

EXPÉRIENCE VÉCUE : NAVIGATOR

Chaque Navigator est un mutant dont les pouvoirs particuliers lui permettent de lire le Warp. Le troisième œil qui leur confère cette capacité ne s'acquiert pas par l'entraînement. C'est une faculté innée, transmise depuis des générations. Par conséquent, cette Expérience vécue ne peut être acquise que lors de la création de personnage.

Restrictions : Ne peut être acquise que par un Psyker Hors-Monde.
Coût : 200 PX

Effets : Le personnage remplace le Trait Mauvaise réputation par 3ème Œil et le Trait Psyker Assermenté par «J'ai regardé dans l'abîme». N'ajoutez donc pas, non plus, 3d10 à l'âge du personnage. En outre, tous les Navigators sont sujets à des mutations en tout genre. La plupart sont sans danger et passent généralement inaperçues. Mais, parfois, elles se manifestent de manière dérangeante. Le personnage reçoit 1d5-3 Mutations Mineures. D'autre part, un Navigator a accès aux améliorations du tableau ci-dessous quel que soit son Rang.

3ème Œil (Trait)

Tout Navigator possède la faculté de voir et parfois même manipuler le Warp. Leur vision spéciale leur confère d'étranges capacités, sujets de nombreuses superstitions dans la population de l'Imperium. Le personnage subit un malus de -5 en Sociabilité lors de toutes interactions sociales avec des non Navigators.

«J'ai regardé dans l'abîme» (Trait)

Tous les Navigators ont affrontés les périls du Warp, de nombreuses fois. C'est pourquoi ils bénéficient du Talent Résistance (Pouvoirs Psychiques) et sont également immunisés aux effets du Trait Présence Démoniaque.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Connaissances Interdites (warp)	100	C	-
Connaissances Scolastiques (astromancie)	100	C	-
Navigation (stellaire)	100	C	-
Pilotage (vaisseaux spatiaux)	100	C	-
Blasé	100	T	-
Forte Tête	100	T	FM 30 et Résistance (pouvoirs psychiques)
Pair (Navigators)	100	T	SOC 30
Connaissances Interdites (démonologie)	200	C	-
Ame Noire	200	T	-
Armure de Mépris	200	T	FM 40
Pouvoir Psychique (distorsion temporelle)	200	T	3ème Œil
Pouvoir Psychique (inertie)	200	T	3ème Œil
Pouvoir Psychique (l'œil qui ne cille pas)	200	T	3ème Œil
Pouvoir Psychique (regard du warp)	200	T	3ème Œil
Forteresse Mentale	300	T	FM 50 et Forte Tête