™ et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2008, enregistrés en Angleterre et dans d'autres pays du monde. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc et Edge Entertainment. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edge Entertainment et le logo Edge Entertainment sont des marques déposées de Edge Entertainment. Bibliothèque Interdite et les logos Bibliothèque Interdite sont des marques déposées de Bibliothèque Interdite. Tous droits réservés par leurs propriétaires respectifs. Cette traduction © Bibliothèque Interdite 2008.

Cette édition de DARK HERESY a été imprimée en incluant les errata de la version anglaise 1.0.

ISBN 978-2-9-1598992-2

Code Produit DH01

Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A

Pour plus de détails sur la gamme de produits DARK HERESY, découvrir notre sélection d'aides de jeu, d'interviews et de questions-réponses, rendez-vous en ligne sur :

www.dark-heresy.fr

INTRODUCTION

Le 41^e millénaire 6
 Un combat pour l'âme de l'humanité 7
 Qu'est-ce qu'un jeu de rôle? 7
 Qu'y a-t-il dans ce livre? 8
 Déroulement d'une partie 10

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE

Création d'acolyte 12
 Étape 1 : choix d'un monde natal 13
 Étape 2 : tirage des caractéristiques 23
 Étape 3 : choix du plan de carrière 24
 Étape 4 : points d'expérience et achat 28
 Étape 5 : naissance de votre personnage 31
 Étape 6 : commencer à jouer! 39
 Exemple de fiche de personnage 0

CHAPITRE II : PLANS DE CARRIÈRE

Démarrage 42
 Améliorations de personnage 43
 Adeptes 46
 Arbitrator 52
 Assassin 58
 Ecclésiaste 64
 Garde impérial 70
 Psyker impérial 76
 Racaille 84
 Technoprêtre 90

CHAPITRE III : COMPÉTENCES

Acquisition des compétences 98
 Compétences de base et avancées 98
 Description des compétences 100

CHAPITRE IV : TALENTS

Acquisition des talents 112
 Groupes de talents 112
 Description des talents 112

CHAPITRE V : ARSENAL

Argent 126
 Disponibilité 127
 Qualité 128
 Armes 129
 Attributs des armes 130
 Armes à bolts 132
 Armes à fusion 133
 Armes à munitions solides 134
 Armes à plasma 135
 Armes exotiques 135
 Armes lance-flammes 135
 Armes laser 136
 Armes primitives 137
 Lanceurs et grenades 137
 Armes de corps à corps 138
 Armes à décharge 141
 Armes énergétiques 141
 Armes tronçonneuses 141
 Améliorations d'arme 141
 Munitions 143
 Armures 144
 Armures primitives 144
 Armures pare-balles 144
 Armures composites 145

Armures carapace 145
 Armures énergétiques 145
 Équipement 146
 Vêtements et objets personnels 146
 Stimulants et articles consommables 148
 Outils 150
 Services 152
 Soins médicaux 152
 Cybernétique 153
 Prothèses et organes bioniques 153
 Systèmes implantés 154

CHAPITRE VI : POUVOIRS PSYCHIQUES

Types de psykers 158
 Mesure des capacités psychiques 160
 Utilisation des capacités psychiques 161
 Surpuissance 164
 Maintien des effets psychiques 164
 Détection des pouvoirs psychiques 164
 Pouvoirs psychiques 164
 Pouvoirs psychiques mineurs 164
 Les disciplines psychiques 164
 Format des pouvoirs 165
 Pouvoirs mineurs 165
 Disciplines psychiques 169
 Biomancie 169
 Divination 171
 Pyromancie 174
 Télékinésie 176
 Télépathie 178

CHAPITRE VII : RÈGLES DU JEU

Tests 182
 Tests de compétence 182
 Tests de caractéristique 183
 Degrés de réussite et d'échec 184
 Tests étendus 184
 Tests de compétence opposés 184
 Les circonstances 184
 Entraide 185
 Le rôle du destin 185
 Utilisation des points de Destin 185
 Dépense des points de Destin 185
 Gain de points de Destin supplémentaires 185
 Investigation 186
 Utilisation de l'investigation 186
 Combat 186
 Les rounds, les tours de jeu et le temps 186
 Détail du combat 187
 Surprise 187
 Initiative 187
 Actions 188
 L'attaque 193
 Blessures 199
 Fatigue 199
 Se faire assommer 200
 Dégâts de caractéristique 200
 Dégâts critiques 200
 Dégâts spéciaux 209
 Dégâts et guérison 210
 Déplacements 211
 Déplacements et environnement 212
 Escalade 212
 Sauts 213

