



Livret de règles

Générales

version 1.0 2023

Sommaire

Lexique	3	Les drogues	17
Sécurité émotionnelle	3	Les remèdes et vaccins	17
Le combat	4	Technologie	18
Le pugilat	4	Bricolage	18
Le corps à corps	4	Technomaîtrise	18
A distance	4	Techno-Ingénierie	18
Les Phases de jeu	5	De la Formule et du rituel de craft	18
Les groupes de jeu	6	Liste des composants	18
Le Conscrit - Personnage	7	Amélioration / Fabrication d'équipement	19
Les caractéristiques	7	Amélioration de Camp	19
Les états	7	La stratégie	20
Mort du personnage	7	Le Poste de Commandement	20
Les Soins	8	L'état-major	20
La Bande de blessures	8	Les ressources	20
L'acte de Soins	8	Le Recon	21
Medicae et Infirmier	9	La discrétion	21
Les Maladies	10	Les Auspex	21
Le coupon maladie	10	Faire une reconnaissance	21
Les symptômes	10	L'exploration	21
Le code prise de sang	10	Le pilotage	22
La contagion	11	Le vol sub-orbital	22
La létalité	11	Les avaries	22
Le traitement (Soins)	11	Les crashes	22
Procédure de quarantaine	11	Les missions sur d'autres fronts	22
Moral	12	Les gaz	23
Les dégâts psychologiques	12	Zombi Walk	23
Corruption	13	Mad Dog	23
Comment se débarrasser de la Corruption ?	13	Stampede	23
La Foi	14	Contrecoup	23
Prière	14	L'apathie	23
Messe	14	L'hyperagressivité	23
Rituels	14	Annexes : Annonces de jeu	24
Sanctification	14	Annexe : Compétences (non exhaustive)	25
Purification	14	Annexe : Liste des Cocktails	28
Ferveur	14	Annexe : Les armures	29
L'équipement	15	Annexe : Les armes	29
Les armures	15	Annexe : Liste des drogues	30
Les armes	15	Annexe : Bâtiments et améliorations de camp	31
Les Explosifs	15	Armurerie	31
Les consommables	16	Infirmier	31
Les trucs spéciaux	16	Valkyrie	31
Contact	16	Poste de Commandement	31
Le Craft	17	Administratum	31
Médical	17	Chapelle	32
Les consommables pharmacologiques	17	PEMT (Plan d'Entretien du Moral des Troupes)	32
Medikit	17	Annexe : Liste des éléments de jeu	1

Lexique

Orga

Ce sont les sadiques qui organisent l'événement et qui sont chargés de l'écriture et de la gestion de tout le GN.

PJ : Personnages joueurs

Ce sont les personnages interprétés par des joueurs sur l'événement.

PNJ : Personnages non joueurs

Ce sont des personnages dont le rôle est défini et géré par l'organisation.

RP : Roleplay

C'est jouer le rôle d'un personnage dans son univers.

HRP : Hors-roleplay (ou hors-jeu)

Signifie que vous n'êtes pas en jeu.

Instance

Une Instance est une Phase de Jeu plus ou moins longue avec un début et une fin clairement définie, et se passant entre une Phase de Brief et une Phase de Debrief. Il s'agit en général d'une mission dont la durée varie de 5 minutes à 1 heure.

Annonce

Effets de jeu que vous devez jouer en fonction des règles.

Sécurité émotionnelle

Ce GN a pour vocation de vous pousser à ressentir des émotions, cependant, compte tenu des contenus pouvant être choquants pour certains, l'organisation a mis en place plusieurs gardes fous et systèmes de sécurisation émotionnelle.

1. Le formulaire d'incorporation
2. **Safeword** : On part sur "**vraiment vraiment**". En cas de problème (blessure, souci psychologique) le joueur peut faire comprendre à son interlocuteur qu'il y a un problème HRP en prononçant le safeword "**vraiment vraiment**".
Si cela ne suffit pas, sortez du jeu.
3. **Sortir du jeu** : En cas de souci psychologique important ou de santé, il est recommandé de sortir du jeu. Pour ceci, passez en HRP (point levé) et allez de suite voir l'orga le plus proche pour le signaler.

C'est du Warhammer 40k, donc un univers sombre. Si une scène est trop choquante pour vous, utilisez le safeword ou en dernier recours passez en HRP et allez voir l'orga le plus proche. La scène vous sera jouée en narratif et sans détails. Par contre vous devrez en accepter les conséquences quelles qu'elles soient, comme les autres joueurs.

Le combat

Le pugilat

Avant tout, le pugilat simulé est une question de bon sens, vous n'êtes pas là pour vous faire mal.

Il se fait en comparant le score de Force des personnages par concertation entre les joueurs (PJ comme PNJ) et élaboration d'un petit combat simulé et chorégraphié. Il est soumis aux mêmes règles que les tests de Force. Le but est de rendre ce moment de jeu plaisant et non douloureux.

Perdre un pugilat signifie que l'on reste inconscient jusqu'au prochain contact ou annonce.

Le corps à corps

Nous souhaitons des combats propres, beaux et fair play.

Seules les touches franches faites avec des armes en mousse sécuritaire comptent ; pour autant, il est inutile d'appuyer vos coups ou de frapper comme un sourd.

La "prise de fer" appuyée ou prolongée est interdite afin de limiter les risques de détérioration du matériel.

Les parades sont considérées effectives à partir du moment où la lame défensive intercepte franchement la trajectoire de la lame attaquante avant la touche. Si la touche a lieu après l'interception, la touche n'est pas valide et ce afin de vous encourager à maîtriser la puissance de vos coups.

Vous devez simuler le poids des armes. De fait, les coups "mitrailleuse" ne sont pas valides. Afin d'éviter l'effet "mitrailleuse", pensez à armer vos coups. Pour armer vos coups, vous devez plier un minimum le bras et faire passer la pointe de votre arme derrière la ligne imaginaire parallèle à votre corps et passant par le coude de votre bras directeur.

De plus, il vous est demandé de rompre l'engagement au bout de 5 à 7 assauts consécutifs afin de faire de belles scènes de combat.

Pour des raisons de sécurité, les coups à la tête, à l'entre-jambe, à la poitrine féminine et sur les doigts ne sont pas valides. De même, pour des raisons de sécurité, il est interdit d'attaquer par des coups d'estoc, de saisir l'arme de votre adversaire ou de la parer avec un Nerf.

En cas de mauvais coups de votre part, nous comptons sur votre fair play pour vous assurer de l'état de votre adversaire et informer l'organisation en cas de blessure.

Les combats au corps à corps sans aucune luminosité (sans présence de spot) ne sont pas autorisés, préférez le combat à distance.

En cas de doute, les orgas vous préciseront s'il faut arrêter le combat, mais pensez à utiliser votre bon sens.

A distance

Nous utilisons des Nerfs à fléchette non modifiés (seules les customisations esthétiques sont autorisées), compatible Elite, Mega, pour le combat à distance mais également des Rocket Nerf et des disques. Bref, tout sauf Rival. Les fléchettes seront de taille standard (pas de demie fléchettes).

Chaque projectile fait 1 dégât.

Pour des raisons de sécurité évidentes, nous vous demanderons de ne pas viser la tête.

Les combats à distance en luminosité réduite sont laissés à votre appréciation.

Vous devez simuler le poids des armes.

Les Phases de jeu

Mortis Gloria et Administratum est un GN construit sur un système de jeu instancié. Certaines compétences ne sont utilisables que lors de certaines Phases de Jeu.

Camp Imperium

Le camp est à la fois une phase de jeu et un lieu de jeu. Il est considéré comme une **instance permanente**. Établi sur un lieu stratégique, il possède des infrastructures permettant le bon déroulement des missions. Vous avez la possibilité de faire soigner vos Blessures, vos Traumatismes, réparer votre matériel et renforcer votre foi. Des améliorations de Camp seront disponibles (Infirmier, Atelier, Balise de dropod etc.).

Conseil Tactique

Il s'agit d'une phase purement RP qui doit précéder toute mission. Elle a lieu au poste de commandement et doit réunir les personnages sélectionnés par l'état major pour la mission. L'objectif ici est de présenter la mission et éventuellement d'en discuter, partager les expériences, se concerter... bref jouer vos personnages. L'état-major peut inviter d'autres personnages à participer aux conseils tactiques.

Brief

Cette Phase est en générale précédée de l'annonce "Brief". Elle peut intervenir avant une Instance.

Il s'agit du moment où vous recevrez des informations gameplay spécifiques tel que :

- Des effets environnementaux lors de l'Instance
- Des informations gameplay complémentaires sur l'Instance elle-même
- La validation de certains objets de jeu et effets de jeu souvent liée à des compétences

Ne pas être attentif lors de cette phase peut conduire à la mort de votre personnage et de votre escouade pendant l'Instance.

Instance "Mission"

Elle commence lorsque l'alarme sonne le départ en mission.

Il s'agit en général de se rendre à un endroit précis (souvent avec un guide), d'y réaliser un ou plusieurs objectifs, parfois en un temps donné (souvent en moins d'une heure) puis de revenir au camp.

Combat

Lors des missions, il vous arrivera de combattre.

Un combat débute à partir du moment où vous engagez une cible ou que vous êtes engagé par une cible. Les PNJ, les PJ, l'environnement peuvent être des cibles.

Un combat se termine lorsque aucun ennemi n'est intervenu pendant environ deux minutes, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'une fin d'engagement. Les joueurs peuvent alors recharger leurs compétences "par combat" et vérifier leur état (fin de l'effet de l'annonce "Peur").

Instance "Laisse pour Mort"

Parfois, une Mission ne se passe pas comme on le souhaiterait. Certains meurent, d'autres sont abandonnés. En règle générale, nous vous laisserons le choix entre :

- Mourir et vous rendre au PC Orga pour voir ce qu'il se passe.
- Passer en Instance "Laisse pour Mort"

Concrètement, pour vous il s'agit de la même Instance que l'Instance "mission".

Il n'y a pas de réinitialisation de vos compétences.

Ne vous leurrez pas, vous êtes en train de jouer la mort de votre personnage même s'il existe une très petite chance de survie. Ce qui s'y passe n'est pas pour les âmes sensibles. Si vous avez un doute, en tant que Joueur, quant à vos capacités à encaisser psychologiquement des scènes trash, d'horreur, dans le noir

complet, avec des choses gluantes et rampantes, des tomates tueuses, la pression psychologique, etc, mieux vaut sans doute choisir la mort.

A la fin de cette phase, vous pourrez avoir un Debrief spécifique et devrez vous rendre au PC Orga pour signaler que vous avez subi une Instance "Laissé pour Mort" ainsi que les effets qui ont pu vous être transmis pendant le Debrief.

Debrief

Cette Phase est en générale précédée de l'annonce "Debrief". Elle peut intervenir à la fin d'une Instance. Si certains effets ont été reçus pendant l'Instance, c'est à ce moment-là qu'ils sont vérifiés et appliqués. Un Orga peut également vous indiquer des effets de jeu particuliers découlant de vos actions.

Rapport de mission

Il s'agit d'une phase purement RP qui doit suivre toute mission.

Elle concerne principalement les officiers présents en mission. Ils doivent faire un rapport oral à leur hiérarchie et rédiger un rapport écrit succinct pour le poste de commandement.

Ils peuvent en discuter en amont avec leurs soldats pour obtenir toutes les précisions nécessaires à leur rapport.

La compétence "stage Administratif" donne des bonus sur la qualité du rapport.

Les groupes de jeu

Le Régiment

Plusieurs Régiments de la Garde Impériale cohabitent afin de parer, ensemble, aux diverses éventualités.

Chaque régiment a sa propre identité et est sous la responsabilité d'un Lieutenant ou d'un Capitaine.

Paraît même qu'il n'y aurait qu'une seule marque de bière par régiment.

