

DEATHWATCH

Chapitre

Rang

F Per Int Chn Nom
Ag Psy Cha Vol

⚔ Ars Bellum

Maniement des Armes de poing

Bolter

Plasma

Fuseur

Maniement des Armes d'assaut

Bolter

Plasma

Fusion

Lance Flamme

Maniement des Armes de précision

Laser

Bolter

Maniement des Armes Lourdes

Bolter

Fuseur

Plasma

Lance Flamme

Combat à Mains Nues

Combat Armé

Armes Contandantes

Armes Tranchantes

Maniement des Explosifs

Lancer

Esquive

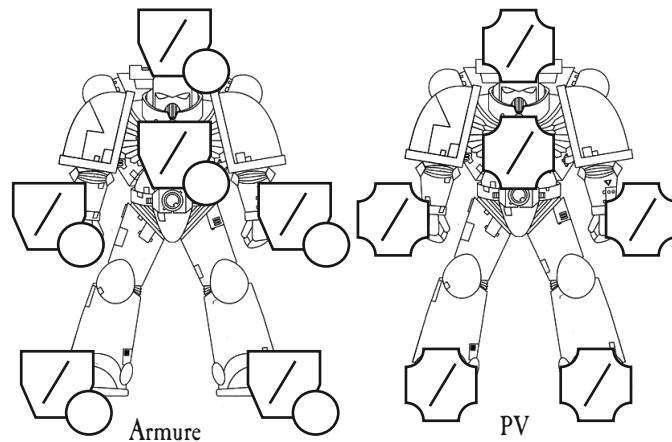
Parade

⚔ Ars Corpus

Résistance aux Toxines

Résistance au Warp

Foi



Modificateurs de mêlée :

Surnombre : +1

Cible grande : +1 à +2

Attaque au jugé : -2

Position surélevée : +1

Position défavorable : -1

Cible à terre : +2

Modificateurs pour une parade :

Attaque hors vision : -2

Attaque à distance : -4

Attaque prévisible : +2

Attaque en zone (ctr) : -2

Attaque en zone (ext) : +2

Modificateurs de situation :

Cible à couvert : -1 à -3

Cible grande : +1 à +2

Cible en mvt : -1 à -2

Position surélevée : +2

Position défavorable : -2

Cible immobile : +2

Tir ciblé : -2

Modificateurs de portée :

Portée courte : +2

Bout portant : +4

Portée longue : -2

Portée extrême : -4

Modificateurs de mode de tir :

Tir automatique : -2, +3d

Tir semi-auto : +2d

Tir simple : +1

Armement

Nom	Précision	Dégats	Chargeur	Modes	Portée	Spécial
-----	-----------	--------	----------	-------	--------	---------

Compétences

⌘ Ars Physica

Athlétisme

Pistage

Survie

Orientation

Surface

—

—

Vigilance

Observation

⌘ Ars Sclarium

Logique

Codes Secrets

Runes du Chapitre

—

—

Language

Haut Gothique

Bas Gothique

—

Connaissances Scholastiques

Codex Astartes

Deathwatch

Guerre

Impérium

—

Chimiomaitrise

Codex Astartes

Tactique

Stratégie

Expression artistique

⌘ Ars Dialogus

Enquête

Intimidation

Interrogation

Psychologie

Commandement

Négociation

Oraison

Jeu

Duperie

⌘ Ars Omniissiah

Utilisation de Mechadendrites

Technomaitrise

Rites de Réparations

Rites de l'Artificier

Rites de l'Esprit Machine

⌘ Ars Navigatorum

Pilotage Athmosphérique

Conduite

⌘ Ars Medica

Médicae

Chirurgie d'augmentiques

Soins intensifs

⌘ Ars Obscura

Connaissances Interdites

Xenos

—

—

—

Déplacement silencieux

Camouflage

Crochetage

Escamotage

Déguisement

Language secret

—

Fouille

⌘ Ars Psychana

Méditation

Psyniscience

Pouvoirs du Warp

Telepathie

Divination

Codex:

Implants

- ☐ Coeur auxiliaire/Ossmodula/Biscopea
- ☐ Haemastamen: Force surnaturelle (6), +1 Force
- ☐ Organe de Larraman: Ne subit pas d'hémorragies
- ☐ Node Catalepesane: Aucun malus de perception lié a la fatigue
- ☐ Preomanor: -1DD pour résister au poison
- ☐ Multipoumon: Peut relancer tout jet lié a l'asphixie
- ☐ Occulobe et Oreilles de Lyman: Perception surnaturelle (6), +1 Perception
- ☐ Membrane cataleptique: Peut entrer en animation suspendue
- ☐ Rein Oolitique: Peut relancer tout jet de résistance au poison
- ☐ Neuroglotte: Peut détecter tout poison ou toxine par gout (DD+1)
- ☐ Mucranoïde: Peut relancer tout jet de résistance aux températures extremes
- ☐ Glandes de Betcher: Peut cracher de l'acide (Portée 3m, 4/+1, Toxique, Aveuglement)
- ☐ Glandes Progenoides
- ☐ Carapace Noire: Aucun bonus pour vous attaquer liés a votre taille