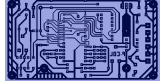
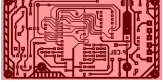
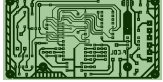


Annexe : Liste des éléments de jeu

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 portable	équipement	2 emplacements	Une plaque blindée qui protège des tirs balistiques mais se brise au premier coups au corps à corps. Elle occupe la place d'une personne dans une Valkyrie et ne peut être déplacée qu'avec un score de Force de 7.	Pavois
TNT	consommable/composant	1 par emplacement	Explosif basique entrant dans la composition de bombes cf Explosifs	
Détonateur (tous)	consommable/composant	1 par emplacement	Permet d'activer une Bombe cf Explosifs	
Bombe (montée)	équipement / consommable	1 par emplacement	Il en existe plusieurs, voir Explosifs	TNT(s) + Cellule(s) énergétique(s) + Détonateur(s)
Composant universel	consommable/composant	5 par emplacement	Désigne un peu tout ce qui peut être utilisable sans être trop spécifique. C'est un peu l'unité de base du craft. C'est un composant. Et il peut servir un peu à tout. Voilà.	
Cellule énergétique Bleu / Engrenage Bleu [EB]	consommable/composant rare	1 par emplacement	Cellule énergétique servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou explosifs.	

Cellule énergétique Rouge / Engrenage Rouge [ER]	consommable/ composant rare	1 par emplacement	Cellule énergétique servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou explosifs.	
Cellule énergétique Vert / Engrenage Vert [EV]	consommable/ composant rare	1 par emplacement	Cellule énergétique servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou explosifs.	
Circuit Bleu [CB]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Circuit servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Circuit Rouge [CR]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Circuit servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Circuit Vert [CV]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Circuit servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Forge / Métaux Bleu [FB]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Matériaux servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Forge / Métaux Rouge [FR]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Matériaux servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Forge / Métaux Vert [FV]	consommable/ composant rare	5 par emplacement	Matériaux servant dans la fabrication, l'amélioration et la réparation de différentes machines ou infrastructures.	
Encens [ES]	consommable/ composant	5 par emplacement	Indispensable afin d'apaiser l'Esprit de la Machine. Plus il y a d'Encens utilisé, plus le craft a de chance de réussir. 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.	