Les soldats réfractaires auront toujours l'occasion d'effectuer un "stage" au sein du régiment pénitencier...

L'Escouade

Chaque Régiment est divisé en Escouades de combat.

Certaines sont polyvalentes, d'autres plus spécialisées. Les escouades sont la famille proche du garde impérial. Dont le *pater* ou la *mater* est le Sergent en charge de sa réussite et de son évolution.

La Loyauté des Escouades sera suivie de près par les Commissaires.

La taille habituelle d'une escouade est de cinq, sergent compris.

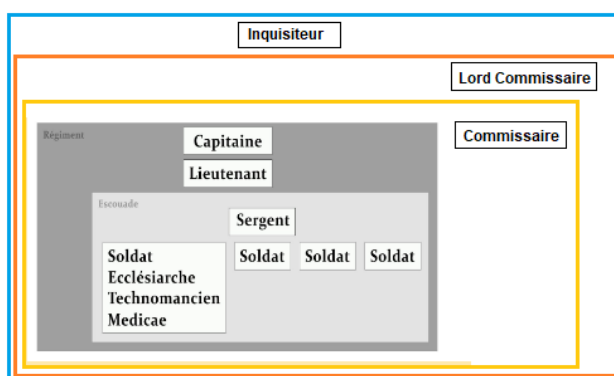
Les Gradés et les notables

Dans chaque régiment, on compte un Officier. Un Commissaire est également rattaché au régiment même s'il n'en fait pas partie. Perdre son Officier ou son Commissaire est mal vu de l'Administratum, donc, souvenez-vous bien où vous les avez rangés.

De plus, parfois le régiment comporte des Ecclésiarches, un ou deux Technomancien ou des Medicae.

Soyez assurés que tout ce petit monde aura l'occasion de prouver sa loyauté en allant au front avec vous.

Le Lord Commissaire et les Inquisiteurs ne sont pas directement rattachés aux régiments. Ils sont cependant hiérarchiquement au-dessus de tout ce petit monde.



Le Conscrit - Personnage

Votre personnage est entièrement créé par l'équipe orga à partir de vos formulaires d'incorporation. Vous êtes cependant libre de donner des souhaits de jeu et des indications.

Il dispose d'un BG où figurent les missions auxquelles il a déjà survécu ainsi que les camarades qu'il a pu y rencontrer. Utilisez le pour votre interprétation du personnage. Il dispose également de compétences génériques [*cf Annexe : Compétences*] qui lui sont propres, et parfois un petit spécial.

Vous devez toujours avoir sur vous votre fiche de personnage.

Les caractéristiques

PEV : Points d'espérance de vie

Le nombre de dégâts (coup ou tir) que vous êtes apte à encaisser avant de découvrir les joies de l'agonie (cela représente à la fois votre intégrité physique et votre armure).

Attention, il peut y avoir des mécaniques qui retirent plusieurs PEV d'un coup.

Les PEV doivent être soignés par du personnel compétent.

Force

Un mélange de puissance physique et d'aptitude à utiliser son corps. Cet indice sert d'une part à gérer toutes les bagarres et d'autre part, à interagir avec les obstacles nécessitant de la force physique.

Il est possible de cumuler ses scores de Force dans le cadre d'une bagarre à plus de deux, ou afin d'obtenir le seuil requis pour ouvrir une porte rouillée. Pour la fluidité du jeu, vous devez donner un score collectif correspondant au total de force des participants à l'action.

Les états

En forme

PEV au complet.

Blessé/armure endommagée

Votre personnage est un soldat entraîné au combat, aussi, même si les blessures sont jouées, elle n'incapacitent pas le personnage. Il peut se mouvoir, se battre et continuer sa mission.

Agonie

Lorsque vous tombez à 0 PEV, vous tombez au sol en Agonie, sans pouvoir bouger ni appeler à l'aide. (vous pouvez néanmoins vous décaler du combat pour ne pas vous faire marcher dessus).

Si personne ne vient vous soigner ou vous achever dans les 5 minutes, vous êtes mort.

Achever un agonisant se fait de façon visible et prend 5 secondes.

Attendez au sol la fin de la scène et venez voir l'orga le plus proche. Vous pouvez prendre le temps d'incarner votre cadavre si cela crée du RP avec d'autres joueurs.

Mort du personnage

En cas de mort de votre personnage, vous aurez le choix entre reprendre un nouveau personnage ou rejoindre les PNJ en embrassant le chaos. Si votre âme est complètement corrompue vous n'aurez d'autres choix que de passer PNJ, alors parfois une mort prématurée héroïque est préférable.

La mort fait partie intégrante de l'expérience du GN et peut vous offrir un moment de jeu mémorable alors prenez la comme une opportunité de jeu et non comme un échec. Inutile de tricher pour être immortel ça ne rendra que votre GN plus fade et les autres PJ et PNJ plus réticents à jouer avec vous.

Les Soins

Un blessé ou un agonisant peut être déplacé sans trop de risques afin d'être soigné en sécurité par un medicae ou un infirmier. Il faut **deux** personnes pour porter un blessé hors compétences spécifiques.

La Bande de blessures

Chaque joueur aura sur lui une bande de blessures (bande de papier avec des cases). Le joueur blessé la présente au Medicae ou infirmier, plaqué contre sa blessure. Ce dernier saura quoi en faire.

HP	AU	MA	PP	AU	PP	HP	MA	AU	MA
				HP	MA	MA	PP	PP	HP

Les symboles, composés de deux lettres, correspondent aux symboles des consommables médicaux et donc aux types de blessures que vous allez devoir soigner. En effet, indépendamment du coup qui a pu provoquer la blessure (même si cela peut habiller le roleplay), c'est cette bande de blessures qui indique de quel type de blessure souffre la victime. N'hésitez pas à vous en servir lorsque vous décrivez à votre souffrant de quoi il est atteint.

Pour ce dernier opus, une seule Bande de Blessures vous sera remise en début de jeu. Il existe des moyens à découvrir en jeu pour pouvoir parfois en récupérer une.

Il est bien entendu que cela n'aurait aucun sens de regarder les Bandes de ses petits camarades à l'avance. A moins que vous ne soyez des psykers ?

L'acte de Soin

Commencez par demander la Bande de Blessure à votre patient, de même que le nombre de blessures à soigner.

- Chaque case représente une blessure.
- Chaque blessure correspond à un PEV perdu.

Pour soigner quelqu'un, il vous suffit de prendre le coupon du consommable avec le symbole représenté sur la case de bande de blessure correspondante et de l'y agraffer. S'il y a deux symboles ou plus, agrafez les coupons dans la case.

La blessure est soignée et le patient peut repartir au front. Il n'y a pas de temps de convalescence.

Si la bande de blessure ne possède plus de case libre (10 blessures déjà soignées), le patient est dans un tel état que tout soin supplémentaire demandera un consommable de chaque type (soit 4) par blessure.

Masque régénérant

Une infirmerie bien développée (niveau 3) vous permettra d'y installer un ou plusieurs masques régénérants. L'utilisation d'un masque régénérant permet de récupérer une bande de blessures neuve à la place de celle utilisée. Attention, les masques restent et ne peuvent être utilisés qu'à l'Infirmerie.

Medikit

Le Medikit est l'ami du medic au front. Afin d'utiliser un Medikit, il faut avoir la compétence Medicae ou Infirmier. Un Medikit est un consommable qui prend tout un Emplacement [cf équipement].

Un Medikit est une dose unique qui permet de remettre full PEV. Une fois sa charge utilisée, il ne sert plus à rien.

Un Medikit fonctionne de la même manière qu'un consommable médical à quelques points près :

- Un Medikit peut soigner n'importe quel type de blessure usuelle (toute combinaison des quatre symboles), un membre brisé, ou sortir un camarade de Catatonie.
- Le Medikit s'utilise sans coupon et ne nécessite pas la bande de blessures. Il suffit d'injecter sa dose au blessé de manière RP.

Fixotrucs

Ils peuvent être utilisés de la même manière qu'un Medikit par les Bricoleurs et les Techno mais ne rendent qu'un seul PEV.

Si un patient n'a pas sa bande de blessures, il ne peut être soigné que par un Medikit ou Fixotruc. Il est possible de se soigner soi-même à condition d'être encore conscient.

Medicae et Infirmier

Quelle est donc la différence entre un Medicae et un simple infirmier ?

- Un Medicae peut utiliser autant de consommables médicaux que nécessaire sur une blessure.
- Un infirmier ne peut utiliser qu'UN SEUL consommable médical par blessure. Dans le cas de blessures nécessitant plus d'un consommable pour être soigné, il devra donc se mettre avec d'autres infirmiers ou laisser faire le medicae.

D'un point de vue technique, plusieurs infirmiers coordonnés peuvent être aussi efficaces qu'un Medicae. Un infirmier pouvant soigner à moitié une blessure complexe en attendant qu'un autre infirmier finisse les soins. Oui, ça risque d'être un peu le bordel. Ça s'appelle un champ de bataille.

Stabiliser un personnage agonisant consiste à lui appliquer un consommable médical sur la bande de blessure. Cependant, s'il ne s'agit pas d'un consommable médical adéquat, il ne lui rend pas de PEV, mais l'empêche de mourir dans les 5 minutes ce qui vous laisse un peu plus de temps pour trouver de quoi le soigner correctement.

Les Maladies

Les maladies sont toutes différentes et très complexes mais sont souvent sur la base d'un même dérivé de virus ou de bactérie (peste, choléra, lèpre...), c'est pourquoi plusieurs symptômes différents peuvent correspondre au même traitement car il s'agit de la même base infectieuse. Il s'agit ici des maladies les plus répandues et connues, ces remèdes ne fonctionnent pas sur des maladies expérimentales avancées.

Lorsque vous subissez une ou plusieurs annonces "Maladie", vous devrez voir un orga (lors du Debrief si cela se passe pendant une mission). Ce dernier vous dira si vous êtes effectivement malade. Dans ce cas, vous devez vous rendre au PC orga pour récupérer un coupon Maladie.

Une maladie ne se déclenche qu'une fois le coupon Maladie remis. Elle est considérée en incubation avant.

On ne peut avoir plus d'une maladie à la fois. Tant que vous possédez un coupon Maladie, vous n'êtes pas affecté par les annonces "Maladie".

Une fois soigné, ramenez votre coupon maladie au PC Orga.

Le coupon maladie

Sur le coupon vous trouverez, les symptômes à jouer et différentes informations comme les modalités de contagion, la létalité (le délais au-delà duquel votre personnage meurt de cette maladie), le traitement (à ne pas communiquer), les effets d'erreur de diagnostic, ainsi que le code de prise de sang (qui ne sert qu'au Medicae ou lors de la contagion).

Vous ne devez jamais montrer votre coupon, mais jouer les effets qui y sont inscrits.

Exemple :

Code prise de sang	M39M	Létalité	7h	Traitement	[PP] + [HP]
Contagion	Rester à moins d'un mètre du malade pendant 5 minutes (sauf si sous inhibiteurs)				
Erreur de diagnostic	Si [AU] + [PP] : vous tombez en catatonie (se soigne comme toute catatonie mais la maladie n'est pas traitée) Pour tout autre traitement, ajoutez des difficultés respiratoires pendant une heure à vos symptômes.				
Symptômes	Vous remarquez que vos plaies ont pris une coloration verdâtre, il y a aussi des sortes de taches de mousse grise qui s'y sont développées. A plusieurs endroits, vous sentez des gonflements sous votre peau.				

Les symptômes

Sur votre coupon Maladie, vous trouverez la liste de vos symptômes. Mieux vous les interprétez, plus il sera facile pour les Medicaes de diagnostiquer la maladie et donc de vous soigner correctement.

Attention, l'usage de drogues ou de cocktails peut avoir une incidence sur la difficulté du diagnostic. Pensez à jouer leurs symptômes.