Nage.....	214
Soulever et se déplacer.....	214
Dépasser ses limites.....	214
Lancer des objets.....	214
Éclairage.....	215
Vol.....	215

CHAPITRE VIII : LE MENEUR DE JEU

Le dur métier de MJ.....	218
L'Inquisition de l'Empereur.....	218
C'est l'œuvre qui fait l'homme.....	219
Beaucoup d'appelés et peu d'élus.....	220
Les thèmes de DARK HERESY.....	220
Minuit moins une.....	220
La corruption est partout.....	220
Savoir calcifié et technologie mystique.....	220
Il n'y a que la guerre.....	221
Chacun à sa place.....	221
Au service de l'Empereur-Dieu.....	221
Des héros aux hérétiques.....	221
Le décor adéquat.....	222
Petites et grandes hérésies.....	222
La gloire ou la fortune?.....	227
Points d'expérience.....	227
Interaction.....	229
Compétences d'interaction.....	229
Utiliser les compétences d'interaction.....	229
La peur et la damnation.....	230
Points de Folie et de Corruption.....	230
Peur.....	230
Devenir fou.....	232
Degrés de folie.....	232
Traumatismes mentaux.....	232
Subir des troubles mentaux.....	232
Gravité des troubles mentaux.....	233
Types de troubles mentaux.....	233
Bienheureux les fous.....	235
Retirer des points de Folie.....	235
Corruption.....	235
Points de Corruption.....	236
Menaces morales.....	236
Le test de malignité.....	236
Mutations.....	236
Les Sombres Puissances.....	238
Khorne, Tzeentch, Slaanesh et Nurgle.....	238
Les serviteurs des Dieux Sombres.....	239
Les Sombres Pactes.....	239
Conclure le pacte.....	239
Votre marché avec les ténèbres.....	240
Pacte de désir.....	240
Pacte de domination.....	240
Pacte de savoir.....	240
Pacte de survie.....	241
Pacte de vengeance.....	241
Les Sombres Pactes et la corruption.....	241
Le masque des apparences.....	241
Invoquer le démon.....	241
Calculer le coût.....	242
Duper le démon.....	242

CHAPITRE IX : LA VIE DE L'IMPERIUM

L'ordre féodal.....	244
L'Adeptus Terra.....	244
L'Adeptus Ministorum.....	245

L'Inquisition.....	246
Planètes de l'Imperium.....	247
Types de planètes.....	247
Types de cultures.....	247
Le gouvernement planétaire.....	249
Population et apparence.....	249
Imperius Dominatus (carte).....	252
Parcourir l'Imperium.....	252
Les voyages subluminiques.....	252
Voyager par le Warp.....	253
La communication.....	254
Les menaces pour l'humanité.....	254
Les disciples des Dieux Sombres.....	254
La mutation.....	254
La rébellion.....	255
Du désaccord organisationnel.....	257
La guerre.....	258
La Garde Impériale.....	258
La Marine Impériale.....	258
L'Adeptus Astartes.....	259
La Deathwatch.....	259
Les Chevaliers Gris.....	260
Foi et superstition.....	261
Le culte de l'Empereur.....	261
L'esprit de la machine.....	262

CHAPITRE X : L'INQUISITION

Organisation.....	265
Présentation générale.....	265
Les ordos de l'Inquisition.....	266
Les conclaves.....	271
Les factions.....	273
Les méthodes.....	274
L'organisation inquisitoriale.....	274
Les devoirs d'un acolyte.....	276
Les traditions.....	277
La symbolique.....	277
Us et coutumes du conclave Calixis.....	279

CHAPITRE XI : LE SECTEUR CALIXIS

Présentation.....	284
L'Hereticus Tenebræ.....	285
Le secteur Calixis (carte).....	286
Scintilla.....	288
Présentation.....	288
La ruche Sibellus.....	291
La ruche Tarsus.....	292
Ambulon.....	294
Gunmetal City.....	296
Les déserts sauvages.....	298
Iocanthus.....	298
Port Souffrance.....	299
Skull le Magnifique et ses troupes.....	299
La Voix de Seth.....	300
L'abbaye de l'Aube.....	301
Les plaines arides.....	301
Sepheris Secundus.....	301
Le royaume de la misère.....	302
Icenholm.....	303
La mine de Gorgonid.....	303
La mine des Longues brasses.....	306
Le <i>Miséricorde</i>	307
Lieux principaux.....	308
Les puissances du secteur Calixis.....	310

