



Livret de règles

Générales

version 1.0 2020

Sommaire

Lexique	4
Sécurité émotionnelle	4
Le combat	5
Le pugilat	5
Le corps à corps	5
A distance	5
Les Phases de jeu	6
Les groupes de jeu	7
Le Conscriit - Personnage	8
Les Soins	9
Les dégâts physiques	9
La Bande de blessure	9
L'acte de Soin	10
Medicae et Infirmier	10
Les Maladies	11
Le coupon maladie	11
Les symptômes	11
Le code prise de sang	11
La contagion	12
La létalité	12
Le traitement (Soins)	12
Procédure de quarantaine	12
Moral	13
Les dégâts psychologiques	13
Corruption	14
La Foi	15
Prière	15
Messe	15
Rituels	15
Sanctification	15
Purification	15
Ferveur	15
L'équipement	16
Les armures	16
Les armes	16
Les Explosifs	16
Les consommables	17
Les trucs spéciaux	17
Le Craft	18
Médicale	18
Les consommables pharmacologiques	18
Médikit	18
Les drogues	18
La recherche	18
Technologie	18
De la Formule et du rituel de craft	19
Liste des composants	19

Amélioration / Fabrication d'équipement	19
Amélioration de Camp	20
La stratégie	21
Le Poste de Commandement	21
L'état-major	21
Les ressources	21
La Tactique	21
Les Synergies d'escouades et de régiments	21
Préparer une Mission	21
Le Recon	23
La discrétion	23
Les Auspex	23
Faire une reconnaissance	23
Les cyalumes circulaires	23
Le pilotage	24
Les fenêtres de vol	24
Le vol sub-orbital	24
Les avaries	24
Les crashes	24
Les gaz	25
Contact	26
Annexes : Annonces de jeu	27
Annexe : Compétences (non exhaustive)	28
Annexe : Liste des Cocktails	32
Annexe : Les armures	32
Annexe : Les armes	33
Annexe : Liste des drogues	34
Annexe : Bâtiment et améliorations de camp	35
Annexe : Liste des éléments de jeu	36

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 interprétés par des joueurs mais dont le rôle est défini et géré par l'organisation.

RP : Roleplay. C'est jouer le rôle d'un personnage dans son univers. Exemple : Un commissaire qui abat un fuyard, c'est roleplay !

HRP : Hors-roleplay (ou hors-jeu) : Signifie que vous n'êtes pas en jeu. Exemple : Un coup de crosse d'un nerf vous assomme réellement, là vous êtes HRP.

Instance : Le jeu étant instancié, zone et durée type encadrant l'action. Correspond souvent à une mission. Certains effets de jeu ne durent qu'une instance ou un certain nombre de fois par instance. Le Camp est considéré comme une instance permanente.

Combat : Phase de jeu d'action.

Annnonce : 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 (que vous avez déjà tous remplis)
2. **Safeword** : On part sur "**vraiment vraiment**". En cas de problème (blessure, soucis psychologique) le joueur peut faire comprendre à son interlocuteur qu'il y a un problème HRP en prononçant le safeword "vraiment vraiment". *Exemple*: "Tu me fais **vraiment vraiment** mal"... Si cela ne suffit pas, sortez du jeu.
3. **Sortir du jeu** : En cas de soucis 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 les 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 sécuritaires 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 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 organisateurs vous préciseront s'il faut arrêter le combat, mais pensez à utiliser votre bon sens. Pour rappel, l'annonce "**Parade**" ne fonctionne que sur des dégâts aux corps à corps.

A distance

Nous utilisons des Nerfs à fléchette, compatible Elite, Mega, pour le combat à distance mais également des Rocket Nerf et des disques. Bref, tout sauf Rival. 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.

Pour rappel, l'annonce "**Esquive**" ne fonctionne que sur des dégâts à distance.

Les Phases de jeu

Mortis Gloria et Administratum est un GN construit sur un système instancié. Qu’entendons-nous par “Instance” ?

Une Instance est une scène de Jeu plus ou moins longue avec un début et une fin clairement définie dans ce livret de règle, 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. Les Instances sont des Phases de Jeu. Toutes les Phases de Jeu ne sont pas des Instances:

- Camp Imperium
- Conseil Tactique
- Brief
- Instance “Mission”
- Instance “Laissé pour mort”
- Debrief
- Combat

Certaines compétences ne sont utilisables que lors de certaines Phases de Jeu. Il vous faut donc maîtriser ce lexique pour utiliser correctement vos compétences.

Camp Imperium : Le camp est à la fois une phase de jeu et un lieu de jeu. Il est considéré comme une instance permanente. Etabli sur un lieu stratégique, il permet les communications orbitales et le ravitaillement. Il possède des infrastructures permettant le bon déroulement de la mission. Le Camp est sous la direction d'un **Capitaine** et regroupe les différents Régiments et les Civils.

Lors de cette Phase de jeu vous avez la possibilité de faire soigner vos Blessures, vos Traumatismes, réparer votre matériel et tenter de diminuer votre Corruption.

Des améliorations de Camp seront disponibles (Infirmier, Atelier, Balise de droppod 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. Pour fluidifier le jeu, vous pouvez grouper les conseils tactiques et y aborder plusieurs missions.