Le code prise de sang

Ce code sert aux Medicae et aux infirmiers lors de leur test. Ils l'obtiennent après une prise de sang en bonne et due forme.

La contagion

Si vous entrez dans une condition de contamination, annoncez “Maladie” aux contaminés et donnez leur discrètement la létalité de la maladie.

Si vous subissez une contamination, retenez la létalité qui vous est transmise et rendez-vous au PC Orga pour récupérer votre coupon Maladie en la communiquant aux orgas. Si vous l’oubliez, c’est que la maladie a muté et vous risquez de vous retrouver avec quelque chose de plus difficile à soigner.

La létalité

Il s’agit du délai au-delà duquel votre personnage décède si la maladie n’a pas été traitée. N’hésitez pas à jouer l’aggravation de la maladie et l’urgence des dernières minutes même sous inhibiteur et caféine.

Le traitement (Soins)

Le nombre de maladies étant conséquent dans l’univers de Warhammer 40k, les Medicae ont développé des traitements communs capables de traiter un grand nombre de maladies.

Ils sont cependant dans l’obligation d’identifier certains symptômes pour reconnaître le traitement adapté. Un mauvais diagnostic peut entraîner des complications voire la mort du sujet, mais dans la plupart des cas, il révèle un nouveau symptôme de la maladie permettant de l’identifier plus facilement. Heureusement la Fiche de Diagnostic est là pour vous aider [*cf Annexe : Fiche Diagnostique Medicae dans le complément pour Medicae*].

Les traitements n’ont pas obligatoirement à être administrés dans l’infirmierie, ils peuvent même être administrés en mission.

Les composants utilisés sur la bande de blessure étant appliqués de manière localisée, ils ne peuvent pas soigner une maladie ou entraîner ses effets secondaires. De même que le traitement d’une maladie ne peut être utilisé pour soigner une case d’une bande de blessure.

Procédure de quarantaine

Suite à une mission, en cas de soupçon de contamination, toute l’escouade doit être mise en quarantaine. Une batterie de tests doit alors être réalisée le plus rapidement possible afin de détecter les éventuelles maladies puis de les soigner.

L’efficacité du traitement de la quarantaine est essentielle au bon fonctionnement de l’Imperium et toute négligence sera sévèrement punie. Elle est extrêmement codifiée et encadrée, pratiquement ritualisée.

La procédure de quarantaine ne peut être réalisée qu’à partir d’une Infirmierie militaire de niveau 2.

Pour identifier la Maladie, le Medicae a besoin d’identifier les symptômes et de les comparer à l’aide de la Fiche de Diagnostic [*cf Annexe : Fiche de Diagnostic dans le supplément Médic*].

Lors de cette procédure, vous subirez des tests, répondrez à un formulaire concernant vos symptômes et aurez un examen avec un Medicae ou un infirmier.

Le RP pendant cette phase n’est pas une option. Jouez vos symptômes, certains peuvent ne pas se trouver dans le formulaire, sans votre RP les Medicae pourront être induits en erreur.

Le principe de la quarantaine n’est pas de bloquer le jeu, mais d’ouvrir un nouveau type de jeu. Par conséquent, une fois la procédure réalisée, si un patient n’est pas guéri, dotez-le de dispositifs adéquats (inhibiteurs et pilule de caféine) et renvoyez le sur le front... Avec un peu de chance, vous n’aurez pas besoin de le soigner...

Moral

La gestion du moral est basée sur des synergies d'annonces. Certains personnages sont immunisés à des annonces liées au moral. Au niveau du RP cela signifie qu'ils gèrent mieux le bousin que d'autres, mais qu'ils ont conscience de la situation.

Annonce Intimidation

Vous ne pouvez pas attaquer l'origine de cette annonce jusqu'à la fin du combat. Qu'il s'agisse de fascination, de malaise, d'écoeurement, vous ne vous sentez pas de vous y attaquer. Cependant, vous pouvez vous en défendre... mais pas rendre les coups.

Annonce Peur

Vous devez jouer la peur le temps du combat. Vous n'êtes plus en capacité de vous battre. Vous vous mettez en retrait de l'action, **mais vous ne fuyez pas la zone de combat.**

Annonce Désespoir

La situation vous affecte. Vous subissez un traumatisme profond et êtes désespérés. Votre moral s'effondre et vous avez besoin du soutien physique et moral de vos pairs pour continuer d'avancer et vous battre. Si votre personnage est trop désespéré, il peut tomber en "catatonie" (un orga vous le précisera).

Annonce Catatonie

Vous vous effondrez au sol, incapable de vous relever ou de combattre. Votre moral est au plus bas. Tout est perdu, vous allez tous mourir mangés par des hérétiques, vous en êtes certain. Vous restez en Catatonie toute la durée de l'instance jusqu'à ce que vous soyez pris en charge au camp. L'annonce "Moral" ou l'utilisation d'un Medikit annule l'effet Catatonie. Seul un orga peut lancer cette annonce.

Annonce Moral

Annule les effets Intimidation, Peur, Désespoir et Catatonie. Vous vous sentez brûler d'un nouvel espoir. L'Empereur protège, vous en êtes certains.

Les dégâts psychologiques

A force de subir la Catatonie et le Désespoir lors des missions, il arrive que ce soit votre psychée qui casse avant votre corps. Pris à temps, vous pouvez éviter les traumatismes... parfois.

Si l'Intimidation et la Peur sont passagères, le Désespoir peut laisser de lourdes cicatrices dans votre esprit. Si vous avez subi une annonce Désespoir ou Catatonie, même si elle a été levée par une annonce Moral, annoncez-le à un prêtre et à l'orga au Debrief.

Vous saurez alors si vous subissez directement un traumatisme ou si vous améliorez votre connaissance de l'ennemi (augmentation ou acquisition d'un rang de vétéran en relation avec l'Instance).

Pour soigner un Traumatisme vous pouvez tenter une intervention par le Medicae, le Prêtre et/ou le PEMT (protocole d'entretien du moral des troupes, cf. amélioration de bâtiment)... ce n'est pas spécialement agréable et ça ne réussit pas toujours. Passez voir le PC Orga pour savoir ce qu'il en est après votre intervention en communiquant le nom du Medicae, du prêtre ou du soin et le détail de ce qui a été fait.

Pour rappel, un Traumatisme a un impact non négligeable sur votre RP, l'interprétation de votre personnage.

Corruption

Que ce soit lié à l'Hérésie, aux Xenos ou aux Puissances de la Ruine, cela représente la corruption avec laquelle votre personnage est mis en contact.

Certains personnages sont immunisés à des annonces liées à la corruption, sauf injonction orga. Au niveau du RP cela signifie qu'ils gèrent mieux la situation que d'autres, mais qu'ils ont conscience qu'autour d'eux, ça pue.

Annonce Corruption

Vous pouvez sentir la souillure s'infiltrer en vous. Que ce soit une orgie de Slaanesh ou une explosion de pus de Nurgle... Il ne vous reste plus qu'à prier pour que votre âme reste intacte.

Annonce Damnation

Vous en avez vues, des choses répugnantes, mais là... C'en était presque fascinant. Vous vous sentez mal à l'aise. Votre âme serait-elle touchée ?

Comment savoir si vous êtes corrompu

Vous ne pouvez pas. Comme dans l'univers de 40K, la corruption est imprévisible et chaotique. Vous pouvez tomber dans une flaque de pus et en sortir indemne, comme en sortir souillé. Vous n'avez aucun moyen de savoir quand, pourquoi, comment. Ne vous inquiétez pas, les orgas savent, eux, et sauront venir vous voir le moment venu...

Comment se débarrasser de la Corruption ?

Lors des phases de jeu au Camp Imperium, vous avez la possibilité de tenter de vous laver de votre Corruption en participant à des messes, des rites sacrés ou grâce à certaines compétences.

Les moyens de faire baisser sa Corruption sont très rares et devront être découverts en jeu.

Attention, ça ne fonctionne pas toujours. La validation d'un orga est systématiquement requise.

Rappelez-vous juste qu'un personnage trop corrompu ne donnera pas accès à un reroll pour son joueur. La mort anticipée est parfois le seul salut de l'âme.

La Foi

Les prêtres ont la possibilité de faire quelques trucs :

Prière

Une prière se fait avec un prêtre qui récite un cantique seul.

Messe

Une messe se fait avec au moins un prêtre qui récite un cantique devant au moins 10 personnes.

Rituels

Un rituel se fait avec au moins 3 prêtres qui récitent un cantique avec au moins 10 participants.

Il est réalisé dans un but précis à partir d'un texte sacré et ne peut donc pas être inventé.

La présence d'un orga est obligatoire.

Sanctification

Il s'agit d'un rituel nécessitant une chapelle de niveau 2.

Suite à une cérémonie, un unique soldat peut se retrouver à taper avec l'annonce "Warp" [*cf annonces*] pour une instance. Vous devez prévenir l'orga au moment du Brief si vous êtes sous un effet de sanctification.

Purification

Il s'agit d'un rituel nécessitant une chapelle de niveau 3.

Il se réalise donc dans les mêmes conditions qu'un rituel classique. Il permet d'avoir une chance de laver partiellement ou intégralement la corruption de la cible (personne, groupe, arme etc...).

La quantité d'encens à utiliser étant proportionnelle à la difficulté et laissée à l'appréciation de l'orga présent.

Sur place, il sera possible de récupérer des choses. S'il est prudent de considérer que tout peut être source de corruption, il est à noter qu'une foi sincère et véritable protège. Vous aurez un rôle fondamental pour purifier les objets, les gens, les lieux.

Ferveur

Il s'agit de l'exaltation de votre personnage. Certains personnages ont des capacités lorsqu'ils sont exaltés.

L'annonce "Ferveur" permet d'activer les compétences de Ferveur.

Cette annonce est générale sauf si un terme lui est associé.

Exemple : "Ferveur Catachan" ne s'applique qu'aux membres du régiment des Catachans.

L'équipement

Il y a quatre types de pièces d'équipement :

- les armures
- les armes
- les consommables
- les équipements spéciaux

La dotation initiale des gardes impériaux est une Armure II A1-L1, un couteau de combat et un fusil laser. Les équipements doivent être régulièrement révisés par des Technomanciens / Technoprêtres entre deux missions pour éviter les dysfonctionnements. Attention, votre équipement est une dotation réglementaire. Modifier votre équipement sans autorisation ou dérogation écrite de votre hiérarchie peut avoir des conséquences néfastes auprès de votre commissaire.

Les armures

L'armure représente le paquetage de base que le fier garde impérial doit enfile afin de partir au combat. L'armure que peuvent porter les membres d'une escouade est réglementée, même si des petits malins s'amuse à trafiquer la leur ou à s'en procurer des versions plus avancées. Pour simuler l'encombrement, on utilise un système d'emplacement. Le type d'armure en définit le nombre. De base, un personnage possède deux emplacements (ses mains).

Voici le type d'armure standard (armure de grade II) qui sera fourni aux escouades :

Armure II A1-L1 +1 PEV + 1 Emplacement

Par la suite, il sera envisageable d'avoir accès à des armures de grade III ou plus [cf annexe : *Bâtiment et Améliorations de camps*]. Il existe des armures possédant des propriétés particulières.

Les armes

On distingue les armes de contact des armes à distance.

On ne peut utiliser qu'une arme à laquelle on a été formé, c'est-à-dire posséder la compétence de maniement de l'arme.

Toutes les armes font 1 point de dégât.

Un chargeur représente 6 munitions, quel que soit l'arme.

Au début du jeu, vos armes, quelques soient leurs contenances ne peuvent accueillir qu'un chargeur.

Les munitions au sol ne peuvent être ramassées que dans le cadre de la compétence "ferrailleur".

Toutes les armes utilisent un emplacement.

