



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deathwatch > Aides de jeu > Space Marines > **Les White Scars**



## Les White Scars

mercredi 2 novembre 2011, par [Fredraider](#)

### Les maîtres de la guerre de mouvement

Les White Scars sont l'incarnation de la vélocité et de la force vive.

Chevauchant leurs motos, ils fondent sur les ennemis de l'Imperium dans un tonnerre mécanique, scandant la gloire de l'Empereur et de leur Primarque Jagathaï Khan. Les White Scars sont des braves, très rare sont les événements qui les font reculer ou vaciller. Ils sont présents en pointe des Croisades Impériales, ils sont le Fer qui blesse, c'est eux qui ont l'honneur de frapper vite et fort !

Ils excellent dans la guerre éclair et les tactiques d'encercllement et de mouvement, les White Scars, engendrés par la Première Fondation, ont des traits physiques de type mongoloïde. Ils apprécient les longues chevelures qui battent aux quatres vents quand ils sont sur leur monture mécanique, ils portent aussi une cicatrice rituelle, qui est pour eux un véritable signe distinctif et personnel.

La planète d'origine des White Scars se prénomme Chogoris, c'est un monde de plaines vertes et de hautes montagnes. Dans l'ancien temps, avant la venue de leur Primarque, les White Scars étaient un peuple de nomades et de cavaliers. Le fils de l'Empereur Jagathaï Khan, mit à genoux les anciens dirigeants et fut idolâtré comme étant la quintessence de l'âme éternelle de Chogoris. L'emblème des White Scars est l'éclair, rapidité, puissance et frappe décisive.

Leur formation de combat est singulière par rapport à celle des autres Chapitres Space Marine. La puissance mécanique y est très présente, les chars et surtout les motos sont très représentatives de

leur force armée. Les White Scars sont très mobiles et battent même l'illustre Ravenwing.

Par rapport à Jagathaï Khan, le Primarque a disparu depuis très longtemps, dans les rets d'une tempête Warp alors qu'il traquait une cabale d'Eldars Noirs. Les White Scars sont convaincus que le Khan se bat au coeur de l'Empire de ces perfides xenos, ou qu'il erre dans la labyrinthique Toile de ces monstrueux xenos. Le Chapitre voue une haine féroce envers ces xenos et fait tout pour les briser et apprendre le sort de leur Primarque.

### Les personnages White Scars

Un Space Marine White Scars gagne les avantages suivants :

- +5 en Agilité,
- +5 en Capacité de Tir,
- **Le Tonnerre mécanique - Solo Mode**

Rang requis : 1

Effets : les White Scars sont nés sur une moto, de véritables virtuoses de la conduite vélocé et adroite. Quand le Space Marine White Scars est placé dans ce mode solo, son véhicule terrestre gagne 10% de bonus de manœuvrabilité. Si plusieurs White Scars sont dans le même véhicule avec ce mode solo actif, seul le plus haut rang est à compter parmi eux. Le véhicule gagne en point d'intégrité le rang du Space Marine dans ce solo mode.

L'amélioration : au rang 3, comme au-dessus et le White Scars voit son bonus de +10% passé à +20%. Au rang 5, comme au-dessus, et le White Scars octroie son rang de Space Marine, en points bonus à l'armure du véhicule. Au rang 7, comme



au-dessus, et le résultat sur la table des dégâts critiques des véhicules est divisé par deux (réduit à l'inférieur.)



## Avancement du Chapitre

Avancement	Coût	Type	Pré-requis
Orientation (Surface)	200	Comp.	—
Orientation (Surface) +10	200	Comp.	Orientation (Surface)
Orientation (Surface) +20	200	Comp.	Orientation (Surface) +10
Pistage (Tracking)	200	Comp.	—
Pistage +10	200	Comp.	Pistage
Pistage +20	200	Comp.	Pistage +10
Techno-Harmonisation (Tech-Use)	600	Comp.	—
Connaissances scolastiques - Légendes (Lore scholastic - Legend)	400	Comp.	—
Haine - Hatred - (Eldars Noirs)	500	Talent	—
Talentueux (Pilotage)	400	Talent	—
Talentueux (Pilotage [véhicules terrestres])	400	Talent	—
Talentueux (Pilotage [motos])	400	Talent	—

Le personnage White Scars Space Marine peut commencer avec l'un des avantages suivants :

- **La moto sacrée** : pour les White Scars, chevaucher une moto Space Marine est un mode vie, elle est une extension de l'âme de ces Space Marines. Vos actes, votre bravoure, vous ont permis de disposer à loisir d'une moto Space Marine. Elle vous appartient, elle est intimement liée à votre existence. Vous pouvez la prendre en mission quand le Watch Capitaine, vous l'y

autorise (c'est-à-dire à la discrétion du Meneur de Jeu.) Gare si vous la perdez car c'est une partie de votre histoire de White Scars qui disparaîtra dans l'oubli. Elle dispose d'un équipement standard (voir *Rites of Battle*, p. 164 – Chapitre Véhicules). Vous pouvez effectuer un jet sur la table de l'historique des armures énergétiques (voir *Corebook Deathwatch*) et l'adapter à la moto sacrée.