Brief : Cette Phase est en générale précédée de l’annonce “Brief” et réclame votre attention. Elle intervient systématiquement avant une Instance (Dans la Valkyrie, au Téléport ou au Camp Imperium). Il s’agit du moment où vous recevrez des informations gameplay spécifiques tel que :

- La validation de votre score Tactique et les effets en découlant,
- 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.

Exemple : les emplacements d’armures, les bandes de soin et de corruption.

NB :

- Ne pas être attentif lors de cette phase peut conduire à la mort de votre personnage pendant l’Instance.
- Les Valkyries et le Téléport ou autre moyen de déplacement consomme des ressources pour leur utilisation.

Instance “Mission” : Elle est toujours précédée d’une phase de Brief et suivie d’une phase de Debrief. Il s’agit en général de réaliser un ou plusieurs objectifs, parfois en un temps donné, souvent en moins d’une heure.

Instance “Laissé 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 "Laissé 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, la pression psychologique, etc, mieux vaut sans doute choisir la mort.

A la fin de cette phase, vous aurez un Debrief spécifique et devrez quoi qu'il arrive vous rendre au PC Orga pour signaler que vous avez subi une Instance "Laissé pour Mort" ainsi que les effets qui en découlent qui vous seront transmis pendant le Debrief.

Debrief : Il s'agit de la phase qui clôture une Instance, elle est en général précédée de l'annonce "Debrief". Certains effets s'appliquent à ce moment. L'Orga validera également vos objectifs et vous indiquera les effets de jeu en découlant. Quoiqu'il arrive, votre phase de Debrief ne se termine qu'une fois que vous êtes passé par le PC Orga pour y communiquer votre éventuelle Corruption.

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 engagés 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 (gommette à retirer (cf.corruption), fin de l'effet de l'annonce "Peur").

Les groupes de jeu

Le Régiment

Trois à cinq 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 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.

Des améliorations d'escouade seront disponibles (Dotation, Autorisations spéciales, Dérogations etc.)

Les Gradés et les notables

Dans chaque régiment, on compte un **Officier** et un **Commissaire**. 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 un ou deux **Ecclésiarche**, un ou deux **Technomancien** ou un **Medicae**. Ouais, quand on compte bien, ça n'en fait pas des masses de chaque (surtout les Medicaes, haha). Pour autant soyez assurés que tout ce petit monde aura l'occasion de prouver sa loyauté en allant au front avec vous.

Le Conscrit - Personnage

Votre personnage est entièrement créé par l'équipe orga à partir de vos formulaires d'incorporation.

Vous devez toujours avoir sur vous votre fiche de personnage et la présenter sur demande d'un orga.

Le personnage est le plus souvent rattaché à une escouade au sein d'un régiment.

Il dispose d'un BG où figurent les missions auxquelles il a déjà survécu ainsi que les camarades qu'il a pu y rencontrer.

Il dispose de compétences génériques (cf Annexe : Compétences) qui lui sont propres, et parfois un petit spécial.

Il vous faut impérativement connaître et maîtriser :

- Les annonces (cf récapitulatif complet en fin de livret de règle)
- Les Phases de Jeu
- Vos compétences
- Les règles générales

Si vous avez un doute, interrogez un Orga ou un Référent.

Votre personnage ne fait qu'un avec son armure. Il possède donc des points d'espérance de vie (PEV), et des compétences lui octroyant des annonces ou effets de jeu divers.

NB : Si vous avez un doute sur une annonce ou que vous ne la comprenez pas, considérez que vous venez de perdre un PEV. Le plus souvent, c'est le cas.

PEV : Points d'espérance de vie, en moyenne égale à 3. Le nombre de dégâts que vous êtes apte à encaisser avant de découvrir les joies de l'agonie.

Ils doivent être soignés par un infirmier, un médicae, ou bien par l'utilisation d'un Fixotruc par des personnages possédant la Compétence Bricoleur. Il est possible de les soigner en mission, mais...

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, il est recommandé de s'organiser pour un score collectif. Vous devez annoncer votre bonus de force **et le nouveau total**.

Agonie : Lorsque vous tombez à 0 PEV, vous tombez au sol en Agonie, sans pouvoir bouger ni appeler à l'aide. (Attention, vous pouvez 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. Attendez au sol la fin de la scène et venez voir l'orga le plus proche.

Les Soins

Les dégâts physiques

Lorsqu'on prend des dégâts, fatalement, on va finir par perdre des PEV et à zéro, on est mourant pendant 5 minutes. Croyez-moi, cinq minutes en mission, c'est extrêmement long. Soit on est stabilisé par un infirmier, un Medicae, ou quelqu'un sachant utiliser un Fixotruc, et en ce cas, on n'a plus qu'à attendre les soins. Dans le cas contraire, on décède.

Parfois, un type a pitié et vous achève; ça prend entre 3 et 5 secondes et c'est garanti sans quiproquo. Il ne reste plus qu'à rejoindre le PC Orga à la fin de l'instance, ou à la première occasion (ne partez pas seuls dans les couloirs des mines). Toutes nos condoléances.

Un mec, c'est lourd, surtout un blessé. **Il faut donc deux personnes pour le porter.**

Attention, tous les soins effectués pendant une Instance sont temporaires. Pour récupérer correctement, vous devez passer une heure au Camp Imperium. Si vous retournez en mission avant ce délai, vous risquez fortement de tomber agonisant lors du Brief.