Les armes à distance (ou balistique) sont autant des armes laser qu'à munitions solides en passant par le plasma, le Bolt et le lance-flamme.

Pour conserver l'intérêt des différentes armes, celles-ci vous octroient désormais une ou plusieurs annonces quand vous les utilisez. Attention, la porter n'est pas suffisant, vous devez être en train de l'utiliser réellement.

Si vous souhaitez crafter ou faire crafter une de ces armes pendant le jeu, nous vous demandons d'apporter avec vous un modèle de l'arme souhaitée que vous pourrez utiliser dans le cas où le craft est réussi.

Les Explosifs

L'objet de jeu capable de provoquer des explosions le plus fréquent est la bombe.

Avec la compétence Explosif vous êtes capable d'associer différents éléments à cette bombe pour provoquer des effets dévastateurs, mais attention, il vous faut un système de déclenchement fabriqué par un personnage disposant de la compétence Techno-maîtrise.

Toute explosion fait 1 dégât et sera soumise à validation et interprétation des orgas présents sur place.

Attention, une explosion peut détruire l'objectif que vous venez chercher et peut blesser vos alliés s'ils sont dans la zone d'effet. N'hésitez pas à demander à vos orgas si une action est possible lors de votre mission (explosion de mur, faire sauter un objet, brûler une zone etc...)

1 TNT + 1 chargeur (6 munitions) :

Explosion de Zone

1 TNT + 1 Cellule énergétique Bleue :

Explosion EMP (Electro Magnétique Pulse : Désactive, voir détruit les systèmes électroniques) de Zone

3 TNT + 3 chargeurs (18 munitions) :

Explosion d'Instance

3 TNT + 3 Cellules énergétiques Rouges :

Explosion Feu d'Instance

1 TNT + 1 Cellule énergétique Rouge :

Explosion Feu de Zone

1 TNT + 1 Cellule énergétique Verte :

Explosion Warp de Zone

3 TNT + 3 Cellules énergétiques Bleues :

Explosion EMP* d'Instance

3 TNT + 3 Cellules énergétiques Vertes :

Explosion Warp d'Instance

Retardateur : Il s'agit d'un minuteur réglable. Si ça fait "Bip", ça fait "Boom". 1 Composant Universel est nécessaire pour le fabriquer.

Détecteur de proximité : Il s'agit d'un ticket "Proximité" à placer sur la Bombe. Un Composant Universel et une Cellule énergétique Bleue sont nécessaires pour le fabriquer. Attention, une fois placé sur la Bombe vous avez 20 secondes pour vous éloigner. Tout ce qui passe à moins d'un pas la déclenche.

Déclenchement à distance : Pas toujours très fiable d'un point de vue portée du signal, il s'agit d'un ticket "Distance" à placer sur la Bombe. Prévenez un Orga quand vous la placez et quand vous la faites exploser. Trois Composants Universels et une Cellule énergétique Bleue sont nécessaires pour le fabriquer.

L'assemblage des Bombes ne peut être réalisé que par un personnage disposant de la compétence Explosif, lors de n'importe quelle phase de jeu du moment qu'il est statique et concentré sur ce qu'il fait. Le déranger peut provoquer une explosion indésirable.

Une personne qui a la compétence "Explosif" est capable de désamorcer une bombe.

Les consommables

Les consommables regroupent tout ce qui disparaît après avoir été utilisé, du medikit au morceau de ferraille en passant par la dose d'antiseptique universel, sans oublier les explosifs. Même si le consommable le plus souvent utilisé par le garde impérial reste de loin ses munitions !

Les consommables se rangent dans les emplacements.

Le jeu repose volontairement beaucoup sur l'allocation des ressources et la gestion des consommables.

[Voir Annexe Liste des éléments de jeu]

Un consommable (sauf les fléchettes nerf qui doivent être laissées au sol pour les ferrailleurs) consommé doit être confié à un orga ou à l'Administratum.

Les trucs spéciaux

En général, ils utilisent également des emplacements. Leurs effets sont variés.

exemple : Masque à gaz, Rosarius...

Contact

Vous aviez des contacts, mais ici vous êtes seuls. Seul l'Empereur et vos frères d'armes veillent sur vous désormais.

Vous pouvez néanmoins envoyer des messages (pour dire adieu, raconter des exploits...) à vos contacts, qui seront envoyés via le vaisseau orbital.

L'état Major peut envoyer des rapports à l'Impérium si des faits leurs semblent importants à signaler. N'espérez aucun retour, mais peut être cela aura-t-il des incidences pour la postérité...

Certains auront la chance d'avoir quelques rares contacts présents sur la zone de front ou en orbite. Chérissez-les, ils sont précieux... Il vous faut un bon de contact pour contacter et demander quelque chose.

Le Craft

Cette partie concerne vos possibilités standards de craft et n'est pas exhaustive. N'hésitez pas à soumettre vos idées, même les plus farfelues à l'Orga Craft qui vous indiquera si elles sont réalisables et comment d'après votre personnage. Un complément de règles sera livré aux joueurs des personnages possédant des compétences de craft.

Médical

Les Medicae sont aptes à fabriquer différentes drogues - de combat ou récréatives - à condition d'en posséder la formule et d'avoir une infirmerie de qualité suffisante.

Les consommables pharmacologiques

Il existe quatre types de consommables médicaux qui permettent de soigner la majorité des blessures et autres dégradations physiques pouvant être rencontrées sur le champ de bataille.

- Meph-adrénaline [MA] vs baisse de tension, arrêt du coeur etc
- Antiseptique universel [AU] vs infections, germes, virus etc
- Hémato-plaquette [HP] vs saignement, hémorragie etc
- Proto-protéine [PP] vs fracture, déchirement des tissus etc

Les consommables peuvent se commander auprès de l'Administratum. Pour 1 Point de Réquisition il est possible d'obtenir 10 boîtes de 5 d'un type. (Soit 50 du même type.)

Ils sont matérialisés par des petits coupons avec les initiales correspondantes dessus.

Medikit

Le Medikit est une injection permettant à un Infirmier ou un Medicae de rendre l'intégralité des PEV d'un joueur, de guérir les membres brisés, de sortir les gens de catatonie. Le Medikit, c'est la vie.

Avec une infirmerie correcte (niveau 3), ça se fabrique avec 2 consommables de chaque consommable pharmacologique, plus 3 composants universels et un encens

3 CU + 2 MA + 2 AU + 2 HP + 2 PP + 1ES

Les drogues

Il existe différentes drogues, de combat ou récréatives. Des formules sont fournies dans les BGs ou trouvables en jeu par l'échange d'informations entre personnages ou par d'autres moyens à découvrir. Seuls les Medicaes sont capables de les fabriquer avec une infirmerie de niveau adapté et les bons composants (à l'exception des cigares à obtenir uniquement par l'Administratum).

Les drogues prennent effet pendant la phase de jeu durant laquelle elles sont consommées (Camps ou instance). Leurs contre-coups prennent effet lors de la phase de jeu Camps ou instance suivante.

Les remèdes et vaccins

Parfois on tombe sur une maladie inconnue et il faut composer en urgence un sérum ou un vaccin sous peine de perdre tout un régiment.

Pour créer un vaccin il est nécessaire d'avoir :

- un échantillon pure de la maladie
Il est possible de l'isoler à partir du sang d'un malade mais c'est très incertain et cela prends en moyenne 12h
- la formule de la maladie
En laboratoire, il est possible de détecter un composant toutes les 3h, il faut ensuite réussir à recomposer la formule ce qui est très complexe. Le plus efficace est souvent de retrouver les recherches d'origine.

Pour créer un remède, seule la formule est nécessaire mais un échantillon permet de vérifier l'efficacité du remède.

Technologie

La différence entre un Bricoleur et un Technomancien se résume souvent à ce que l'un sait qu'il faut couper un fil pour éteindre le générateur et que l'autre sait lequel couper pour provoquer une fusion nucléaire. Les Technomanciens ont tous la compétence Bricolage.

Bricolage

Cette compétence peut être utile pour les améliorations, certaines serrures etc.

Il vous autorise à utiliser un petit tournevis pour bricoler les modules électroniques (serrures, avaries etc...) et réaliser les actions de bricolage indiquées par les orgas.

Technomaîtrise

Cette compétence ouvre l'accès à la compétence Techno-Ingénierie.

Techno-Ingénierie

Votre compétence Techno-Ingénierie est assortie d'un niveau et d'une précision.

Le niveau représente votre compréhension générale de l'Esprit de la Machine et le nombre de rituels d'apaisement et d'assemblages généraux que vous connaissez. Il sera également utilisé dans les règles de craft afin de déterminer vos chances de réussite.

La précision va influencer sur votre spécialité ou votre orientation, et donc donner une indication sur les domaines où vous seriez les plus compétents. Les formules à votre disposition seront donc souvent en rapport.

Pour apprendre une nouvelle recette, il faut avoir le niveau de Techno-Ingénierie requis et parfois la spécialité associée le tout étant inscrit sur la recette. Vous découvrirez en jeu comment il est possible d'améliorer ou d'optimiser une recette.

Afin de parvenir à crafter un truc, vous devez :

- Avoir la formule
- Rassembler les composants, compétences et l'équipe indiqués sur la recette
- Réaliser une manipulation qui vous sera présentée par l'orga craft et votre Roleplay
- Valider la réussite ou l'échec avec l'Orga Craft

De la Formule et du rituel de craft

Il faut bien comprendre que plus de la moitié des technomanciens ne savent pas vraiment ce qu'ils font. Ils ont davantage tendance à apprendre par cœur toutes les manipulations, étapes par étapes de la fabrication, le processus étant extrêmement ritualisé.

L'innovation est possible, mais découle davantage d'associations novatrices de séquences de manipulations ritualisées. Le poids de la superstition étant tellement lourd que certains sont d'ailleurs mal à l'aise à cette simple idée.

Liste des composants

Il existe seize composants usuels (y compris les composants médicaux).

- | | | |
|----------------------------|----------------------|-------------------------------|
| • Composant Universel [CU] | • Circuit Rouge [CR] | |
| • Encens [ES] | • Circuit Vert [CV] | • Meph-adrénaline [MA] |
| • Promethium [PM] | • Circuit Bleu [CB] | • Antiseptique universel [AU] |
| | | • Hémato-plaquette [HP] |
| • Engrenage Rouge [ER] | • Forge Rouge [FR] | • Proto-protéine [PP] |
| • Engrenage Vert [EV] | • Forge Vert [FV] | |
| • Engrenage Bleu [EB] | • Forge Bleu [FB] | |

La plupart des Technomanciens ne savent pas à quoi ils servent réellement. Ils connaissent la forme et la couleur et savent que quand ils sont associés au bon moment et qu'on brûle un encens, si l'Esprit de la Machine le désire, alors ça fonctionne.

Amélioration / Fabrication d'équipement

Quelque soit le NERF que vous utilisez, au départ, il est limité à une contenance de 1 chargeur, soit 6 munitions. Pour utiliser l'intégralité de sa contenance, vous devez l'améliorer.

Il est possible d'améliorer ou fabriquer de l'équipement. Il vous suffit d'avoir la bonne formule. Notez qu'un équipement fabriqué lors de l'événement n'est pas soumis à la limitation de capacité d'un chargeur. Seules les dotations de départ sont concernées tant qu'elles n'ont pas subi d'amélioration [cf annexe "Recettes de Craft" dans le supplément pour Mechanicus].

Amélioration de Camp

Certains éléments de camps sont améliorables en jeu. Selon les épisodes, ils seront présents ou non et avec des niveaux de base ou non. Pour améliorer d'un niveau, il faut un nombre de consommables et de prérequis égaux au niveau que l'on souhaite atteindre.

Le niveau 0 correspond à l'absence de l'élément dans le camp.