L'Adeptus Terra 310
 L'Adeptus Ministorum 310
 L'Adeptus Arbites 311
 La Rédemption 311
 La maison Krin 311
 L'Alliance Cestelle..... 312
 La corporation DeVayne..... 313
 La dynastie Machenko..... 314
 L'Hégémonie Skaelen-Har 314
 Le conclave Calixis..... 316
 La cabale tyrannique..... 316
 Komus, l'astre Tyran 317
 Autres planètes du secteur..... 323

CHAPITRE XII : XENOS, HÉRÉTIQUES ET ANTAGONISTES

Traits 328
 Description des traits 329
 Mutations 334
 Acquisition des mutations 334

Dramatis personae..... 336
 Monstres et xenos 346
 Animaux et vermines 349
 L'au-delà..... 350
 Possédés..... 355

CHAPITRE XIII : ILLUMINATION

Introduction et section du MJ..... 360
 1re partie: Le Brazen Sky 362
 2e partie: Débarquement planétaire 365
 Voyage dans les Schistes..... 370
 3e partie: La cathédrale noire..... 372
 4e partie: La foi trahie 380
 5e partie: Le danseur sur le seuil 384
 PNJ et créatures..... 389

INDEX 392
INDEX DES TABLES 395
FICHES DE PJ..... 396

ENCADRÉS

<i>Le 41e millénaire</i> 6	Les abstractions du combat 191
Que faut-il pour jouer à DARK HERESY? 7	Fuite 192
Comprendre les jets de dés 9	La carte tactique 194
Remarque importante sur le concept de réalité 10	La fureur du juste! 195
Plans de carrière des Hors-monde 14	Combiner les difficultés 197
Plans de carrière des mondes impériaux 17	Effets de la gravité 213
Plans de carrière des mondes-ruches 19	Les règles d'or 219
Plans de carrière des mondes sauvages 22	Jouer l'inquisiteur 219
Pouvoirs psychiques de départ 26	Mille et une manières de connaître la peur 231
Trait: Psyker assermenté 26	Le Chaos et le commun des mortels 236
Trait: Implants Mechanicus 29	Avertissement aux curieux 238
Une rude existence 30	Les maîtres de la corruption 242
Droitier ou gaucher? 31	Structure et interactions de l'Imperium 246
Divers noms pour divers usages 38	Le parler de l'Imperium 247
Promotions d'Adepte 46	Les psykers 249
Promotions d'Arbitrator 52	Imperius Dominatus (carte) 250
Promotions d'Assassin 58	Les capitaines chartistes 252
Promotions d'Ecclésiaste 64	Les navigators 253
Promotions de Garde impérial 70	Au sujet de la sorcellerie 255
Promotions de Psyker impérial 76	Au sujet des démons 256
Promotions de Racaille 84	Au sujet des xenos 256
Promotions de Technoprêtre 90	Le Commissariat 258
Les pouvoirs de Technoprêtre en termes de jeu 91	Prêcheurs et confesseurs 261
Véhicules de l'Imperium 102	L'organisation inquisitoriale 264
Communiquer sans langage 107	Excommunication 265
Une ère de technologie? 126	Les Sœurs de Bataille 267
Devises calixiennes 127	Les Vaisseaux Noirs 271
Disponibilité et niveau technologique 128	Les PJ et leur promotion 274
Une galaxie en armes 129	L'organisation inquisitoriale 275
Caler une arme 129	L'Exterminatus 276
Degré de qualité des armes 130	Les us et coutumes en termes de jeu 279
Utiliser une arme sans son talent 131	Les Préceptes de Scintilla 280
Recharger les cellules énergétiques 136	Marius Hax, gouverneur du secteur 284
Lancer une grenade 137	Utiliser le secteur Calixis en jeu 285
Aveuglement 138	Le secteur Calixis (carte) 286
Mauvaise manipulation 139	Le maître astropathe Xiao 292
Degré de qualité des armures 144	Les armes de Gunmetal City 297
Les vêtements dans l'Imperium 146	La reine Lachryma III 302
Usage abusif de stimulants 148	Les traditions du servage 306
Mise en place des bioniques et des implants 153	Les castes du Miséricorde 308
Sorciers et psykers 159	L'archidiaconesse Ludmilla 312
Les psykers dans DARK HERESY 160	Les grandes maisons 313
Suis-je un psyker? 160	Niveau de Menace 330
Psyconduits 162	Sorcellerie! 246
Comme une seconde nature 179	Psychneuein – la souche Mara 254

Le 41^e millénaire...