La Bande de blessure

Chaque joueur aura sur lui une bande de blessure (bande de papier de 5 cm sur 20 cm). Le joueur blessé la présente au Medicae ou infirmier, plaqué contre sa blessure. Ce dernier saura quoi en faire. Cette Bande sera séparée en 5 portions formant des cases. Dans chacune de ces cases, un ou plusieurs symboles seront inscrits.

Les symboles, composés de deux lettres, correspondent aux symboles des consommables médicaux et donc aux types de blessures que vous allez devoir soigner.

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

En effet, indépendamment du coup qui a pu provoquer la blessure (même si cela peut habiller le rôleplay), c'est cette bande de blessure 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.

Par exemple, la 1ère blessure (HP) pourra être interprétée comme une hémorragie externe (*Merde ça pisse le sang de partout !*). La seconde blessure, elle, serait une infection (*Ok, petit bobo, mais la plaie est toute violacée, on ne va pas prendre de risque.*). La Troisième est une bonne vieille chute de tension (*Allez allez, on reste avec moi, je vais vous mettre un petit remontant et vous pourrez y retourner.*). La quatrième pourrait vous inspirer une fracture avec infection (*Bon, on va nettoyer ce merdier avant de ressouder les os.*) La cinquième, enfin, pourrait être une hémorragie interne avec petit arrêt cardiaque bien dramatique (*Bordel, il est où le toc toc ? Rha il a perdu trop de sang, faut tout faire repartir !*).

Les Bandes de Blessures sont remises lors du **Brief** ou à **l'Infirmier** pour le camp.

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 psyker ?

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'yagrafer. S'il y a deux symboles ou plus,agrafez les coupons dans la case.

Note : rappelez-vous que vous êtes en train de soigner quelqu'un à l'arrache, pas de poinçonner son billet de train. Donc garder la bande proche du corps du patient et donner de joyeux coups d'agrafeuse. Le bruit devrait être sympathique pour les témoins. Et c'est tout.

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

Si la bande de blessure ne possède plus de case libre (5 blessures déjà soignées), le patient est dans un tel état que tout soin supplémentaire demandera un consommable de chaque type (soit 4) par blessure.

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 blessure. Il suffit d'injecter sa dose au blessé de manière RP.

Si un patient n'a pas sa bande de blessure il ne peut être soigné que par un Médikit.

Il est possible de se soigner soi-même à condition d'être encore conscient.

Medicae et Infirmier

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

- **Un Medicae peut utiliser n'importe lequel des quatre consommables médicaux sur une mission.**
- **Un infirmier ne peut choisir qu'UN SEUL type de consommable médical qu'il pourra utiliser sur une mission donnée.** Il pourra changer librement lors de la prochaine mission. Le choix doit se faire **AVANT le Brief** et être communiqué à l'orga avant que les Bandes de Blessures ne soient remises. Il peut utiliser les Médikits comme les Médicaes.

D'un point de vue technique, quatre 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 champs 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 fonctionneront pas sur des maladies expérimentales avancées.

Lorsque vous subissez une annonce "Maladie" vous devez vous rendre au PC Orga afin de déterminer si vous êtes atteint d'une maladie et le cas échéant, laquelle.

Si vous subissez une annonce "Maladie" pendant une instance, annoncez le discrètement aux orgas lors du Debrief d'instance. Vous effectuerez alors un tirage pour savoir si vous êtes malade.

Une maladie ne se déclenche qu'une fois le coupon Maladie remis. Elle est considérée en incubation avant, soit pendant l'instance où vous avez subi une annonce "Maladie", soit au camp après avoir subi une annonce "Maladie" et avant d'aller effectuer votre tirage.

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 médicae ou lors de la contagion).

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

Exemple :

Symptômes	Code Prise de Sang	Contagion	Létalité	Traitement	Erreur de diagnostic
<i>Votre peau vous gratte et vous tousssez beaucoup, parfois même du sang. Vous avez la diarrhée et cela semble vous vider de toute énergie et vous dessécher. Vos émotions semblent décuplées et aléatoires, la fatigue vous fait rire et pleurer pour un rien.</i>	M41DM	<i>Personne saine à moins d'1m pendant 5 min (sauf port de masque)</i>	7h	[PP] + [HP]	<i>Si vous êtes traité avec un [AU] + [PP], votre état s'aggrave et vous tombez en catatonie (se soigne comme toute catatonie mais la maladie n'est pas traitée) Pour tout autre traitement, ajoutez la fièvre pendant une heure à vos symptômes.</i>

Les symptômes

Sur votre coupon Maladie, vous trouverez la liste de vos symptômes. Mieux vous les interprétez, plus il sera facile pour les Médicaes 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 Médicae lors de leur test mais également lors de la contagion. Les médicae 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 le “code prise de sang” de votre maladie.

Si vous subissez une contamination, retenez le code de la Maladie qui vous est transmise et rendez-vous au PC Orga pour récupérer votre coupon Maladie en communiquant ce code aux orgas. Si vous oubliez ce code, 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 délais au-delà duquel votre personnage décède si la maladie n’a pas été traitée.