Ainsi, pour passer du niveau 0 au niveau 1, il faut :

- 1 Point de Ressource / lv
- 1 Technomancien
- 1 Bricoleur / lv
- 1 Composant Universel / lv
- 1 Composant Rare / lv
- installation RP du bâtiment

Donc pour passer du niveau 3 au niveau 4, il faut :

- 4 Points de Ressource
- 1 Technomancien
- 4 Bricoleurs
- 4 Composants Universels
- 4 Composants Rares
- installation RP du bâtiment

L'Administratum peut octroyer des consommables remplaçant certains de ces pré-requis (par exemple, un plan remplaçant un technomancien)

Le Technomancien a besoin d'un niveau de Techno-Ingénierie égale au niveau à atteindre. Une spécialité de techno-ingénierie adaptée permet de considérer que vous possédez un rang de Techno-ingénierie supplémentaire.

Par exemple, une techno-ingénierie 3 avec la spécialité communication ou signaux sera considérée comme une techno-ingénierie 4 dans le cadre de l'amélioration des télétransmissions du poste de commandement [cf l'annexe Bâtiment et amélioration].

La stratégie

La stratégie regroupe divers systèmes tels que l'utilisation des ressources, le développement de bâtiments et d'améliorations, la gestion des différents fronts de bataille et missions stratégiques via un wargame, ou les moyens utilisés. Il s'agit pour nous d'un élément de jeu important lié non seulement à l'état-major mais également à tous les personnages qui peuvent faire remonter les informations qu'ils détiennent et participer à leur niveau à la réussite de l'Imperium.

Le Poste de Commandement

C'est ici que sera géré l'envoi de mission et que les conseils tactiques se dérouleront. Vous devrez transmettre les informations et les ressources nécessaires à leur réalisation. C'est aussi au poste de commandement que seront classés tous les rapports de missions.

insérer infos nouveau wargame

L'état-major

Il est composé de différents personnages (PJ et/ou PNJ). Sont considérés comme membres de l'état-major, les officiers, les commissaires, les inquisiteurs.... bref tout personnage pouvant prétendre à un minimum de responsabilité. Cependant, n'oubliez jamais que les liens hiérarchiques et les codes de l'Imperium s'y appliquent. L'état-major décide des affectations, promotions, missions et allocations de ressources lors du jeu.

Les ressources

Chaque mission, craft, amélioration, initiative coûte des ressources. A vous de trouver un moyen d'être efficace dans leurs utilisations et leurs allocations. *[cf. Annexe : Liste des élément de jeu]*

Le Recon

“Recon” pour opération de reconnaissance, désigne le jeu d’éclaireur. Il est basé sur votre capacité à être discret, même si certaines règles vont vous y aider. Si les phases de reconnaissance nécessitent un ou plusieurs Recons, il est vivement conseillé de ne pas les laisser seuls sous peine de perte définitive.

La discrétion

Immobile, silencieux, un genou au sol, les bras croisés au-dessus de la tête, telle est la position de discrétion. Si vous possédez la compétence “Discrétion”, tant que vous êtes dans cette position à proximité d’une paroi ou d’un obstacle, vous êtes invisibles.

De même, vous devez ignorer tout ce qui se trouve dans cette position (à proximité d’une paroi ou non).

Aucun de vos sens ne peut détecter ce qui se trouve dans cette position.

Seul un Auspex peut révéler un personnage “discret”.

La discrétion n’est bien entendu pas utilisable en combat, de plus, toute personne vous voyant passer d’un état visible à un état discret continue de vous voir.

Les Auspex

Dans l’univers de 40k, ce sont des scanners puissants permettant de révéler ce qui est caché. Certains personnages peuvent avoir quelque chose d’équivalent à disposition, la compétence “Auspex”, mais les règles sont les mêmes pour l’équipement ou la compétence.

L’utilisation est simple, vous utilisez une lampe à lumière noire qui vous révélera ce qui est caché. Une utilisation d’Auspex dure environ 30 secondes. Vous ne recevrez les résultats qu’au bout de ces 30 secondes. Vous ne pouvez donc pas communiquer sur ce que vous voyez pendant ce laps de temps. Des améliorations seront à découvrir en jeu.

Faire une reconnaissance

Tous les personnages possédant la compétence “Recon” peuvent effectuer une reconnaissance. Après une instance, lors du Debrief en passant par le PC Orga, ils doivent montrer des symboles (soit en les redessinant de mémoire, soit en montrant des croquis pris pendant l’instance) découverts aux points de Recon (cyalume orange en cercle) disséminés dans l’instance.

Les symboles se trouveront sur des cartes posées à proximité des cyalumes oranges. **Les cartes ne doivent pas être ramassées.**

Ces symboles vous permettent de récupérer des informations de reconnaissance supplémentaires pour des instances à venir, le camp, le wargame...

L’exploration

Les recons auront la possibilité de faire de l’exploration libre autour de leur camp afin de chercher d’éventuelles ressources. Plus d’informations vous seront livrées dans le livret Recon.

Le pilotage

Les pilotes ont la lourde tâche d'amener les escouades sur certains lieux de déploiement et de ramener les survivants dans une brique volante appelée Valkyrie. La difficulté avec cet engin, ce n'est pas le décollage ou le vol, c'est d'éviter les tirs et de se poser. Les incidents, avaries et crashes sont réguliers. Heureusement, la plupart du temps, grâce à l'expérience, des protocoles et rituels adaptés, et la robustesse du matériel, les dégâts ne sont pas irrémédiables. Attention, sur cet opus, toutes les missions ne nécessitent pas de valkyrie.

Le vol sub-orbital

Les pilotes vont devoir manier le manche correctement tout en essayant les tirs ennemis. Leur niveau de pilotage indique le nombre d'essais qu'ils ont avant que leur engin ne subisse un crash.

Notez qu'il est possible de leur faciliter la tâche en améliorant les Valkyries.

Les avaries

Une brique volante c'est solide mais un tir de DCA, ça fait quand même des trous. Lors des vols, plusieurs avaries peuvent survenir. Celles-ci doivent être réparées grâce aux compétences Bricolage ou Technomaîtrise.

Les crashes

En cas de crash, le pilote n'aura que 30 secondes pour décider s'il largue ses camarades (avec parachutes) avant ou après l'atterrissage forcé. Dans tous les cas, ce qui se trouve dans les conteneurs additionnels de la Valkyrie est perdu (matériel ou être humain). Effets de crash :

- Si parachutage : vos camarades sont indemnes mais répartis aléatoirement dans la zone. Le pilote perd 1PEV.
- Sans parachutage : -1PEV général pour toute l'instance (pas soignable) mais vous arrivez tous au même endroit.

Quoi qu'il arrive, en cas de crash, la Valkyrie doit être réparée avec Bricolage ou Technomaîtrise, vous pouvez vous allier pour réparer plus vite.

Les missions sur d'autres fronts

Votre front d'exploration n'est pas le seul sur place. Les officiers ont à charge d'explorer d'autres endroits en dehors des missions d'escouades classiques, que ce soit pour trouver des ressources, sauver des soldats, purifier des zones... Ces zones ne sont accessibles que par Valkyrie et en dehors des missions classiques. Des officiers pourront donc venir vous chercher afin que vous puissiez conduire des valkyries, des drones télécommandés etc...

Les gaz

Les gaz suivants ne peuvent être utilisés que par ceux disposant de la compétence Gaz. Ils entraînent tous une accoutumance ainsi que des effets secondaires néfastes en plus de renforcer le conditionnement. Ils viennent en ajout au gaz de conditionnement usuel. Ces divers gaz constituent des ressources. Ils peuvent être demandés auprès de l'Administratum.

Ils doivent être choisis avant chaque début de mission. Vous devez toujours savoir quel gaz est actuellement chargé dans votre masque.

Actuellement, vos masques ne peuvent contenir qu'une seule dose de gaz. Il est possible d'améliorer vos masques...

Ces gaz doivent être activés dans l'instance pour prendre effet. Leurs effets perdurent jusqu'à la fin de l'instance. Seules les autorités compétentes peuvent vous en donner l'ordre. C'est le moment de mettre votre masque et d'inspirer à fond. Jouez le. Même si c'est une routine, ce ne doit pas être un moment anodin. Vous êtes en train de vous griller les neurones à coup de gaz là !

Zombi Walk

+3 PEV, vous ignorez TEMPORAIREMENT les brises (mais les membres SONT brisés), vous ne pouvez pas courir, vous ne pensez pas à votre survie, vous suivez les ordres à la lettre. Si votre supérieur hiérarchique direct ne vous dirige pas, vous ne faites rien.

>> le but est de représenter la résistance liée à l'abrutissement au gaz.

** Contrecoup : apathie

Mad Dog

Immunité Désespoir ; +1 PEV ; n'obéit qu'aux ordres émanant du conditionnement ; peut réagir violemment à tous les autres ; ne peut battre en retraite que sur un ordre direct.

>> le but est de représenter les effets des drogues d'hyperviolence.

** Contrecoup : hyperagressivité

Stampede

Charge héroïque jusqu'à une cible en ligne droite. Doit faire le moins de détours possibles. Ignore les dégâts qui n'annoncent pas "Fatal". Doit vider son chargeur ou mouliner en LOUPANT les cibles. Tombe en agonie aux pieds de la cible si s'est pris au moins un coup

>> le but est de simuler une charge de type chair à canon et bouclier humain

** Contrecoup : hyperagressivité

Contrecoup

Après la fin des effets du gaz (donc la fin de l'Instance), arrive un contrecoup.

L'apathie

Vous empêche de la moindre prise d'initiative.

L'hyperagressivité

Vous met sur les nerfs et entraîne une réponse violente à la moindre provocation. Oui, on vous demande de mettre un coup - qu'il touche ou non - au Commissaire Cadien s'il vous crie dessus par surprise. Par principe. Mieux vaut vous tenir en laisse... (Vous êtes toujours sous conditionnement.)