Depuis plus de cent siècles l'Empereur immobile siège sur le trône d'or de Terra. Il est le maître de l'humanité, par la volonté des dieux, et le suzerain d'un million de mondes grâce à la puissance de ses armées innombrables. Il n'est qu'une carcasse en décomposition, qui se tord et frémit sous les influx d'une énergie invisible venue du Moyen Âge technologique. Il est le seigneur charognard de l'empire au nom duquel mille âmes sont sacrifiées tous les jours afin qu'il ne meure jamais vraiment. Suspendu dans cette dimension où il n'est ni tout à fait mort, ni tout à fait vivant, l'Empereur poursuit sa veille éternelle. Ses puissants vaisseaux de guerre naviguent au cœur des nébuleuses infestées de démons du warp, sur les seules routes qui leur permettent de relier les étoiles lointaines, selon des trajectoires éclairées par les visions de l'Astronomican, qui sont elles-mêmes la manifestation psychique de la volonté de l'Empereur. Ses armées immenses livrent bataille en son nom sur tant de mondes qu'on ne peut les dénombrer et, de tous, ses soldats les plus grands sont peut-être ceux de l'Adeptus Astartes, les space marines bioaméliorés, la quintessence des guerriers. Leurs frères d'armes sont légion : la garde impériale et les rangs innombrables des forces de défense planétaires, les membres de l'Inquisition dont la vigilance ne faiblit jamais et les technopêtres de l'Adeptus Mechanicus, pour n'en nommer que quelques-uns. Pourtant, ces multitudes suffisent à peine à contenir la menace perpétuelle et toujours présente des xenos, des hérétiques, des mutants... et pire encore.

Être un homme en ces temps troublés, c'est être un individu isolé parmi des milliards d'autres. C'est vivre sous le joug du régime le plus cruel et le plus sanguinaire qui se puisse imaginer. Ne placez pas votre espoir dans les pouvoirs de la technologie et de la science, car tant de choses ont été oubliées qui ne pourront jamais être retrouvées. Ne comptez pas sur les promesses du progrès et de la raison car, dans ce lointain futur de sinistres ténèbres, il n'y a que la guerre. La paix n'existe pas au royaume des étoiles mais seulement une éternité de carnages sous le rire moqueur des dieux assoiffés de sang.



UN COMBAT POUR L'ÂME DE L'HUMANITÉ

Bienvenue dans le monde de DARK HERESY, un jeu de rôle plein de dangers, de mystères et de violence, situé dans le lointain futur de ruines et de corruption de Warhammer 40,000. Vous êtes sur le point de vous embarquer dans de périlleuses aventures, en plein cœur des ténèbres du 41^e millénaire. Vous vous trouvez en première ligne d'une immense guerre secrète. En tant qu'acolyte de la puissante Inquisition, votre mission sera d'éliminer tout ce qui peut menacer l'Imperium de l'Humanité. Vous devrez vous impliquer dans de mortels affrontements contre des hérétiques, des xenos et des sorciers. Vous serez confronté à la possession démoniaque et vous devrez lutter pour votre survie dans un inextricable réseau de conspirations et de traîtrises. Toutefois, la plus grande de toutes les menaces viendra peut-être de vos propres frères, car l'âme humaine est un terrain fertile pour la corruption. Votre devoir sera d'être le berger de l'humanité, de la détourner des si nombreux chemins qui peuvent l'entraîner vers la damnation, sous la menace d'un bolter fumant s'il le faut.

Ne vous dérobez pas à votre noble vocation, aussi dure qu'elle puisse être. En ces temps désespérés, les mesures doivent être également et voici que s'ouvrent les plus noires années qu'ait jamais connues l'humanité. L'Imperium est assiégé de toutes parts, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. C'est à vous de relever le défi et de faire la différence.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

À cet instant précis, vous vous demandez peut-être comment fonctionne un jeu de rôle et de quoi vous pourriez avoir besoin pour vous lancer dans l'action. Excellent ! Une saine curiosité est la marque des meilleurs acolytes (évidemment, le fait de survivre à ce que votre curiosité vous a permis de découvrir en est une autre). Eh bien, soyez assuré que le jeu de rôle est non seulement une activité amusante et excitante mais qu'il est également très facile d'apprendre à jouer. Dans ce livre, vous trouverez toutes les règles et les informations dont vous avez besoin pour démarrer ; vous avez donc déjà fait la moitié du chemin. Naturellement, si vous êtes simplement en train de compulser ce volume dans votre boutique de jeu ou votre librairie favorite, vous devriez l'acheter sur-le-champ. Pour commencer, cela témoignera de votre bon goût et, en plus de cela, vous pourrez faire entrer tous vos amis dans un monde nouveau, ludique et passionnant.