Le traitement (Soins)

Le nombre de maladies étant conséquent dans l’univers de Warhammer 40k, les Médicae ont développé des traitements communs capables de traiter un grand nombre de maladie. Ils sont cependant dans l’obligation d’identifier certains symptômes pour reconnaître le traitement adapté. Un mauvais diagnostic peut entraîner des complications voir 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 Médicae).

Procédure de quarantaine

Suite à une mission, en cas de soupçon de contamination, toute l’escouade doit être mise en quarantaine. Une batterie de test 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 Infirmerie militaire de niveau 2.

Pour identifier la Maladie, le Médicae 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 devrez fournir au Médicae les indications du code maladie, votre température (Rien, Fièvre ou Hypothermie), si vous subissez une déshydratation et les informations de contagion en fonction des tests réalisés et des questions du Médicae.

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 Médicae 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 guérit, dotez le de dispositifs adéquats en fonction du type de contagion (masque chirurgical ou à gaz pour les miasmes, gants pour le contact) 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'annonce. 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.

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

Attention : Quoiqu'il arrive si vous avez subi une annonce Désespoir ou Catatonie vous devrez vous faire examiner au campement par un Medicae et un Prêtre pour éviter un traumatisme permanent.

Les dégâts psychologiques

A force de subir la Peur 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 en même temps que votre Corruption 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 et le Prêtre... 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 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.

Les joueurs disposeront d'une bande de corruption que nous fournirons pendant la phase de Brief, possédant plusieurs gommettes. Chaque fois qu'un personnage subit une annonce liée à la corruption, il doit enlever une gommette de sa bande. Si l'annonce s'est faite pendant un combat, il devra enlever la gommette immédiatement après l'engagement. Si l'annonce se fait en dehors d'un combat, il doit enlever la gommette immédiatement.

Si vous avez été soumis à la corruption, à la fin de l'instance vous réaliserez un tirage selon les instructions de l'orga lors du **Debrief**. Vous ne connaîtrez pas le résultat, donc vous ne saurez pas si vous êtes effectivement corrompu ou non. Oui, vos petits camarades sont au courant que vous avez une chance d'être souillé. Nous remercions les officiers et commissaires de s'assurer que cela se fasse de manière ordonnée.

Attention, si un joueur devait perdre sa bande lors de l'instance, nous considérerons qu'il a perdu toute ses gommettes, avec les conséquences que cela implique.

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.

- **Corruption** : Vous pouvez sentir la souillure s'infiltrer en vous. Que ce soit une orgie de Slaanesh ou une explosion de pus Nurgle... Il ne vous reste plus qu'à prier pour que votre âme reste intacte. Retirez une gommette de votre bande de Corruption dès que possible.
- **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 ? Retirez une gommette de votre bande de Corruption dès que possible.

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 prêtre 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" (annonce "*I warp*") pour une instance. Il donne alors un bonus de 1 point de Tactique Warp pour l'instance.

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 laissé à l'appréciation de l'orga présent.

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.

Les armures

L'armure représente le paquetage de base que le fier garde impérial doit enfiler 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 possédants des propriétés particulières.

Comment ça fonctionne ?

Grade : niveau général de l'armure, coût et difficulté du craft

Emplacement : nombre d'emplacements permis par l'armure

PEV : points d'armure augmentant les PEV
(Pour plus d'information, consultez l'annexe des armures.)

Spéciaux : avantages divers proposés par l'armure

Les armes

On distingue les armes de contact des armes à distance. **Toutes les armes font 1 point de dégât.**

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, malgré la faible luminosité, 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 model de l'arme souhaitée** que vous pourrez utiliser dans le cas où le craft est réussi.

Point importants :

- *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, quelque 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 Explosifs

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

utilisations pour ces explosifs. L'élément de jeu qui vous sera confié est trois bâtons rouges (TNT). 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 :

1 TNT + 1 chargeur (6 munitions) :

Explosion de Zone

1 TNT + 1 Cellule énergétique Bleue :

Explosion EMP* de Zone

1 TNT + 1 Cellule énergétique Rouge :

Explosion Feu de Zone

1 TNT + 1 Cellule énergétique Verte :

Explosion Warp de Zone

3 TNT + 3 chargeurs (18 munitions) :

Explosion d'Instance

3 TNT + 3 Cellules énergétiques Rouges :

Explosion Feu d'Instance

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.

*EMP (*Electro Magnétique Pulse*) : Désactive, voir détruit les systèmes électroniques.

Les explosifs apportent un bonus tactique (cf. Tactique) non cumulatif lors du **Brief** s'ils sont portés par un personnage avec la compétence "Explosif" (cf. compétence "explosif") :

- **Explosif standard ou bleu** : +1 Bonus Tactique Militaire
- **1 Explosif Rouge** : +1 Bonus Tactique Feu
- **1 Explosif Vert** : +1 Bonus Tactique Warp

NB : 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.

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)

Les trucs spéciaux

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

Ex : Masque à gaz, Rosarius...

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.

Médicale

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 champs de bataille.

_ Meph-adrenaline	[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.

Médikit

Le Médikit est une injection permettant à un Infirmier ou un Médicae de rendre l'intégralité des PEV d'un joueur, de guérir les membres brisés, de sortir les gens de catatonie. Le Médikit, c'est la vie. Avec une infirmerie correcte, 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 Médicaes 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.

