

# BORDERS OF CHAOS

"L'Hérésie est comme un arbre; ses racines plongent dans les ténèbres tandis que ses fruits se dorment au soleil pour mieux tenter les inconscients. En vérité, vous pouvez élaguer ses branches ou même l'abattre mais elle repoussera, toujours plus forte et plus séduisante. Et pendant ce temps, ses racines grossissent et noircissent, rongent le sol amer, se nourrissent de ténèbres et s'ancrent toujours plus solidement. Telle est la nature de l'Hérésie, voilà pourquoi elle est si difficile à détruire. Mais elle doit être détruite! Branches et tronc, fruits et racines doivent être éradiqués ! Elle doit être exorcisée à jamais ou elle reviendra, sans cesse plus forte, jusqu'au jour où elle sera invincible. Et ce jour sera pour nous le dernier."

Galan Noirgrim. Prélude à l'Abominatus

## COMBATTRE L'HERESIE

Nous sommes au 41e millénaire. L'humanité lutte pour sa survie. Aux frontières de l'Impérium, la valeureuse garde impériale soutenue par les chapitres Space Marines mènent un combat désespéré contre des ennemis innombrables et cruelles.

Dans l'ombre des grands conflits, les Inquisiteurs de l'Ordo Hereticus ont reçu de l'Empereur la mission de traquer et d'éliminer les agents du Chaos, psykers et mutants, ennemis de l'intérieur pouvant à tout moment faire basculer l'Empire de l'anarchie. Dans leur chasse, les Inquisiteurs sont amenés à combattre l'hérésie jusqu'aux frontières mêmes du Chaos. Vous êtes un Inquisiteur...

## PERSONNAGES

Votre personnage est défini par 5 caractéristiques physiques et 4 caractéristiques mentales:

	<u>Acolyte</u>	<u>Inquisiteur</u>
Capacité de Combat (CC)	30+2D10	40+4D10
Capacité de Tir (CT)	30+2D10	40+3D10
Force (F)	30+2D10	35+3D10
Endurance (E)	25+2D10	30+3D10
Initiative (I)	25+3D10	30+4D10
Volonté (Vol)	40+3D10	50+4D10
Sagacité (Sag)	40+3D6	50+3D6
Contrôle (Ctr)	40+2D6	55+2D6
Commandement (Cmd)	30+2D6	60+2D10

Utilisez le tableau ci-dessus pour créer vos personnages. Un groupe type devra comprendre un Inquisiteur et ses Acolytes.

L'équipement de base de l'Inquisition se compose d'une armure de combat (6), d'un bolter Mk II (2d10+4), d'une épée (2D6) et d'un lance-flamme (un seul pour le groupe, 2D6+4), des packs de munitions et deux médikits (+2D10).

## REGLES

On utilise un d100 (2d10) pour la plupart des jets de dés de Borders of Chaos (BoC). Vous aurez aussi besoin de quelques D6 pour calculer les dommages infligés par les armes.

Pour résoudre une action, consultez le tableau ci-dessous. Il vous indiquera quelle caractéristique utiliser.

Actions	Caractéristique
Combat au corps à corps (épée)	CC
Combat à distance (bolter)	CT
Défoncer une porte	F
Soulever une lourde charge	F
Résistance physique	E
Vitesse de réaction, dextérité	I
Résistance mentale	Vol
Intelligence	Sag
Garder son sang-froid	Ctr
Charisme	Cmd

Si le résultat du d100 est inférieur ou égal à la caractéristique testée, le personnage réussit son action. Si le résultat du d100 est supérieur à la caractéristique testée, l'action échoue.

Toute action (action normale ou combat) peut faire l'objet d'un bonus/malus suivant les circonstances (de -50 à +50%).

## COMBAT

Le combat est divisé en rounds (laps de temps d'environ 6 secondes); les personnages agissent par ordre décroissant d'Initiative (en cas d'égalité, faites un test d'Initiative).

Dans le cas d'une attaque réussie, le joueur lance les dés de dommages correspondant à l'arme utilisée. Une partie de dommages est absorbée par l'armure de la cible (si elle en porte une). Le score final représente les dégâts occasionnés à la cible et est soustrait au score d'Endurance de celle-ci.

Si le score d'Endurance descend en dessous de la moitié du score de départ, le personnage (PJ ou PNJ) doit faire un test d'Endurance pour rester conscient.

Si le score d'Endurance descend en dessous de 10, le personnage est neutralisé (hors combat).

Un score négatif signifie la mort.

## MISSION

Un rapport de la Garde Impériale signale la présence probable d'un culte hérédite dans les ruines de la plante Titanus IX. Votre mission sera de trouver les cultistes et d'éradiquer la menace chaotique.

<u>Cultiste du Chaos</u>	CC	CT	F	E	I	Vol	Sag	Ctr	Cmd
	50	45	55	65	50	70	30	25	65

Équipement: Gun (2D6), Fusil archaïque (1D10), Hache (2D6)

NOM:

EQUIPEMENT:

CARACTERISTIQUES

CC	CT	F	E	I	Vol	Sag	Ctr	Cmd

PORTRAIT