Vous avez peut-être déjà eu l'occasion de jouer à des jeux de rôle sur votre ordinateur ou votre console de jeu, peut-être même à *Warhammer, le Jeu de Rôle*, le cousin de celui-ci. Si ce n'est pas le cas, sachez tout d'abord qu'un jeu de rôle vous permet, à vous et à vos amis, d'endosser le rôle des héros autour desquels s'articule une histoire dramatique. C'est à vous de décider comment vos héros, ou personnages joueurs (PJ), agiront dans cette histoire. Depuis les paroles qu'ils prononcent jusqu'à leur manière de combattre en passant par leur apparence, c'est à vous et à vos amis de prendre leur destin en main.

Dans sa description, ce concept peut paraître assez décousu. Comment l'histoire va-t-elle se raconter ? Comment déciderez-vous de ce qui va se passer ? Que faire en cas de désaccord entre vous et vos amis ? C'est là la fonction de ce livre. DARK HERESY vous fournit les règles du jeu et vous décrit l'univers ténébreux et gothique du 41^e millénaire. Vous y apprendrez comment créer votre personnage, anéantir les xenos, découvrir les plus hérétiques des secrets et bien d'autres choses encore.

Cependant, avant de commencer, vous avez une importante décision à prendre avec les membres de votre groupe d'amis : vous devez désigner un meneur de jeu (MJ). Il sera l'arbitre et le conteur principal, celui qui sera chargé de conduire le jeu. Le MJ ne joue pas de la même façon que les membres du groupe. Au lieu d'incarner un héros, il ou elle est là pour raconter l'histoire, présenter les situations, décrire les merveilles et les périls de la galaxie, jouer les autres protagonistes impliqués dans l'histoire et c'est lui qui a le dernier mot sur l'application des règles. Le meneur de jeu est peut-être le membre le plus important du groupe, vous devez donc le choisir judicieusement. Il doit être équitable, savoir s'exprimer avec verve et avoir de l'imagination. Il n'est pas inutile d'avoir également le sens du détail.

QUE FAUT-IL POUR JOUER À DARK HERESY ?

Quand vous serez prêt à vous lancer dans votre première partie, voici ce dont vous aurez besoin :

- Ce livre de règles
- Trois personnes (au moins) prêtes à jouer
- Un endroit tranquille pour jouer (autour d'une table, c'est l'idéal)
- Trois ou quatre heures libres
- Quelques dés à dix faces (au moins deux par joueur)
- Du papier
- Des crayons à papier et des gommes
- Des friandises à grignoter, des boissons, etc.

Vous pourrez trouver des dés à dix faces dans une boutique spécialisée. Si vous avez accès à un photocopieur, vous voudrez peut-être photocopier les fiches de personnage qui se trouvent à la fin de ce livre à l'intention de chacun des membres de votre groupe, mais ce n'est pas indispensable, vous pouvez également télécharger gratuitement des fiches de personnages imprimables sur notre site : www.dark-heresy.fr. Vous pouvez aussi acquérir le Dossier Inquisitorial, un livret de 24 pages entièrement dédié à votre personnage.

Afin d'aider les joueurs à visualiser l'action, vous pouvez également utiliser des figurines adaptées afin de représenter vos personnages et leurs ennemis lors des combats. Les figurines Citadel de la gamme Warhammer 40,000 de Games Workshop sont idéales pour cela.

Visitez <http://fr.games-workshop.com> pour plus de détails et pour connaître l'adresse des détaillants les plus proches.

Si vous êtes le MJ, vous devez bien connaître les règles expliquées dans ce livre. Vous en apprendrez plus sur votre rôle dans le **Chapitre VIII : Le meneur de jeu** et vous pouvez d'ailleurs commencer votre lecture par là si vous le désirez. Si vous avez déjà joué à *Warhammer, le Jeu de Rôle*, vous retrouverez beaucoup d'élé-



ments familiers dans DARK HERESY, mais sachez qu'il existe quelques différences importantes entre les règles de ces deux jeux.

Si vous êtes l'un des joueurs, continuez à lire. Le chapitre suivant vous guidera à travers les étapes qui vous permettront de créer votre alter ego du 41^e millénaire. Il vous faudra à peine une demi-heure pour être prêt à jouer, mais si vous désirez en savoir un peu plus sur l'univers de DARK HERESY, lisez le **Chapitre IX : La vie de l'Imperium** et le **Chapitre X : L'Inquisition**.

Si vous vous interrogez encore sur ce que c'est que le jeu de rôle, ne manquez pas de lire notre exemple : **Déroulement d'une partie**, en **page 10**, qui vous donnera une idée assez claire de ce à quoi peut ressembler une partie.