La recherche

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. Dans ce cas, il vous faudra collecter des éléments inusuels et utiliser différents réactifs pour tester vos compositions. L'Orga Craft sera là pour vous expliquer les modalités à suivre.

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.

Le Bricolage 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.

La Technomaîtrise ouvre l'accès à la compétence **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 optimiser une recette.

Afin de parvenir à crafter un truc, vous devez :

1. Avoir la formule (Techno-Ingénierie)
2. Rassembler les composants, compétences et l'équipe indiqués sur la recette
3. Réaliser une manipulation qui vous sera présentée par l'orga craft et votre Rôle Play
4. 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. Seul les dotations de départ sont concernées tant qu'elles n'ont pas subi d'amélioration. Voir 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 camps.

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
- 5 min de travail / lv (max 15 min)

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
- 15 min de travail

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. Dans le dernier exemple, il faudrait Techno-Ingénierie 4. 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.

Voir l'annexe Bâtiment et amélioration.

La stratégie

La stratégie regroupe divers systèmes tels que la tactique ou l'utilisation des ressources ou la sélection des missions ou les moyens utilisés. Elle est volontairement laissée complètement entre les mains des joueurs. 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

Il s'agit d'un des éléments du camp que vous pouvez améliorer ou non. C'est ici que la plupart des missions arriveront, sous forme de rapports de recon, de communications, données diverses et variées. Une carte des fronts de combat sera matérialisée. Diverses mécaniques de jeu annexes ou spécifiques à l'opus pourront vous y être expliquées. D'une manière générale, c'est ici que les conseils tactiques se dérouleront et que vous devez transmettre la liste des sélectionnés pour une mission ainsi que les ressources nécessaires à sa réalisation.

L'état-major

Il est composé de différents personnages (PJ et/ou PNJ) en fonction de l'opus et du scénario. 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)

La Tactique

Il s'agit d'un élément important du jeu, variant en fonction de l'instance, de la composition de l'équipe, du scénario, de vos actions de jeu, d'éléments de jeu, etc...

La tactique utilise 4 jauges distinctes :

- Militaire : Représente la coordination, certains équipements et l'expérience des soldats en mission.
- Perforant : Représente les caractéristiques de l'équipement utilisé concernant des dégâts perforants.
- Feu : Représente les caractéristiques de l'équipement utilisé et lié à l'utilisation du feu.
- Warp : Représente les caractéristique de certains équipements sacrés... ou hérétiques.

Chaque instance a un palier Tactique sur un ou plusieurs de ces points avec au moins un Militaire. Si les PJ ont un score de Tactique supérieur ou égal à ce palier, les effets s'appliquent. Ces scores ont des effets variés tel que l'affaiblissement de certaines créatures en terme de PEV ou d'utilisation de capacité.

Les Synergies d'escouades et de régiments

Des hommes et femmes qui ont l'habitude de travailler ensemble sont toujours plus efficaces. C'est dans cet esprit, et pour ajouter à la tactique, que des effets de synergie d'escouade et de régiment existent.

Préparer une Mission

Les Missions disponibles sont à récupérer la plupart du temps au poste de commandement, mais il existe d'autres possibilités à découvrir en jeu. Certains événements de jeu en déverrouillent tandis que d'autres en achèvent.

Une Mission possède 9 caractéristiques :

- Son coût en ressources ou consommables
- Sa difficulté (Minoris, Majoris, Extremis)
- Sa priorité (Prioritaire, Secondaire, Facultative)
- Sa fenêtre de réalisation (horaire)
- Une localisation
- Son type*
- Le score Tactique du Chaos **
- Son Objectif
- Le détail de la mission

* Récupération d'information, Sauvetage, Logistique, Destruction d'objectif, Prise de position...etc

**Récupérable uniquement après une mission de Recon.

Il existe plusieurs méthodes de résolution de mission. Les deux principales sont :

- Le Bombardement Orbital... si vous deviez récupérer quelque chose sur place, considérez que c'est loupé. De plus quelque soit le coût de la mission, un Bombardement Orbital a un coût exorbitant (l'utilisation de vos bons rapports avec l'Administratum et de vos contacts peut aider).
- Envoyer une mission pour le coût de la mission et prier que vos hommes s'en sortent...

Chaque Mission a un coût en point de ressource symbolisant le carburant, les pièces de rechange, les vivres...etc nécessaires à sa réalisation. L'état major possède de son côté une réserve de points de ressources qu'il doit utiliser pour faire les missions. Les points de réquisition permettent entre autre d'augmenter cette réserve. Certaines synergies d'escouade permettent également de diminuer le coût en ressources d'intervention.

L'état-major doit aussi déterminer par quel moyen il envoie l'équipe d'intervention (ce qui peut augmenter le coût en point de ressource) :

- Par Valkyrie,
- Par Téléport (s'il est accessible)
- A pied... oui, ça arrive.

Chaque mission a une fenêtre de réalisation correspondant à un horaire. **Passé ce délai, la mission est considérée comme échouée et inaccessible.**

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 60 secondes. Vous ne recevrez les résultats qu’au bout de ces 60 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 (cylume orange en cercle) disséminés dans l’instance. Les symboles se trouveront sur des cartes posées à proximité des cylumes oranges. **Les cartes ne doivent pas être ramassées.** Ces symboles vous permettront de récupérer des informations de reconnaissance supplémentaires pour des instances à venir.