- **La cicatrice rituelle** : quand on devient Space Marine White Scars, on reçoit une cicatrice quasi-surnaturelle sur le visage, tracée sous la litanie de lien d'un Prophète des Tempêtes. Cette marque dans la chair ne se régénère pas, elle ne disparaît pas. Certaines de ces cicatrices sont gorgées de pouvoir plus que d'autres... Si vous prenez cette option, votre Space Marine White Scars a une cicatrice peu commune qui magnifie son être. A la création du personnage, le White Scars choisit l'une des options suivantes :

- *La Cicatrice en Croissant de Lune sur la joue droite* : la Marque du pilote adroit, le Space Marine incarne le pilote de la Grande Chasse, il reçoit une augmentation gratuite dans la compétence Pilotage (moto) et en Pilotage (véhicules terrestres) ;
- *Les deux petites Cicatrices Parallèles sur la joue gauche* : la Marque de la Chasse Extrême, le Space Marine incarne le chasseur ultime, il reçoit une augmentation gratuite dans la compétence Pistage et en Orientation (surface) ;
- *La Cicatrice en Croissant de Lune à l'horizontale sur le front* : la Marque de Force Suprême, le Space Marine incarne la puissance brute du Loup, il reçoit une augmentation de +5 à la Force.

## L'historique du White Scars

Résultat (1d5)	Expériences passées
1	<b>Chasse honorifique.</b> Vous avez participé à une grande chasse des White Scars au côté d'un illustre Khan, contre un des plus terribles ennemis du Chapitre, peut-être le Prince Démon Voldorius !



Résultat (1d5)	Expériences passées
2	<b>Fils d'un Khan.</b> Vous êtes né de l'union d'un Khan et d'une belle mortelle de Chogoris. Votre lignage est déjà en soi, une marque de respect et de gloire. Dès la naissance, vous étiez destiné à entrer dans l'histoire du Chapitre...
3	<b>Mécanique Honorifique.</b> Vous avez une moto White Scars pluri-centenaire. Posséder une telle mécanique est en soi, une marque de respect et d'honneur. Des Khans l'ont chevauchée, elle a été à la pointe des offensives, elle est la mascotte de la Compagnie.
4	<b>Frère dans la 3ème Compagnie.</b> Vous étiez dans la 3ème Compagnie des White Scars, sous le commandement de l'illustre Ko'sarro. Vous avez déjà brillé dans une ou plusieurs grandes chasses, vous faisiez partie de la plus illustre compagnie des White Scars.
5	<b>Apprécié du Chapitre.</b> Vous êtes une icône pour vos frères d'armes, vous êtes chanté et célébré pour vos actes de bravoure. Le Maître du Chapitre a entendu parler de vous...

## L'opiniâtreté du White Scars (Demeanour)

Le nom de votre White Scars Space Marine :

- 1 - Hongorzul
- 2 - Oyuun
- 3 - Khubilai
- 4 - Chingis
- 5 - Sükh
- 6 - Chuluun
- 7 - Ankhbaatar
- 8 - Davaa

- 9 - Sodbileg
- 10 - Hulan

## Les pouvoirs White Scars

Seuls les archivistes White Scars ont accès aux pouvoirs psychiques suivants. Les archivistes sont surnommés les Prophètes des Tempêtes par les White Scars. Ces pouvoirs peuvent être achetés avec des points d'expérience, en respectant les pré-requis.

Pouvoir	Coût en xp	Pré-requis
Le Cavalier fait un avec sa monture	500	—
Dôme de dissimulation	1000	Rang 3, FM 40+
Le Cheval de rouages et de vapeurs	1000	FM 40+
Geyser des Lames	2000	Rang 5, FM 50+
La Tapisserie de fumée	500	—
Lance sacrée de Chogoris	1500	Rang 5, FM 50+

### Le Cavalier fait un avec sa monture

- Demie - action / Jet d'opposition : non / Portée : L'Archiviste sur sa moto Astartes / Maintien : oui
- **Description :** le Prophète des Tempêtes aux commandes de sa moto White Scars nimbe celle-ci d'énergie psychique, semblant former une bulle protectrice ! Le résultat sur la table des dégâts critiques aux véhicules est divisé par deux (arrondi à l'inférieur). La moto gagne le PR de l'Archiviste en points d'intégrité supplémentaires tant que le pouvoir est actif. L'Archiviste ne peut plus être jeté à terre ou éjecté de sa moto tant que le pouvoir est actif.