QU'Y A-T-IL DANS CE LIVRE ?

DARK HERESY est divisé en treize chapitres. En voici le contenu :

INTRODUCTION

Vous êtes en train de la lire. Elle présente une vue d'ensemble de DARK HERESY et du jeu de rôle en général.

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE

Il vous guidera à travers les différentes étapes de la création du personnage que vous interprétez dans le jeu.

CHAPITRE II : PLANS DE CARRIÈRE

Les carrières sont la pierre angulaire de votre personnage. Elles déterminent ce que vous étiez avant de devenir un acolyte et définissent votre rôle au sein de votre groupe d'aventuriers. Dans ce chapitre, vous trouverez une description détaillée de tous les plans de carrière et toutes les explications sur la manière d'améliorer et de développer votre personnage dans le jeu.

CHAPITRE III : COMPÉTENCES

De l'Interrogatoire à la Technomaîtrise, chaque personnage peut utiliser un certain nombre de compétences acquises au cours de son existence. C'est ici que vous trouverez leur description.

CHAPITRE IV : TALENTS

Qu'il s'agisse de Biceps saillants ou d'une Foi inébranlable, chaque personnage possède des aptitudes particulières qui le rendent unique. Ce chapitre décrit tous ces talents en détail.

CHAPITRE V : ARSENAL

Vous y trouverez la description d'un certain nombre d'outils, d'équipements, d'armes et d'armures que votre acolyte pourrait utiliser ou découvrir au fil de ses aventures.

CHAPITRE VI : POUVOIRS PSYCHIQUES

Depuis la capacité de projeter des projectiles de flammes pyrokinétiques à celle de contraindre autrui à obéir à un commandement télépathique, les pouvoirs psychiques accordés par l'Empereur à quelques élus sont aussi rares que dangereux. Ce chapitre vous explique comment ils fonctionnent et ce qui se passe en cas d'échec.

CHAPITRE VII : RÈGLES DU JEU

Dans DARK HERESY, vous devrez vous défendre face à de nombreux hérétiques ennemis. Ce chapitre vous explique comment y parvenir. Vous y trouverez également des indications sur la manière d'effectuer des tests de compétence, d'utiliser vos points de Destin et d'accomplir toutes sortes d'actions liées aux règles du jeu.

CHAPITRE VIII : LE MENEUR DE JEU

Dans tout jeu de rôle, le MJ occupe une fonction bien particulière; ce chapitre vous explique comment l'assumer. En plus de conseils sur la manière de faire progresser une campagne dans DARK HERESY et d'être un bon meneur de jeu, vous y trouverez également des règles relatives à la corruption et à l'attribution des points d'expérience.

CHAPITRE IX : LA VIE DE L'IMPERIUM

Ce chapitre vous offre la description de l'Imperium du 41^e millénaire, dans toute sa glorieuse décrépitude ravagée par la guerre.

CHAPITRE X : L'INQUISITION

Dans DARK HERESY, vous incarnerez un acolyte de l'Inquisition. Vous trouverez ici la présentation de cette mystérieuse organisation ainsi que toutes sortes d'informations essentielles.

CHAPITRE XI : LE SECTEUR CALIXIS

Le secteur Calixis est la région de l'espace impérial dans laquelle se situe l'action de DARK HERESY. Dans ce chapitre, vous découvrirez ce secteur dans son ensemble, avec la description détaillée de trois planètes clés. Le MJ devrait y trouver une foule d'idées et de références pour enrichir ses scénarios.

CHAPITRE XII : XENOS, HÉRÉTIQUES ET ANTAGONISTES

La galaxie fourmille de créatures mortellement dangereuses. Vous trouverez dans ce chapitre la description, l'histoire et les profils d'un certain nombre d'individus et de monstres que les joueurs pourront rencontrer dans le secteur Calixis.

CHAPITRE XIII : ILLUMINATION

Il s'agit d'un scénario préliminaire conçu pour permettre aux MJ d'entrer immédiatement dans le vif du sujet et de donner le coup d'envoi de leurs campagnes dans DARK HERESY. Attention cependant : ce chapitre est réservé aux MJ ; il vaudrait mieux que les joueurs ne le lisent pas.

COMPRENDRE LES JETS DE DÉS

DARK HERESY, le jeu de rôle situé dans l'univers de Warhammer 40,000, contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer, excepté les dés. Les dés à dix faces (d10) sont les seuls indispensables pour jouer à ce jeu. Tous les participants doivent disposer d'au moins deux d10, de couleurs différentes si possible.