Les cylumes circulaires

Seuls les personnages possédant la compétence “Recon” peuvent voir les cylumes circulaires. Il existe 6 couleurs de cylume. La composition d’un cylume a une signification en fonction de leur nature et nombre. Il est à différencier les cylumes oranges qui sont des points de Recon et apportent des informations stratégiques sur des instances futures, des autres couleurs qui apportent des informations sur l’instance en cours :

- | | | |
|---------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| ● jaune : Sacré | ● vert : Hérétique | ● violet : Hérétique |
| ● bleu : Hérétique | ● rouge : Hérétique | ● blanc : Xenos |

Basiquement, le nombre de cylume représente la force en présence : 0 Faible, 1 Moyenne, 2 Forte, 3 Démesurée. Les joueurs interprétant des personnages Recon recevront un livret complémentaires.

Le pilotage

Les pilotes ont la lourde tâche d'amener les escouades sur leurs 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.

Les fenêtres de vol

Pour accéder à une zone de mission, il faut calculer une trajectoire ainsi que les probabilités de tirs antiaériens ennemis. C'est déjà compliqué en temps normal, imaginez devoir le faire dans le contexte de deux lunes intriquées par le Warp. Les plans de vol des Valkyries sont donc longs et complexes à obtenir, c'est pourquoi chaque mission dispose d'une fenêtre horaire. En dehors, il n'y a aucune chance que vous arriviez à bon port.

Le vol sub-orbital

Les pilotes vont devoir manier le manche correctement tout en essuyant 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 pendant 30 minutes avec Bricolage ou Technomaîtrise, vous pouvez vous allier pour réparer plus vite (15min à 2, 10 min à 3...etc jusqu'à un minimum de 5 minutes à 4).

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. Leurs effets perdurent jusqu'à la fin de l'instance.

Il y a ensuite 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.

Ces divers gaz constituent des ressources. Ils peuvent être demandés auprès de l'Administratum.

NB :

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

Seul 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

Contact

Des relations, utiles ou non. Cette compétence est assortie d'un niveau ainsi que d'un bref énoncé qui donne une idée du type de contact (ex : Contact I : Commissaire).

Le niveau influe sur le nombre de fois total où il est possible de leur demander une faveur. Il est parfois possible de rendre des faveurs à ses contacts afin d'en gagner d'autres.

Il existe deux façons d'utiliser un Contact.

- Le **coup de pouce** : le truc qui fait bien à mentionner sur un doc administratif ou autre. On peut utiliser le coup de pouce autant de fois que nécessaire.
- La **faveur** : là, on demande vraiment quelque chose de conséquent à son contact.

Les contacts peuvent aussi bien aider à obtenir du matériel supplémentaire qu'à permettre à d'autres de régler leurs soucis ou d'atteindre leurs objectifs. Il est laissé à l'imagination des joueurs les moyens dont ils souhaitent utiliser leurs contacts: soyez inventifs, soyez cohérents. N'oubliez pas qu'une utilisation peut échouer.

Il est possible d'utiliser plusieurs contacts afin d'augmenter les chances d'obtenir l'effet voulu.

La Compétence **Contact [X][Y]** indique le niveau de contact avec X et le nom du contact avec Y. Le niveau de contact vous indique le nombre de faveur que vous pouvez utiliser sur l'événement.

*Exemple : Bob le Cadien voudrait se faire livrer des explosifs. Il dispose du Contact : Munitorum (Inventaire). Dans la demande de matériel de son sergent, il le mentionne, augmentant ainsi les chances que le formulaire de son escouade soit accepté. Il utilise les points de réquisition nécessaires (cf supplément officier) et son contact lui donnera un **coup de pouce** pour que les explosifs soient disponibles.*

*S'il ne dispose pas des points de réquisition nécessaire, il peut demander à son contact de lui faire une **faveur**. Il est alors tout à fait possible que lorsqu'il reçoit sa prochaine livraison de munition, quelques explosifs soient glissées dedans.*

En espérant que personne ne se fasse tomber dessus par un commissaire à un moment ou à un autre. Et que les explosifs ne manquent à personne...

Annexes : Annonces de jeu

Annonce	Vous subissez un effet en plus des dégâts si vous êtes touché. <i>Exemple "Corruption" : Vous subissez 1 dégât et un effet de Corruption.</i>
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 à distance sont ignorés
Parade	les dégâts et effets de ce qui aurait dû le toucher par une arme au corps à corps 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. Nous rappelons qu'il est interdit de partir courir seul dans les mines (point sécurité).
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.
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.
Maladie [Code en option]	Quelque soit l'origine de cette annonce, vous devez vous rendre au PC Orga pour déterminer si vous êtes malade. Voir le chapitre Maladie pour plus d'information.
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	Enlevez une gommette à votre bande de Corruption. Lors du Debrief, donnez ce qu'il reste de votre bande aux orgas.
Damnation	Enlevez une gommette à votre bande de Corruption. Lors du Debrief, donnez ce qu'il reste de votre bande aux orgas.
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 (ex : 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] Achevé !	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.