### Dôme de dissimulation

- Demie - action / Jet d'opposition : oui / Portée : 10x PR mètres / Maintien : oui



- **Description** : le Prophète des Tempêtes place autour de lui, sur une zone d'un diamètre de 10 mètres fois son PR, un dôme d'énergies psychiques dissimulatrices qui cache ses alliés. C'est un stratagème idéal pour renforcer la fulgurance et la létalité des attaques incisives des White Scars. A l'intérieur du dôme, les bruits sont assourdis, les véhicules ne font quasi plus de bruit. Malus de -30% pour discerner des bruits émis à partir de l'intérieur du dôme. Le dôme dissimule aussi à la vue jusqu'à une distance de 5 mètres autour du dôme, à moins ou à l'intérieur, il n'est plus du tout efficient. Malus de 30% à la CT, à la Perception pour discerner des cibles à l'intérieur du dôme (même avec des utilitaires de vision améliorée). L'Archiviste doit maintenir son pouvoir pour conserver le dôme de dissimulation.

### Le Cheval de rouages et de vapeurs

- Demie - action / Jet d'opposition : non / Portée : lui-même / Maintien : oui
- **Description** : le Prophète des Tempêtes fait apparaître dans un brouillard mordoré, un cheval d'acier blanc, tout fait d'engrenages et de pistons hydrauliques. Les sabots de ce cheval psychique émettent des fumeroles blanchâtres et cette monture est entourée de vapeurs ondoyantes. Le Cheval de rouages et de vapeurs s'évanouit dans l'air comme s'il n'avait jamais existé, quand l'Archiviste ne maintient plus ce pouvoir. Le cheval psychique est considéré comme un véhicule mais les actions de manœuvre pour l'Archiviste sont basées sur sa FM et non sur sa compétence de pilotage. Le cheval confère un bonus de +10% en manœuvrabilité. Sa vitesse tactique est de 15 mètres et sa vitesse stratégique est de 110 km/h. Il est doté de 31 points d'armure sur l'ensemble de son corps et dispose de 25 points d'intégrité. Il n'effectue aucun jet sur la table de dégâts critiques des véhicules, il disparaît simplement dans l'air.

### Geyser des lames

- Action complète / Jet d'opposition : non / Portée : PR / Maintien : non
- **Description** : le Prophète des Tempêtes fait

apparaître autour de lui, dont le rayon d'effet est égal à son PR en mètres, de longues lames frappées des glyphes de vindicte de Chogoris, qui s'extraient du sol, sous les pieds de ses ennemis. Les adversaires de l'Archiviste doivent réaliser une esquivé pour éviter les dommages. L'Archiviste n'a pas à effectuer de jet pour toucher. Les lames sont considérées comme ayant le trait Armes Warp et disparaissent à la fin du pouvoir (1D10 E x PR de l'Archiviste, Armes Warp).

Tous les adversaires qui subissent des dégâts sont considérés comme « Pinned » [1]. Le pouvoir du Geyser des Lames ne peut pas être maintenu et doit être relancé.

### La Tapisserie de fumée

- Action complète / Jet d'opposition : non / Portée : 2 mètres / Maintien : oui
- **Description** : le Prophète des Tempêtes fait apparaître dans l'air, une carte topographique de la région, elle est formée de vapeurs d'eau, elle forme un carré de trois mètres sur trois, flottant à un mètre cinquante du sol.

La carte peut dévoiler une large zone de 100x PR en mètres dont le point d'origine est l'Archiviste, au moment où celui-ci lance ce pouvoir. C'est un instantané qui fige une image de la zone, au moment où l'Archiviste lance son pouvoir. Elle ne montre pas les sous-sols et l'intérieur des bâtiments.

L'Archiviste peut zoomer (3 mètres est le plus fort grossissement) et dé-zoomer (la largeur maximale est en fonction du PR) à volonté sur la zone dévoilée. Les zones teintées par l'Immaterium et l'Ombre dans le Warp, ne sont pas dévoilées par celle-ci et forment un "trou" dans la carte. Tout psyker et assimilé, crée lui aussi un "trou" dans la Tapisserie de fumée.

### Lance sacrée de Chogoris

- Demie - action / Jet d'opposition : non / Portée : lui-même / Maintien : oui
- **Description** : le Prophète des Tempêtes fait apparaître une lance de cavalerie à sa main, lui permettant sur sa moto, de charger féroceement comme les seigneurs sacrés d'antan de Chogoris.



Dans les grandes plaines de la planète sacrée des White Scars, les joutes antiques sont toujours très appréciées. La Lance sacrée de Chogoris est utilisée pour pourfendre les ennemis les plus haïs du Chapitre. L'Archiviste se bat avec sa FM ou sa CC en fonction de son plus haut score. La lance d'une blancheur éclatante et crépitant d'énergie de l'Immaterium, dure tant que l'Archiviste maintient le pouvoir. Cette lance psychique est considérée comme une arme Warp, qui inflige 3d10 points de dégâts énergétiques plus en bonus le PR de l'Archiviste (uniquement contre les véhicules) ou 1d10 E de dégâts contre un

humanoïde ou assimilé. En fait, elle prend toute sa dimension létale contre les véhicules, elle divise (arrondi à l'inférieur) la valeur d'armure du véhicule et ajoute un +3 au résultat sur la table de dégâts critiques des véhicules (voir le recueil *Rites of Battle*).

## Notes

[1] Traduction : épinglé