Comme dans n'importe quel jeu de société ou de stratégie, les dés sont destinés à introduire un élément de hasard dans le jeu.

En avançant dans ce livre, vous découvrirez qu'il existe plusieurs manières d'utiliser les dés pour obtenir les résultats demandés. Le plus souvent, il s'agit d'un jet de pourcentage (abrégié en d100). Celui-ci permet d'obtenir un nombre compris entre 1 et 100. Pour cela, vous aurez besoin d'utiliser deux dés à dix faces. Choisissez celui qui indiquera les « dizaines », l'autre indiquera les « unités ». Vous trouverez probablement utile d'avoir des dés de couleurs différentes afin de mieux les distinguer. Lancez les dés et observez le résultat. Le dé des « dizaines » donne le premier chiffre de votre résultat, tandis que celui des « unités » donne le dernier.

Exemple : *Nathalie effectue un jet de pourcentage. Son dé des « dizaines » affiche un 8 tandis que celui des « unités » donne 6. Nathalie a donc obtenu 86.*

Parfois, on vous demandera plutôt de lancer un certain nombre de dés et de faire la somme des résultats. Dans ce cas, le nombre de dés à lancer est clairement inscrit devant l'abréviation d10. Par exemple, 2d10 indique qu'il faut lancer deux dés à dix faces puis additionner les résultats obtenus, 4d10 indique qu'il faut lancer puis additionner quatre dés à dix faces, et ainsi de suite.

Exemple : *Nathalie voudrait savoir si elle a fait de gros dégâts à l'aide de son canon laser. Elle doit lancer 5d10. Elle prend donc cinq dés à dix faces et les lance. Elle obtient 3, 4, 7, 7 et 2. En additionnant ces chiffres, son résultat est de 23 (3 + 4 + 7 + 7 + 2 = 23).*

Enfin, dans certains cas, vous aurez besoin d'un chiffre compris entre 1 et 5. On dit alors qu'on lance un dé à cinq faces, ou d5. Bien qu'il existe réellement des dés à cinq faces, vous pouvez facilement obtenir le même résultat en lançant un d10 et en divisant le résultat par deux, puis en arrondissant le chiffre obtenu à l'entier supérieur.

Exemple : *le personnage de Nathalie a perdu connaissance pour 1d5 heures. Elle lance un 1d10, obtient 7 et divise ce résultat par deux pour arriver à 4 (7 / 2 = 3,5. Ce qui donne 4 une fois arrondi à l'entier supérieur). Son personnage restera donc inconscient pendant 4 heures.*

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Si vous découvrez le jeu de rôle, la manière dont les événements se déroulent n'est peut-être pas très claire dans votre esprit. Voici un exemple de partie. Vous n'y trouverez pas d'explications sur les règles (cela viendra plus tard), mais plutôt une illustration des principes de base du jeu de rôle ainsi que du travail du MJ, lorsqu'il présente une scène en fonction de ce que les joueurs découvrent à mesure qu'ils explorent leur environnement, mais aussi en matière d'interprétation des règles.

Mathieu (MJ): Vous n'avez pas trouvé la moindre âme qui vive sur cette station. Personne n'est venu vous accueillir au hangar d'atterrissage. Personne ne gardait le sas d'entrée. Vous n'avez même pas vu une ombre dans les couloirs et les salles obscurs de la station. À présent, vous vous approchez de ce qui vous semble être le poste de commandement central. *Que voulez-vous faire?*

Julien (Vilmos): J'inspecte le couloir, prêt à faire feu.

Jérôme (Amosis): Dès que Vilmos me fait signe que c'est bon, je m'approche de la porte pour voir si je peux l'ouvrir.

Nathalie (Lazaria): Sylus, nous devrions reculer pour couvrir leurs arrières.

Michaël (Sylus): D'accord.

Mathieu (MJ): Parfait. Vilmos, tu examines le couloir et tu ne détectes aucun danger. Amosis, tu avances jusqu'à la porte et tu découvres que le verrouillage de sécurité est engagé.

Jérôme (Amosis): Ça ne m'étonne pas. Je vais essayer de l'ouvrir en utilisant ma compétence *Intrusion*.

Jérôme effectue un test de compétence Intrusion.

Jérôme (Amosis): Ça y est.

Mathieu (MJ): C'est suffisant, le verrouillage n'était pas très difficile à désactiver. La porte aux panneaux légèrement rouillés coulisse pour révéler le poste de commandement. La première chose que vous remarquez, c'est qu'il y a du sang partout. Ensuite, la punteur vous saute à la figure. Vous trouvez rapidement l'origine de cette boucherie. Il y a trois cadavres dans la pièce.