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 contre des Composants. Compétence améliorable en jeu. 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’amélioration 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> Avant de partir en mission, dispose toujours d’un chargeur gratuit supplémentaire hors encombrement (6 munitions normales).
Extra Pocket	<i>“Regarde, avec un scratch et deux point 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 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.
Parade	<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 une fois par instance. Annonce “Parade”. “Parade” fonctionne sur “Fatal”.
Passoire	<i>“Je me suis tellement fait tirer dessus dans ma carrière que j’ai l’air d’un putain de gruyère. Mais l’avantage quand t’es une passoire, c’est que parfois, les tirs te passent à travers sans toucher les bords.”</i> Permet d’ignorer un tir une fois par instance. Annonce “Esquive”.
Parade II	Permet d’ignorer une frappe au corps à corps une fois par combat. Annonce “Parade”
Passoire II	Permet d’ignorer un tir une fois par combat. Annonce “Esquive”

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 de la phase Valkyrie en haranguant un soldat, lui octroie Volonté de Fer pour l'instance. 1 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. 9 fois sur 10 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 type de consommable médical différent par instance, à choisir lors du Brief pour soigner des blessures. Permet l'utilisation de medikit et d'aider les médicae 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 types de consommable médicaux pour soigner les blessures. Permet de fabriquer certaines drogues et des Médikit avec l'infirmerie 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 supplémentaire hors encombrement, fournit durant le Brief.
Bricolage	<i>"Ok les gars, vous tapez ici, ici et là jusqu'à ce que ça tienne tout seul ! Puis on fignolera 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 Fixotruks.
Techno-	<i>"Le fil du truc qui brille bleu ici, couplé avec l'engrenage marrant là...voilà. Maintenant, on allume</i>

maîtrise	<i>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) Nécessite un petit tournevis plat. Vous êtes capable de tenter de désactiver ou activer de petits mécanismes électriques et d'utiliser des Fixotruks. 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 de 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.
Noosphere-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 <u>peut</u> se retrouver à taper avec l'annonce "Warp" (annonce "I warp") pour une instance. Il donne alors un bonus de 1 point de Tactique Warp pour l'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 lors du Brief, votre escouade ignore la première annonce "Corruption" de l'instance.
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 le nombre de point de 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 énoncée à la suite de l'annonce "Ferveur", ce qu'elles soient positives ou négatives. <i>ex : L'annonce "Ferveur" active les compétences Ferveur de tous ceux qui les possède, avec leur effets propres.</i>

	<i>Bob a la compétence Ferveur +1 PEV : il gagne donc 1 PEV</i> <i>John a la compétence Ferveur moral : il gagne donc en moral</i> <i>Dudu n'a pas la compétence Ferveur : cette annonce n'a aucun effet sur lui.</i>
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 explosif, mais une fois à couvert. Permet également de les placer de façon optimale. Si vous portez au moins un explosif, vous apportez 1 point de Tactique Militaire, Feu ou Warp selon l'explosif. Non cumulable sur un même type de bonus de Tactique.
Recon	<i>"Si, si, j'vous jure mon lieutenant, je suis sur qu'ils sont quatres après le virage à droite" - Derniers mots du soldat Cornelius</i> <i>"Qui ça ? bah des types, mon lieutenant. Combien ? Oulala, beaucoup, beaucoup, beaucoup. Plus précis ? Bah, au moins deux, je dirais."</i> Vous pouvez faire une reconnaissance et voir les cyalumes circulaires.
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 60 secondes continue, vous révélera ce qui est caché. Utilisable X fois par instance.
Tacticien [X]	<i>"Donc vous avez mis les snipers devant et les tranchées derrières... Bien... il n'y a plus qu'à espérer que l'ennemi nous prenne à revers..."</i> Octroie X points de tactique supplémentaire pour la bonne réussite de la mission. Le niveau général de Tactique sert à déterminer le niveau d'opposition adverse, en qualité comme en quantité. Il dépend du choix judicieux des escouades, de l'équipement, des renseignements obtenus (recon) et de la présence de tacticiens et de meneurs d'hommes compétents.
Vétéran [Y]	<i>"J'en ai tellement buté dans ma chienne de vie, qu'ils viennent par paquet de cinq me border dans mes rêves... Ca commence à me coûter cher en literie..."</i> 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. (Exemple : Vétéran : Khorne) Octroie quelques informations générales sur un type d'ennemi ou autres informations tactiques dans le BG.
Pilote [X]	<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 ! Crampez-vous !"</i> 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'échec autorisé avant de crasher la Valkyrie.
Contact [X][Y]	Le nombre de faveurs X que vous pouvez utiliser auprès de votre contact Y pendant l'opus.
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 contrecoûts appelé "Gueule de bois" qui dure l'instance suivante. Pour rappel, le Camp est considéré comme une instance (les "laissé pour mort" aussi...).