Le contrecoup dure jusqu'au début de la prochaine mission

L'absence de gaz provoque un état de manque, non un déconditionnement

Annexes : Annonces de jeu

Annonce	Vous subissez un effet en plus des dégâts si vous êtes touché. (exemple "frappe réussie + Brise" : Vous subissez 1 dégât et un effet de Brise.)
Résiste	A résisté à l'annonce faite.
Fatal	Vous tombez en agonie.
Esquive	les dégâts et effets de ce qui aurait dû le toucher par une arme sont ignorés
Brise (membre uniquement)	Le membre touché est brisé et inutilisable jusqu'à réparation. Un membre brisé se soigne indépendamment des blessures avec une Proto-protéine [PP]. Un soin de Medikit soigne également un membre brisé.
Recul [x]	La cible recule de X mètres. (Souvent de 3 m). (Fonctionne aussi si l'arme est touchée.)
Intimidation	Vous ne pouvez pas attaquer ou interagir avec l'auteur de l'annonce, même s'il vous attaque, mais vous pouvez vous protéger, jusqu'à ce que l'origine de votre intimidation disparaisse.
Peur	Vous vous mettez en retrait du combat, mais vous ne fuyez pas la zone de combat. Vous devez jouer la peur le temps du combat. Une annonce "Moral" met fin à l'effet.
Désespoir	La situation vous affecte. Vous subissez un profond traumatisme et êtes désespéré. Votre moral s'effondre et vous avez besoin du soutien physique et moral de vos pairs pour continuer d'avancer et vous battre. Utiliser la moindre de vos compétences est impossible sans le soutien de vos pairs. Une annonce "Moral" met fin à l'effet. Il faudra vous faire examiner après la mission.
Catatonie	Vous vous effondrez au sol, incapable de vous relever ou de combattre. Tout est perdu, vous le sentez. Vous restez en Catatonie toute la durée de l'instance jusqu'à ce que vous soyez pris en charge au camp. Moral annule l'effet Catatonie. Il faudra vous faire examiner après la mission.
Maladie [Code en option]	Vous devrez voir un orga (attendre le Debrief si en mission) pour savoir si vous tombez malade, dans ce cas là, rendez vous au PC orga. Si vous êtes déjà malade, ignorez cette annonce. [cf les maladies]
Moral	Vous vous sentez brûler d'un nouvel espoir. L'Empereur protège, vous en êtes certains. Annule les effets Catatonie, Désespoir, Peur et Intimidation. <i>Attention : Quoi qu'il arrive si vous avez subi une annonce Désespoir vous devrez vous faire examiner.</i>
Corruption	Cette annonce vous donne une indication à intégrer à votre RP. L'endroit est malsain et souillé.
Damnation	Cette annonce vous donne une indication à intégrer à votre RP. L'endroit est particulièrement hérétique et souillé.
Ferveur	Les compétences de Ferveur s'activent. Cette annonce est générale sauf si un terme lui est associé.
Hacking [...]	Les individus sensibles à ce type d'annonce en subissent les effets.
Annonce [...]	L'effet annoncé doit être joué selon ce qui paraît le plus pertinent.
[...] de Zone	L'annonce affecte la zone où elle est émise (pièce, cour, champs, forêt etc).
[...] Général	L'annonce affecte toutes les zones (portée de voix, merci d'écouter ^^).
[...] Warp	L'effet de l'annonce se produit de façon étrange (exemple : Esquive Warp)
[...] Gaz	L'effet est lié à un gaz ou autre effet volatile. (Le masque à gaz immunise aux annonces Gaz)
[...] Groupe	L'annonce ne s'applique qu'au groupe désigné. (exemple : "Moral Cadia" ne s'applique qu'aux Cadiens)
[X] Warp Eclair [X] Warp	La cible désignée subit X dégâts d'origine inconnue. Ce qui précède le X est une indication cosmétique. Si elle est absente c'est que quelque chose d'invisible vous a fait mal.
Achèvement ![5s] Achévé !	Après 3 à 5s de théâtralité sur un mourant, permet de l'achever... Il est donc mort.
Time Freeze	Les joueurs arrêtent de bouger et ferment les yeux (attention à la sécurité).
Time In	les joueurs ouvrent les yeux et le jeu reprend immédiatement.
Stop santé	Il y a un joueur qui a un problème médical hors jeu ou une situation dangereuse. Le jeu s'arrête jusqu'à ce que la situation soit réglée. Un orga relancera le jeu. Cette annonce peut être lancée par n'importe qui en cas de besoin (PJ, PNJ, orga..).

Annexe : Compétences (non exhaustive)

Nom de la compétence	Détails et Description
Ferrailleur	<i>“C’est pas des ordures, ce sont des crédits en devenir !”</i> Possibilité de ramasser les douilles pour les échanger à l’Administratum contre des Composants. Prévoir un petit sac
Gaz	Permet l’utilisation des gaz Chems
Mule	<i>“La pêche a été bonne : 2 fuslaz, une pelle, un gros crystal xéno et un commissaire !”</i> Double le nombre d’améliorations d’emplacement d’équipement (donc seulement ceux octroyés par l’armure). Peut transporter un blessé tout seul.
Sale gueule	Une fois par instance vous pouvez lancer une annonce Intimidation sur une cible.
Die Hard	<i>“Yepeekai mothefacker !”</i> Peut continuer à se battre même après avoir pris un coup non protégé (c’est-à-dire possède 1 PEV de plus). Peut ramper pendant 5s en cas de coma/agonie. Résiste à 1 Fatal par instance.
Extra ammo	<i>“Les copains commencent à se demander d’où je peux bien les sortir...”</i> Peut disposer d’un chargeur gratuit supplémentaire hors encombrement (6 munitions normales).
Extra Pocket	<i>“Regarde, avec un scratch et deux points de colle, tu peux faire tenir ton shotgun dans la doublure.”</i> Dispose d’un Emplacement supplémentaire.
Pistonné	<i>“Merci papa, merci maman !”</i> Avantages divers.
Stage Administratif	<i>“T’es mon nouveau meilleur ami. Sans doute la phrase que j’ai le plus entendu de ma carrière...”</i> Bonus et astuces afin de remplir les formulaires administratifs
L’Empereur protège !	<i>“Car il est la Lumière qui nous guidera !”</i> Ça doit sans doute servir à quelque chose...
Compétence d’Arme	<i>“Ça c’est mon fusil ! Y en a beaucoup des comme lui, mais celui-là c’est le mien !”</i> Par type d’arme (une dizaine en tout...). Permet d’utiliser l’arme sans s’humilier ou mourir bêtement.
Expertise d’arme	<i>“Ça c’est mon fusil ! Y en a beaucoup des comme lui, mais celui-là c’est vraiment le mien !”</i> Par type d’arme (une dizaine en tout...). Permet d’utiliser l’arme de manière experte.
Close Fighter	<i>“Up, close and personal”</i> Permet de cogner juste et dur. Force +2 dans le cadre d’une bagarre.
Esquive	<i>“J’sais pas sur quoi ça a rebondi, mais c’était pas sur mes côtes !”</i> Permet d’ignorer une frappe au corps à corps ou un tir à distance une fois par instance. Annonce “Esquive”. “Esquive” fonctionne contre “Fatal”.
Esquive II	Permet d’ignorer une frappe au corps à corps ou un tir à distance une fois par combat. Annonce “Esquive”. “Esquive” fonctionne contre “Fatal”.
Allez Courage !	<i>“J’avoue, je commençais à stresser quand j’ai vu la horde d’hérétique nous encercler. Puis Sam s’est tourné vers moi en riant et j’ai souri. Il avait raison. Après tout, on était peut-être que deux, mais eux, ils étaient seuls.”</i> Une fois par instance et avec un chouilla de RP, en touchant un allié, lui annonce “Moral”.
Motivation [X]	<i>“Entre les horreurs tentaculaires et le regard du Commissaire, j’ préfère tenter ma chance avec les poulpes de l’espace !”</i>

	En abattant un allié avec un "Fatal", annonce "Moral Général". Réservé aux commissaires. X par instance.
Fanatisation	Lors d'une instance, en haranguant un soldat, lui octroie Volonté de Fer pour l'instance. 1 fois par instance.
Volonté de Fer	<i>"Un esprit d'acier dans une volonté de plastacier !"</i> Permet d'être immunisé à "Désespoir"
Âme de diamant	<i>"Nul Ruine ne saurait teinter l'âme du vertueux !"</i> Permet d'être immunisé à l'annonce "Corruption" (mais pas "Damnation")
Purification	Suite à une grosse cérémonie, peut diminuer la corruption des participants, ou d'objets. Souvent ça échoue, mais c'est toujours dû à un manque de foi. N'est faisable qu'avec une chapelle de niveau 3.
Leadership [X]	<i>"Si j'avance, suivez-moi; si je meurs, vengez-moi; si je fuis, tuez-moi ! Votre destin est le mien et je suis votre destin ! Sortez les baïonnettes ! Chaaaaargez !"</i> X fois par instance, après un discours annoncez "Moral" sur un groupe (précisez le nom du groupe lors de l'annonce)
Infirmier X	<i>"Bordel, ça pisse le sang ! Bon, j'hésite entre la soudure et le pansement à l'aspirine... Ton avis ?"</i> Permet de stabiliser un mourant. Permet d'utiliser X consommables médicaux différents par blessure. Permet l'utilisation de medikit et d'aider les Medicae lors des mises en quarantaine. <u>Nécessite une agrafeuse.</u>
Medicae	<i>"Double fracture avec début d'infection ! Passe-moi deux PP et une dose d'AU ! Bordel, tiens-le pendant que je le broche !"</i> Permet de stabiliser un mourant. Permet d'utiliser tous les consommables médicaux nécessaires pour soigner les blessures. Permet de fabriquer certaines drogues et des Medikit avec l'infirmier adaptée. Permet d'essayer de guérir certaines maladies et de gérer les mises en quarantaine. <u>Nécessite une agrafeuse.</u>
Pharmacie ambulante	<i>"Toi, t'as de la chance que je garde toujours une dose de proto-protéine dans ma chaussette..."</i> Les Emplacements peuvent contenir 12 consommables médicaux au lieu de 6. Par contre, l'intégralité de l'équipement (armure) doit contenir des consommables médicaux.
Auto-couture	<i>"Encore deux-trois points et je pourrais me barrer sans oublier des organes en route. Reste plus qu'à espérer que je ne me fasse pas piétiner d'ici là..."</i> Permet de se soigner, même à 0 PEV, à condition de ne pas s'en reprendre une.
Chirurgien [X]	<i>"Avec suffisamment de points, tout tient !"</i> Dispose de X Médikit offert en dotation en début de jeu et permet de transporter X Médikit hors emplacements.
Bricolage	<i>"Ok les gars, vous tapez ici, ici et là jusqu'à ce que ça tienne tout seul ! Puis on signolera tout ça au lance-flamme."</i> Vous savez bricoler des machins et réparer des trucs, voir improviser des bidules. [cf supplément Craft] <u>Nécessite un petit tournevis plat.</u> Vous êtes capable de tenter de désactiver ou activer de petits mécanismes électriques et d'utiliser des Fixotrucs.
Techno-maîtrise	<i>"Le fil du truc qui brille bleu ici, couplé avec l'engrenage marrant là...voilà. Maintenant, on allume bien l'encens et on met en route."</i> Vous maîtrisez le bricolage de machins, la réparation de trucs, voir l'improvisation de bidules. Si si, même que c'est marqué sur votre dossier militaire. [cf supplément Craft] <u>Nécessite un petit tournevis plat.</u> Vous êtes capable de tenter de désactiver ou activer de petits mécanismes électriques et d'utiliser des Fixotrucs. Pour peut que vous ayez les connaissances en Techno-Ingénierie et la bonne formule, vous êtes capables de réparer, améliorer et même fabriquer des choses.
Techno-Ingénierie [X]	<i>"Ha ha marrante ta blague, le bleu. À moi maintenant : dis, tu connais la différence entre un générateur à plasma et un champs de Geller ? Non ? Comment ça non ? Fous-moi l'camp de suite de cette salle des machines !"</i> Vous avez des connaissances sur des domaines spécifiques et connaissez des formules liées. [cf supplément Craft]
Module	Vous pouvez utiliser les modules d'augmentation et bénéficier de leurs effets. Un module occupe un emplacement.