Jérôme (Amosis): Par le saint nom de l'Empereur...

Julien (Vilmos): Des ennemis dans le coin?

Mathieu (MJ): Rien de visible.

Michaël (Sylus): J'examine les corps et j'essaie de trouver des survivants.

Nathalie (Lazaria): Je vais voir si je peux accéder au journal de bord de la station. Vilmos, tu nous couvres?

Julien (Vilmos): Plutôt deux fois qu'une. De toute façon, tu n'as sûrement pas envie que je tripote la machinerie.

Jérôme (Amosis): En effet. Tout le monde sait que les armes et les cogitateurs ne font pas bon ménage.

Mathieu (MJ): Amosis a bien raison; ça paraît évident à voir l'état des cogitateurs. On n'a pas tiré dessus, mais ils ont été fracassés par quelque chose. Quant à l'équipage, il n'y a aucun survivant.

Michaël (Sylus): Whitlocke a dit qu'il pouvait y avoir des eldars renégats dans le secteur. J'ai déjà vu des blessures causées par leurs armes immondes. Est-ce que je suis capable de dire si l'équipage a pu être tué de cette manière?

Mathieu (MJ): Bonne question. Fais-nous un test de compétence *Medicae*.

Michaël lance les dés pour effectuer son test.

Michaël (Sylus): Réussi... de justesse!

Mathieu (MJ): Bravo. Tu remarques facilement que ces blessures n'ont pas été causées par des armes xenos. Deux victimes semblent avoir été lacérées à l'aide d'une arme de corps à corps ou peut-être des sortes de griffes très aiguisées. Le troisième corps n'a plus de tête. On dirait qu'elle a explosé.

Michaël (Sylus): Un bolt, peut-être? Ils explosent à l'intérieur de leur cible.

Mathieu (MJ): Non, tu ne penses pas. Il resterait au moins quelques morceaux de la tête si c'était le cas. En examinant le cadavre un peu plus attentivement, tu remarques autre chose. Sous le sang dont elle est littéralement recouverte, tu vois que la victime porte une robe d'astropathe.

Michaël (Sylus): Lazaria, je pense que je viens de retrouver notre astropathe disparu...

Nathalie (Lazaria): Un astropathe dont la tête a explosé? Par l'Empereur, voilà qui ne me dit rien qui vaille.

Mathieu (MJ): Lazaria a à peine le temps de terminer sa phrase lorsque vous entendez un hurlement à vous figer le sang. L'atmosphère devient soudainement glacée et des pas lourds résonnent derrière la porte fermée. Quelque chose s'approche.

Michaël (Sylus): Que le Trône nous ait en sa sainte garde!

Jérôme (Amosis): À couvert!

Nathalie (Lazaria): Préparez-vous à faire votre devoir et on ne recule pas!

L'aventure continue. Qui se trouve derrière la porte? Que s'est-il passé exactement à la station de recherches? Où a bien pu disparaître Tomas, l'agent de l'inquisiteur Whitlocke? Jérôme, Julien, Michaël et Nathalie vont le découvrir à mesure du déroulement de leur aventure. Quant à votre propre aventure, elle ne fait que commencer...

REMARQUE IMPORTANTE SUR LE CONCEPT DE RÉALITÉ

Lorsque vous participez à un jeu de rôle, vous mettez de côté le monde de la réalité et de la pure vérité pour entrer dans un univers d'imagination et d'aventures. Le MJ est là pour créer un monde à l'intention des joueurs. Toutes les idées exprimées dans ce livre et les règles qu'il contient sont des outils destinés au MJ, qui peut les utiliser comme bon lui semble. Pour tout ce qui concerne les règles, le MJ reste l'arbitre ultime. Il peut choisir de les modifier, de les rectifier ou même d'en ignorer certaines afin de mieux coller au style de jeu qui convient à votre groupe. Respectez les décisions du MJ car, après tout, il se donne beaucoup de mal pour vous distraire, vous et vos amis!

Pour finir, il n'est pas inutile de souligner que DARK HERESY aborde des thèmes et des concepts d'un genre plutôt réservé à un public adulte. Les démons, la folie, la corruption et le désespoir font partie intégrante de l'univers de Warhammer 40,000, mais ce n'est pas parce que DARK HERESY intègre ce genre de principes que chaque partie doit obligatoirement constituer une expérience éprouvante. DARK HERESY est avant tout un jeu, conçu pour être amusant et agréable! Bien évidemment, les choses décrites dans ce livre n'existent pas. Ne vous prenez pas la tête. Vous êtes là pour vous amuser!