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
Le Bloody Célestine	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 tout ceux que vous croisez.
Le Bolt	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.
Le Kilt	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.
Le Napalm	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.
Amasec	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 PEV 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** et **Corruption**

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

Rappel :

- 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 maximal 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 au C à C <i>Expert: 1 Esquive et 1 Fatal par Combat au C à C</i>
Epée Courte /I (<80cm)	1 Parade par Instance au Corps à Corps <i>Expert : 1 Parade par Combat au Corps à Corps</i>
Epée Longue /II (<110cm)	Elle est longue, elle tranche et c'est bien !
Marteau /II	1 annonce "Reculé 3" par instance. <i>Expert: 1 annonce "Reculé 3" par Combat.</i>
Epée à 2 mains /II (>110 cm)	1 Parade par Instance au Corps à Corps <i>Expert : 1 Parade par Combat au Corps à Corps</i>
Epée Tronçonneuse /III	1 Fatal par instance - Ajoute Tactique Perforant +1 lors du Brief <i>Expert: 1 Fatal par Combat - Ajoute Tactique Perforant +1 lors du Brief.</i>
Epée Énergétique /IV	3 Fatal par instance - Ajoute Tactique Perforant +3 lors du Brief <i>Expert : 3 Fatal par Combat - Ajoute Tactique Perforant +3 lors du Brief.</i>
Lame de Force /VI	3 Fatal par instance - Ajoute Tactique Perforant +2 et Warp +2 lors du brief. Frappe à "Warp". <i>Expert : 3 Fatal par Combat - ajoute Tactique Perforant +2 et Warp +2.</i>

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>
Auto Canon Lourd /III	Ajoute Tactique Perforant +1 lors du Brief. <i>Expert : Extra ammo x4 (24) uniquement ACL - Tactique Perforant +1.</i>
Bolter /III	Tactique Perforant +1 lors du Brief. 1 Annonce "Moral" sur une personne par Instance. <i>Expert : 1 Annonce "Moral" sur une personne par Combat- Tactique Perforant +1</i>
Bolter Lourd /IV	Ajoute Tactique Perforant +2 lors du Brief. 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. - Tactique perforant +2.</i>
Plasma / IV	1 Annonce "Ferveur" par Instance lors d'un tir de 3 minimum. Ajoute Tactique Perforant + 1 et Tactique Feu +1 lors du Brief <i>Expert : 1 Annonce "Ferveur" par Combat lors d'une salve de 3 tirs minimum - Tactique perforant +1 et Feu +1.</i>
Plasma Lourd /V	1 Annonce "Ferveur" par Instance lors d'un tir de 3 minimum. Ajoute Tactique Perforant +2 et Tactique Feu +2 lors du Brief. <i>Expert : 1 Annonce "Ferveur" par Combat lors d'une salve de 3 tirs minimum. Tactique Perforant +2 et Feu +2</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	Immunise 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	1 esquive et 1 parade par combat	Gère les annonces "Peur" et "Intimidation" comme des "Catatonies" Symptômes : yeux rouges et crampe musculaire 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 Immunise à Désespoir	<i>Dépendance immédiate, subit un effet de Désespoir permanent, sauf sous Obscura.</i> Symptômes : yeux rouge et trouble de l'humeur pendant 1H
Fury	2 x[MA] + [HP] + [PP]	illégal	Force +2 (non cumulable) Immunise 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 musculaire 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

Infirmierie

- lv 1 lv= nombre de livraison 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
- lv 4 Possibilité de Crafter des Drogues de combat
- lv 5 Gain d'un PEV supplémentaire

Valkyrie

- lv 1 Blindage renforcé (Valkyrie plus résistante)
- lv 2 Auto-canon embarqué (peut tirer à l'auto-canon en support militaire quand elle est au sol)
- lv 3 Fiabilité augmentée (risque d'avarie en plein vol réduit)
- lv 4 Conteneurs latéraux peuvent embarquer jusqu'à deux Spacemarines en plus (pas viable pour des soldats normaux)
- lv 5 Possibilité de transporter une personne supplémentaire

Poste de Commandement

- lv 1 Relais Communication (réception des missions du poste de Commandement)
- lv 2 Balise de Drop pod (ravitaillement arrive au camp sans échec)
- lv 3 Sonar Orbital (lv = nombre d'information recon par jour sur une ou plusieurs instances)
- lv 4 Balise de Téléportation (lv= nombre de téléportation en aller simple d'une escouade, du camp vers une instance, sans utiliser de valkyrie)
- lv 5 Débloque l'aide du Major Snake 1 fois par jour

Administratum

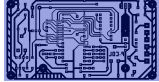
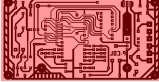
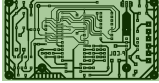
- lv 1 lv = nbre de formulaires traités par heure +2
- lv 2 Présence d'une boîte à formulaire. Les formulaires peuvent être déposés et n'ont plus à être remis en main propre.
- lv 3 lv = nombre de candidature à la promotion par jour.
- lv 4 Peut demander un support Valkyrie 1 fois par jour.
- lv 5 Débloque l'aide du Major Snake 1 fois par jour

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.

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 sandwiches 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 général, 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 toutes les demandes n'en consomment pas forcément et que certaines 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.	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 portatif	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. Sinon, d'un point de vue technologique, ça ne sert un peu à rien - sauf très rare cas. Sauf d'un point de vue superstition et autosuggestion. Donc pas forcément inutile.	
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 tous les PEVs 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.	
Sceau de pureté	Informatif	Pas de limite	Permet de signaler un élément de jeu inhabituel utilisable du décorum. N'oubliez pas de le récupérer avec l'élément de jeu signalé et de le rapporter à l'Administratum.	
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.	
Cartouche de Gaz	consommable	1 par emplacement	effets divers, réservé aux personnages sous gaz de conditionnement (Chemdogs) munis d'un masque à gaz.	Bon de Validation Orga
Droque de combat	consommable	1 par emplacement	effets divers	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.	