Extra Module	Vous avez un implant ayant les effets d'un Module. C'est donc un Module hors emplacement.
Noosphère-port [X]	Vous pouvez vous connecter à certains esprits de la machine à distance et réciproquement. Vous pouvez lancer X annonces "Hacking" par instances suivi d'une commande simple parmi : "Shutdown" : désactive la machine "Run" : active la machine "Firewall" : contrecarre une commande de Hacking Vous êtes vous même sensible aux annonces "Hacking" et aux commandes qui suivent une telle annonce.
Sanctification	Suite à une cérémonie, un unique soldat peut se retrouver à taper avec l'annonce "Warp" pour une instance. Nécessite une chapelle de niveau 2.
Pureté Immaculée	<i>"Car Il est la Lumière qui dissipe le Chaos et nous sommes Ses serviteurs !"</i> Après un discours à vos hommes en début d'instance, votre escouade semble moins sensible à la Corruption environnante de l'instance. De plus, vous augmentez les chances d'un succès lors d'un rituel de purification.
Galvaniser	<i>"Que votre sainte lumière guide ma main vers vos ennemis et mon coeur vers Terra"</i> A la suite d'une harangue religieuse, annonce "Ferveur". Une fois par instance.
Raffermer l'âme	<i>"Un seul homme ayant la foi peut triompher d'une légion de mécréants."</i> Permet, dans le cadre d'une cérémonie religieuse, d'avoir une chance de diminuer la corruption d'un individu. Nécessite de l'encens.
Xeno-savoir [X][Y]	<i>"Hey, les gars, j'connais un truc imparable pour passer pour un hérétique lors d'un dîner mondain !"</i> Vous disposez de connaissances sur les Xenos. Paraît même que Xenos, en fait, c'est pas qu'une race et qu'il faut la compétence pour chaque [Y]. [X]= 1 A déjà croisé les xeno [X]= 2 A déjà interagi avec les xeno (comme un hérétique) [X]= 3 A déjà vécu avec les xeno, ou savoir équivalent (et donc hérétique) [X]= 4 Même parmi les xeno, vous en savez pas mal (et donc êtes un hérétique) [X]= 5 Vous pourriez être un érudit chez les xeno (et donc êtes un hérétique)
Ferveur	<i>"Sous le feu, mon esprit est comblé; dans les flammes, mon âme est forgée; dans le sang, l'ennemi sera noyé !"</i> Ces compétences, assez variées, ne s'activent que sur l'annonce "Ferveur". Ainsi, lorsque vous entendez l'annonce "Ferveur" vous pouvez donc utiliser les effets liés à votre compétence personnelle. Permet également de bénéficier des annonces énoncées à la suite de l'annonce "Ferveur", ce qu'elles soient positives ou négatives. exemple : L'annonce "Ferveur" active les compétences Ferveur de tous ceux qui les possède, avec leurs effets propres. Bob a la compétence Ferveur +1 PEV : il gagne donc 1 PEV John a la compétence Ferveur moral : il bénéficie donc de l'annonce "Moral" Dudu n'a pas la compétence Ferveur : cette annonce n'a aucun effet sur lui.
Explosif	<i>"J'suis architecte, mais en démolition moi monsieur. Même que parfois, je suis en avance sur le devis..."</i> Permet de faire sauter des explosifs, mais une fois à couvert, c'est mieux. Permet également de les placer de façon optimale et d'assembler les morceaux.
Recon	<i>"Si, si, j'vous jure mon lieutenant, je suis sur qu'ils sont que quatre après le virage à droite"</i> - Derniers mots du soldat Cornelius Vous pouvez faire une reconnaissance grâce aux symboles présents en instance [cf. règles recon].
Discrétion [X]	<i>"Là on me voit, là on ne me voit pas, là on me voit un peu..."</i> Immobile, silencieux, un genou au sol, les bras croisés au-dessus de la tête, telle est la position de discrétion. Lorsque vous êtes dans cette position à proximité d'une paroi ou d'un obstacle, vous êtes invisibles. Seul un Auspex peut révéler un personnage "discret". Toute personne vous voyant passer d'un état visible à un état discret continue de vous voir. Vous pouvez vous mettre X fois en position de discrétion par instance.
Auspex [X]	<i>"C'est bizarre ce bousin là, laissez moi regarder ça..."</i> En utilisant une lampe à lumière noire de manière immobile pendant 30 secondes continues, vous révélera ce qui est caché. Utilisable X fois par instance.

Vétéran [Y]	<p><i>“J’en ai tellement buté dans ma chienne de vie, qu’ils viennent par paquet de cinq me border dans mes rêves... Ça commence à me coûter cher en literie...”</i></p> <p>On a beau ignorer l’influence perfide de l’ennemi, à force de lui tirer dessus, on en vient parfois à en apprendre des trucs sur eux. Comme comment mieux leur tirer dessus.</p> <p>Octroie quelques informations générales sur un type d’ennemi ou autres informations tactiques dans le BG. Vos connaissances peuvent également être précieuses lors des conseils stratégiques.</p>
Pilote [X]	<p><i>“Hey les gars ! Qu’est-ce qu’est fin, long, dur et qu’est parti pour nous faire une faciale ? Un putain de missile ! Cramponnez-vous !”</i></p> <p>Vous savez tant bien que mal piloter les engins de l’Imperial Navy. Et même que parfois, vous arrivez à vous poser sans vous crasher. Lors de l’acheminement en Valkyrie, la survie de tous vos petits camarades repose sur vous. Votre niveau de pilotage X correspond au nombre d’échecs autorisés avant de crasher la Valkyrie.</p>
Contact [X][Y]	Vous connaissez des gens. Vous pouvez essayer de les contacter en utilisant un bon de contact.
13 à la douzaine	Peut occuper une treizième place dans une Valkyrie pleine.

Annexe : Liste des Cocktails

Pour réaliser un cocktail, votre personnage doit en connaître la recette, mais pas pour le consommer. Tous les Effets des Cocktails ont une durée de une instance. Il doit être pris avant l’instance et signifié au Brief.

Tous les Cocktails ont un contrecoups appelé “Gueule de bois” qui dure l’instance suivante. Pour rappel, le Camp est considéré comme une instance.

Un Cocktail doit être consommé dès qu’il est fabriqué, il ne peut pas être stocké, à l’exception de l’Amasec dont une bouteille prend un emplacement.

Nom	Composition	Effets	Gueule de bois
<i>Le Bloody Célestine</i>	à découvrir en jeu	à découvrir en jeu	Votre foi n’a jamais été aussi grande, vous vous sentez obligé de prêcher la bonne parole pendant 10 minutes à tous ceux que vous croisez.
<i>Le Bolt</i>	à découvrir en jeu	à découvrir en jeu	Vous voyez trouble, vous êtes incapable de toucher un éléphant dans un couloir avec une arme à distance.
<i>Le Kilt</i>	à découvrir en jeu	à découvrir en jeu	Obligé de raconter la même histoire (élément de BG, champs de bataille) pendant 10 min à tout ceux que vous croisez.
<i>Le Napalm</i>	à découvrir en jeu	à découvrir en jeu	Pendant 10 minutes vous ne pouvez vous empêcher de chanter des cantiques en l’honneur de votre divinité. Vous subissez -1PEV MAX à cause de violentes brûlures d’estomac.
<i>Amasec</i>	1 RS la bouteille (5 à 6 doses) Le Whiskey de 40k. Clover IV en est un exportateur réputé.	Enfouit un traumatisme temporairement le temps de l’instance	Retour du traumatisme enfoui. Vous devez en parler pendant 10 minutes au personnage dont vous vous sentez le plus proche.

Annexe : Les armures

Améliorations possibles

+I : +1 A augmente les PEV de 1 (total max 3)
 +I : +1 L augmente les Emplacements de 1 (total max 3)

+II : + E Exosquelette, Ignore "Brise"
 +III : + H Hexagrammique, Ignore les annonces "Désespoir"

Armure	Bonus
II A1-L1	+1 PEV + 1 Emplacement
III A1-L2	+1 PEV + 2 Emplacements
III A2-L1	+2 PEV + 1 Emplacement
IV A1-L1-E	+1 PEV +1 Emplacement + Exosquelette
IV A1-L3	+1 PEV +3 Emplacements
IV A2-L2	+2 PEV +2 Emplacements
V A1-L1-H	+1 PEV +1 Emplacement +Hexagrammique
V A1-L2-E	+1 PEV +2 Emplacements + Exosquelette

Armure	Bonus
V A2-L1-E	+2 PEV +1 Emplacement + Exosquelette
V A2-L3	+2 PEV +3 Emplacements
V A3-L2	+3 PEV +2 Emplacement
VI A1-L2-H	+1 PEV + 2 Emplacements +Hexagrammique
VI A1-L3-E	+1 PEV + 3 Emplacements + Exosquelette
VI A2-L2-E	+2 PEV + 2 Emplacements + Exosquelette
VI A2-L1-H	+2 PEV + 1 Emplacement +Hexagrammique
VI A3-L3	+3 PEV + 3 Emplacements

Annexe : Les armes

- Vous devez posséder la compétence de maniement de l'arme pour pouvoir l'utiliser.
- Vous devez posséder la compétence d'Expertise d'une arme pour utiliser ses effets d'expert. Ils remplacent les effets de base de la compétence de maniement de l'arme par des compétences expertes.
- Les chargeurs de toutes les armes à distance ont une capacité de 6 balles. Il est possible d'augmenter cette capacité en craftant ou en faisant crafter votre arme.
- Les Armes de tir en dotation non améliorées ne possèdent une capacité maximale que d'un chargeur. Vous ne pouvez donc pas mettre plus de 6 fléchettes dedans tant que vous n'avez pas appliqué l'amélioration dessus. Cette limitation ne s'applique pas aux armes fabriquées pendant l'événement.

Arme /Grade	Effets
Couteau /I (<70cm)	1 Esquive et 1 Fatal par Instance <i>Expert: 1 Esquive et 1 Fatal par Combat</i>
Epée Courte /I (<80cm)	1 Esquive par Instance <i>Expert : 1 Esquive par Combat</i>
Epée Longue /II (<110cm)	Elle est longue, elle tranche et c'est bien !

Arme /Grade	Effets
Pistolet /I	Il tire et c'est bien !
Fusil /I	Ajoute Extra Ammo (+1 chargeur hors encombrement) <i>Expert : "Une dernière pour la route", peut vider rapidement son chargeur en criant une fois à 0 pev au sol. RP please.</i>
Shotgun /II	1 annonce "Reculé 5" par Instance lors d'un tir à bout portant. <i>Expert : 1 annonce "Reculé 5" par Combat lors d'un tir.</i>

Marteau /II	1 annonce "Reculé 3" par instance. <i>Expert: 1 annonce "Reculé 3" par Combat.</i>	Auto Canon Lourd /III	.Extra ammo x2 (12) uniquement ACL <i>Expert : Extra ammo x4 (24) uniquement ACL</i>
Epée à 2 mains /II (>110 cm)	1 Esquive par Instance <i>Expert : 1 Esquive par Combat</i>	Bolter /III	1 Annonce "Moral" sur une personne par Instance. <i>Expert : 1 Annonce "Moral" sur une personne par Combat.</i>
Epée Tronçonneuse /III	1 Fatal par instance <i>Expert: 1 Fatal par Combat</i>	Bolter Lourd /IV	1 Annonce "Moral de Zone" par Instance lors d'une salve de 6 secondes. <i>Expert: 1 Annonce "Moral de Zone" par Combat lors d'une salve de 6 secondes.</i>
Epée Énergétique /V	3 Fatal par instance <i>Expert : 3 Fatal par Combat</i>	Plasma / IV	1 Annonce "Ferveur" par Instance lors d'un minimum de 3 tirs. <i>Expert : 1 Annonce "Ferveur" par Combat lors d'une salve de 3 tirs minimum.</i>
Lame de Force /VI	3 Fatal par instance - Frappe à "Warp". <i>Expert : 3 Fatal par Combat - Frappe à "Warp".</i>	Plasma Lourd /V	1 Annonce "Ferveur" par Instance lors d'un tir de 3 minimum. <i>Expert : 1 Annonce "Ferveur" par Combat lors d'une salve de 3 tirs minimum.</i>

Annexe : Liste des drogues

Nom	Composition / Craft	Légalité	Gain	Contre-coup (en plus de perdre une case sur la bande de blessure)
Cigare	uniquement par l'Administratum	légal	Une annonce Moral pour l'instance, sur soi ou un autre.	Symptômes : pupilles dilatées et toux pendant 2H
Frenzon	2x[MA] + 2x[HP]	légal	Immunité à Peur et à Intimidation.	<i>Subit un traumatisme lors du prochain Debrief.</i> Symptômes : Toux, yeux rouges et trouble de l'humeur pendant 1H
Reflex	2x[MA] + 2x[PP]	légal	2 esquives par combat	Gère les annonces "Peur" et "Intimidation" comme des "Catatonies" Symptômes : yeux rouges et crampes musculaires pendant 1H
Stimm	2x[MA] + 2x[AU]	légal	+2 PEV pour l'instance	<i>Perd 1PEV lors du prochain Debrief.</i> Symptômes : yeux rouges et difficulté respiratoire pendant 1H
Obscura	4x[MA] + 1x[ES]	illégal	Effet "Moral" sur soi Immunité à Désespoir	<i>Dépendance immédiate, subit un effet de Désespoir permanent, sauf sous Obscura.</i> Symptômes : yeux rouges et trouble de l'humeur pendant 1H
Fury	2 x[MA] + [HP] + [PP]	illégal	Force +2 (non cumulable) Immunité à Peur et à Intimidation 1 Annonce "Fatal" pour l'instance (Corps à corps ou pugilat)	Ne fuit plus un combat (et ne se désengage pas). Poursuit les ennemis (y compris dans de la lave). Soucis très prononcé avec l'autorité (seule une annonce "Moral" peut vous calmer, temporairement) Symptômes : trouble de l'humeur pendant et crampes musculaires pendant 1H

