



\*ANNEXE DU LIVRET DE L'INFANTERIE\*

# LE Recon

I. XVII Edition

DCDCVI Impression

Imprimé par les presses de l'empereur d'Ultima Libris

La première publication de cette édition révisée a eu lieu en 968M40

De par ses révisions, ce document remplace la XVI édition afin de correspondre aux nouveaux dogmes impériaux.

Approuvé par le conseil de l'Officio Medicae de Cypra Mundis

“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

Arthakis étant une mission isolée, vous arriverez avec peu de ressources et les ravitaillements seront peu nombreux. Le rôle des recon sera donc essentiel afin de trouver du matériel sur place pour alimenter l'effort de guerre. Dans une grande zone d'exploration libre ainsi que dans des instances, des balises permettent de simuler la découverte de caisses et d'entrepôts contenant des objets et ressources (en plus des objets de quête). **Les balises sont fixes et ne peuvent pas être déplacées.**

Afin de favoriser le jeu d'exploration pour tous les recon, on considère que même cartographié les lieux sont un vrai labyrinthe, de plus des forces hostiles en présence ont tendance à faire varier les positions des ressources stratégiques, c'est pourquoi il est impossible de transmettre la position d'une balise à un autre joueur et nous vous demandons de bien vouloir respecter cette règle afin que tous les recon puissent explorer. Les trois règles d'or pour un recon sont donc:

**Un même joueur ne peut utiliser une même balise qu'une seule fois dans tout le GN.**

**Un même joueur ne peut en fouiller qu'une à la fois par expédition hors du camp.**

**Un joueur ne peut transmettre la position d'une balise à un autre joueur.**

## Les balises

Les balises sont des plaques imprimées avec un code alphanumérique unique. Les joueurs ayant la compétence Auspex pourront utiliser leurs auspex pour plus facilement les détecter.

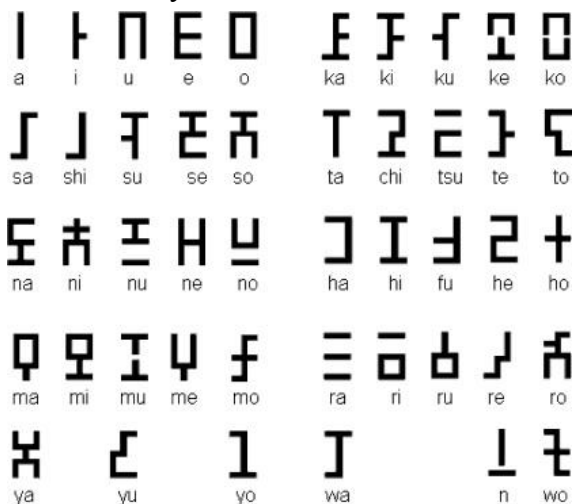
A l'arrière des balises est imprimé un symbole complexe codé. Ce mini jeu de décodage est là pour représenter une fastidieuse fouille du conteneur/de l'entrepot.

**Il est interdit de recopier ce symbole**, seulement les informations qui en sont décryptées.

Nous rappelons que les balises ne peuvent et ne doivent pas être déplacées.

Chaque symbole contient trois informations :

- une liste de syllabes

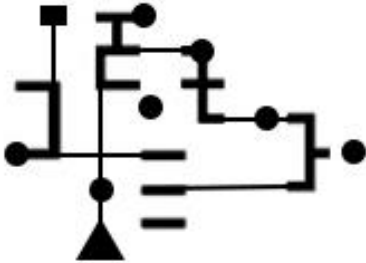


- un ordre pour les syllabes

=> obtenu en suivant une flèche qui va du triangle jusqu'au rectangle

- un nombre qui peut être positif ou négatif  
=> obtenu en comptant des points, ceux qui sont sur la flèche ou les syllabes sont positif, ceux qui sont en dehors sont négatifs

Exemple :



Les syllabes sont : HA SE RA WO TE

Dans l'ordre cela donne : SE WO TE RA HA

Concernant les points, il y en a 5 imbriqués et 2 non imbriqués, donc le nombre est : 3

Le code à donner est donc SE WO TE RA HA 3

## Récolte

Une fois le Recon de retour au camp, il doit se rendre à l'Administratum auprès duquel il doit :

- donner le code unique
- donner le résultat du mini jeu

L'Administratum donnera alors les ressources obtenues par le Recon. Cet échange se fera en hors jeu et le joueur sera libre en RP de déclarer officiellement ensuite, ou non, ses découvertes à l'Administratum.

Le premier joueur qui donne le code a plus de chance de récupérer un maximum de ressources et les ressources les plus rares

Une même balise n'est jamais vidée, tout joueur qui y va y trouvera quelque chose

Même sans avoir réussi aucun élément du mini jeu de fouille, le personnage aura tout de même eu le temps d'attraper le premier truc venu du conteneur/entrepôt, mais il s'agira d'une ressource de base en faible quantité.