Annexe : Bâtiments et améliorations de camp

Armurerie

Il n'est possible de crafter que des armes & armures du même niveau que celui de l'armurerie

Il n'est possible de demander que des armes & armures du même niveau que celui de l'armurerie +1

- lv 1 Gain de munitions après chaque mission fonction du lv
- lv 2 Accès aux explosifs
- lv 3 les mechanicus disposent d'un emplacement de module supplémentaire
- lv 4 Gain de Fixo-truc après chaque mission
- lv 5 les mechanicus disposent d'un emplacement de module supplémentaire

Infirmerie

- lv 1 lv= nombre de synthétisation d'une boîte de consommables médicaux par jour (aléatoire)
- lv 2 Gain d'1 Medikit lors du Brief de chaque mission. Zone de quarantaine accessible.
- lv 3 Possibilité de Crafter des Medikit. Donne accès à un masque régénérant permettant de récupérer une bande de blessures vierge en quelques minutes.
Le masque est ensuite inutilisable pendant une heure.
- lv 4 Possibilité de Crafter des Drogues de combat. Donne accès à trois masques régénérants.
- lv 5 Gain d'un PEV supplémentaire pour tout le camp. Donne accès à six masques régénérants.

Valkyrie

- lv 1 Blindage renforcé (Valkyrie plus résistante)
- lv 2 Auto-canon embarqué (peut tirer à l'auto-canon en support militaire sur les missions stratégiques)
- lv 3 Fiabilité augmentée (risque d'avarie en plein vol réduit)
- lv 4 Soutes plus grandes (stocke plus de ressources lors de missions de reconnaissances stratégiques)
- lv 5 Bombes impériales (Possibilité de purifier intégralement une zone de la carte stratégique).

Poste de Commandement

- lv 1 Relais Communication (possibilité de communiquer avec des fronts éloignés sur la carte stratégique)
- lv 2 Avec l'antenne, c'est mieux (vous avez plus d'information sur les missions stratégiques possibles)
- lv 3 Sonar Orbital (vous révélez deux zones au lieu d'une seule lors des missions de reconnaissance stratégiques)
- lv 4 Balise de Téléportation (Vous agissez plus vite, vous obtenez une action supplémentaire lors des missions stratégiques)
- lv 5 Un café long (Vous obtenez 3 actions supplémentaires lors des missions stratégiques)

Administratum

- lv 1 lv = nbre de formulaires traités par heure +2
- lv 2 Présence d'une boîte à formulaire. Les formulaires peuvent être déposés et n'ont plus à être remis en main propre.
- lv 3 lv = nombre de candidatures à la promotion par jour.
- lv 4 Il se pourrait que l'Administratum connaisse la localisation de quelques entrepôts cachés.
- lv 5 Excès de zèle de l'administratum en votre faveur







Chapelle



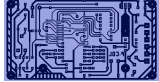
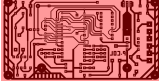
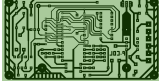





- lv 1 Il se pourrait que vous ne soyez pas des hérétiques
- lv 2 Possibilité de faire des rituels sacrés et sanctifications
- lv 3 Possibilité de faire des purifications
- lv 4 L'Empereur protège la chapelle (toute personne dans la chapelle bénéficie, tant qu'elle reste dans la chapelle, de la compétence "l'Empereur protège")
- lv 5 Miracle de l'Empereur. Augmente vos chances de survie.




PEMT (Plan d'Entretien du Moral des Troupes)

- lv 1 Vous avez accès au jeu de cartes collections de Clover. Remporter une partie vous fait l'effet d'une annonce Moral.
- lv 2 Vous pouvez désormais utiliser les encens parfumés de Clover pour tenter de laver votre souillure. Bénéficiez d'une annonce Moral.
- lv 3 Vous avez accès à l'apaise-pensée. L'utiliser vous immunise à la prochaine annonce Désespoir. Annoncez "Résiste Warp"
- lv 4 Vous avez accès aux caresses du froisse-musclor. L'utiliser est vivifiant et très agréable, bien que douloureux à la longue., vous gagnez une annonce "Ferveur" et la prochaine annonce Désespoir vous fait un effet d'annonce "Moral" à la place. Annoncez "Résiste Warp".
- lv 5 Venir se reposer ici est devenu tellement reposant. Cela vous fait le même effet qu'une drogue Obscura, mais c'est légal, merci aux nobles de Clover. Effet "Moral" sur soi Immunise à Désespoir pendant 1 heure (Annonce "Résiste Warp").

Annexe : Liste des éléments de jeu

Nom	Type	Stockage	Description	Visuel
Point de ressource	consommable	Pas de limite	Représente les ressources utilisées pour réaliser des actions de jeu qui ne peuvent être matérialisée, comme le prometium, les boulons, une plaque de tôle, des vies humaines, de l'huile de moteur, les sandwichs pour le pilote... etc	
Point de réquisition	consommable	Pas de limite	Sert à réquisitionner un peu tout, les quantités d'un peu tout variant en fonction du jeu et de vos actions. D'une manière générale, ce point est à échanger auprès de l'Administratum contre autre chose, souvent des consommables ou de l'équipement, mais aussi des points de ressource. La valeur récupérable par point de réquisition est variable, n'oubliez pas de demander ce que vous pouvez en faire à l'Administratum.	
Bons de contact	consommable	Pas de limite	Représente vos relations, contacts. Certaines demandes auprès de vos contacts (exemple: un bombardement orbital), si elles sont réalisables de leur part, nécessiteront des bons de contact. Notez que certaines demandes peuvent nuire à votre relation.	
Munition	consommable	5 par emplacement	Sert à tirer avec votre fusil, pistolet, bolter...etc. Attention, si vous en avez 6, ça fait un chargeur.	Fléchettes NERF Elite et Méga
Chargeur	consommable	5 par emplacement	Chaque chargeur contient 6 munitions	Fléchettes NERF Elite et Méga
Douille (Munition au sol)	consommable	Pas de limite	uniquement récupérable avec la compétence Ferrailleur. Elles sont à échanger auprès de l'Administratum (ou d'autre voie à découvrir en jeu) contre des éléments de jeu. Si c'est filé par 6 dans un sachet, ça fait plaisir à l'Administratum.	Fléchettes NERF Elite et Mega Bleue et rouge uniquement
Armes (toutes)	équipement	1 par emplacement	Pistolet, Fusil, couteau, épée tronçonneuse... etc	NERF et GN
Couvert portable	équipement	2 emplacements	Une plaque blindée qui protège des tirs balistiques mais se brise au premier coups au corps à corps. Elle occupe la place d'une personne dans une Valkyrie et ne peut être déplacée qu'avec un score de Force de 7.	Pavois
TNT	consommable/composant	1 par emplacement	Explosif basique entrant dans la composition de bombes cf Explosifs.	
Détonateur (tous)	consommable/composant	1 par emplacement	Permet d'activer une Bombe cf Explosifs	
Bombe (montée)	équipement / consommable	1 par emplacement	Il en existe plusieurs, voir Explosifs	TNT(s) + Cellule(s) énergétique(s) + Détonateur(s)
Composant universel	consommable/composant	5 par emplacement	Désigne un peu tout ce qui peut être utilisable sans être trop spécifique. C'est un peu l'unité de base du craft. C'est un composant. Et il peut servir un peu à tout. Voilà.	
Cellule énergétique Bleu / Engrenage Bleu [EB]	consommable/composant rare	1 par emplacement	Cellule énergétique servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou explosifs.	

Cellule énergétique Rouge / Engrenage Rouge [ER]	consommable/ composant rare	1 par emplacement	Cellule énergétique servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou explosifs.	
Cellule énergétique Vert / Engrenage Vert [EV]	consommable/ composant rare	1 par emplacement	Cellule énergétique servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou explosifs.	
Circuit Bleu [CB]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Circuit servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Circuit Rouge [CR]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Circuit servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Circuit Vert [CV]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Circuit servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Forge / Métaux Bleu [FB]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Matériaux servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Forge / Métaux Rouge [FR]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Matériaux servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Forge / Métaux Vert [FV]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Matériaux servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Encens [ES]	consommable/ composant	5 par emplacement	Indispensable afin d'apaiser l'Esprit de la Machine. Plus il y a d'Encens utilisé, plus le craft a de chance de réussir.	
Fixotruc	consommable	1 par emplacement	Permet de réparer différents trucs dont l'armure. Il est utile pour réparer une Valkyrie, une porte, un système électrique, un garde. Un bricoleur peut rendre un PEV hors combat à un personnage sans utiliser la bande de blessure.	
Médikit	consommable	1 par emplacement	Rend immédiatement l'intégralité des PEVs à un personnage. Soigne également les fractures (Brise), la catatonie sans intervention sur la bande de blessure.	Seringue
Meph-adrénaline [MA]	consommable/ composant	5 par emplacement	Consommable pharmacologique utile contre la baisse de tension, arrêt du coeur etc... Il sert également à la fabrication de divers drogues et remèdes.	MA
Antiseptique universel [AU]	consommable/ composant	5 par emplacement	Consommable pharmacologique utile contre les infections, germes, virus etc... Il sert également à la fabrication de divers drogues et remèdes.	AU
Hémato-plaquette [HP]	consommable/ composant	5 par emplacement	Consommable pharmacologique utile contre les saignement, hémorragie etc... Il sert également à la fabrication de divers drogues et remèdes.	HP

Proto-protéine [PP]	consommable/composant	5 par emplacement	Consommable pharmacologique utile contre les fractures (Brise), déchirement des tissus etc... Il sert également à la fabrication de divers drogues et remèdes.	PP
Prometheum [PM]	consommable	5 par emplacement	Cellule de carburant hautement énergétique. Peut servir dans la fabrication de machine, mécanisme et autres trucs. Très utile pour faire voler une Valkyrie.	 PROMETHEUM
Détecteur / Auspex	équipement	1 par emplacement	Permet de lancer 3 Auspex pendant l'instance (voir Auspex)	Lampe UV
Cerveau crâne	équipement	1 par emplacement	Contient des données mais peut également avoir d'autres utilités à découvrir en jeu.	
Masque à Gaz	équipement	1 par emplacement	Porté, il vous permet de résister au effet de Gaz et d'utiliser des cartouches de Gaz de combat si vous avez l'entraînement adapté (Compétence Gaz). Il vous immunise également aux annonces "Maladie" sauf indication contraire pendant le jeu. Porter un masque à gaz vous permet d'avoir une cartouche de gaz hors encombrement.	
Cartouche de Gaz	consommable	1 par emplacement	effets divers, réservé aux personnages sous gaz de conditionnement (Chemdogs) munis d'un masque à gaz. Porter un masque à gaz permet d'avoir une cartouche de gaz hors encombrement.	Bon de Validation Orga
Drogue de combat	consommable	1 par emplacement	effets divers. Doivent être prises PENDANT l'instance.	Bon de Validation Orga
Cocktail	consommable	1 par emplacement	effets divers	Bon de Validation Orga
Recette de craft	composant rare	1 par emplacement	Recette de craft pour le Mechanicus. Très très précieux.	