

# SYSTÈME DE RÈGLES

## GÉNÉRALITÉS

Pour que le jeu se déroule au mieux et que tout le monde passe un bon moment, nous vous invitons à tenir compte des quelques règles suivantes :

- Merci de ne jeter aucun déchet sur le terrain, même biodégradable. Des poubelles seront à disposition, utilisez-les. Les fumeurs doivent se munir de cendriers portables.
- Nous pourrions faire un feu de camp sur le site. Même si les éclairages électriques peuvent être utilisés par vos personnages, nous autorisons cependant les éclairages type lanterne pour l'ambiance. Les flammes devront être couvertes et leur utilisation devra être précautionneuse afin d'éviter tout départ de feu.
- Les alcools forts sont interdits. Strictement interdits. La consommation de boissons à faible teneur en alcool doit être modérée. Si un orga estime que votre état éthylique nuit au jeu, à votre sécurité ou à celle des autres, il pourra vous demander de quitter le jeu. Les orgas sont les seuls à pouvoir estimer cela. Nous rappelons que nous allons utiliser des répliques d'airsoft, et que leur utilisation n'est absolument pas compatible avec l'alcool. Nous avons l'habitude d'être attentif à ce sujet, là, nous vous faisons confiance pour agir avec responsabilité.
- Si vous êtes témoin d'un accident, en plus de faire appel à l'un des secouristes désignés en début de GN, alertez au plus vite les orgas. Même si vous estimez que la situation est sous contrôle ! Une vigilance toute particulière est demandée en combat, tant au niveau de la sécurité que du fairplay.
- Au cours d'un combat au corps à corps, vous devez utiliser des armes validées par les orgas. Les coups donnés sans armes, avec votre corps, sont bannis, de même que les projections, les placages ou les prises de soumission.
- Les coups « mitraillettes » sont interdits, on ne frappe pas avec violence et on ne force pas sur l'arme de l'adversaire s'il a paré le coup. Il faut prendre le temps d'armer son geste, pour faire un beau combat, avec des mouvements amples et souples. L'important est que le coup soit vu et senti suffisamment pour être pris en compte, en touchant distinctement une partie du corps de la cible (autre que le cou, la tête, ou le sexe -et les seins pour les femmes-). Il est interdit de donner des coups d'armes de GN sur les répliques.
- Au cours d'un combat à distance, vous devrez utiliser correctement vos répliques. Un briefing spécifique sera mis en place avant le jeu. Nous rappelons qu'il est obligatoire de porter des lunettes de protection.
- Si le combat se déroule dans une zone dangereuse, vous devez mettre le jeu en pause et vous déplacer.

Enfin, nous vous invitons à faire preuve de fairplay en toute circonstance.

## LE TEMPS

Le temps dans le jeu est divisé en plusieurs unités. De nombreux effets utilisent ces termes pour déterminer leur fréquence d'utilisation.

La partie: C'est le temps écoulé du début du GN à la fin du GN. On parle ici de la première partie du GN (du samedi 14h au dimanche 20h).

Une période: Il y a quatre périodes dans une journée. De l'aube à midi, de midi au crépuscule, du crépuscule au milieu de la nuit, du milieu de la nuit à l'aube. Chaque changement de période est annoncé par un signal sonore en jeu qui vous sera diffusé au début du jeu.

Une scène: C'est une division du temps un peu abstraite, qui fait appel à votre fairplay. Quand vous changez de lieu, d'ambiance ou de tempo, vous changez de scène.

Un combat: Un combat débute lorsque des adversaires sont en vue et se termine lorsqu'il n'y en a plus du tout. Les vagues de monstres successives et rapprochées, sont un seul et même combat. Quand il y a une pause, longue et clairement ressentie, vous pouvez estimer que le combat est fini. Attention: certaines situations utilisant des répliques peuvent amener à des situations de blocage plus ou moins longues. Tant qu'il y a une pression ressentie lors d'un siège ou un assaut, le combat reste le même.

Les heures, les minutes et les secondes: Elles sont strictement identiques à la réalité. Plusieurs effets de jeu utilisent ce découpage (par exemple le temps de réparation des objets). C'est sans doute la mesure de temps qui demande le plus de fairplay, vu que la perception du passage du temps est une donnée très subjective. On compte sur vous, et n'hésitez pas à vous munir de votre portable ou d'une montre, l'univers s'y prête !

## LES ANNONCES

Plasma / Fuseur: cette annonce signifie que le dégât subit entraîne directement l'état Blessure Critique chez la victime, sans possibilité d'encaisser ou d'utiliser une armure. Elle est utilisée en cas d'utilisation d'un Fuseur ou d'une arme à Plasma. Un tir de Plasma ou de Fuseur touchant un bouclier affecte le porteur comme s'il était touché directement, et détruit le bouclier à jamais (Sauf bouclier tempête).

Énergétique/ Tronçonneuse: cette annonce signifie que le dégât subit entraîne directement l'état Blessure Critique chez la victime, cette annonce concerne les armes de corps à corps énergétiques ou les épées tronçonneuses.

Aveugle (X secondes): le personnage est aveuglé durant un temps donné. Il est interdit de tirer ou de taper au hasard lorsque le personnage est aveuglé.

Esquive: le coup reçu au corps à corps est esquivé.

Désarme: le personnage doit lâcher l'arme qu'il tient en main. Si l'arme ou la réplique qu'il tient en main est trop fragile, il peut la garder en main et ou la laisser en bandoulière et il ne pourra plus l'utiliser durant le reste du combat. Il annonce alors « Désarmé ».

Brise : le membre visé est Brisé. Se reporter au chapitre *Santé du Personnage*.

Course: le personnage ne peut pas être la cible d'un tir ou d'une attaque durant 5 secondes, le temps de courir pour s'éloigner, traverser une zone ou se rapprocher de quelqu'un. Tout coup porté ou tiré par le coureur interrompt l'effet de l'annonce.

Assomme: le personnage qui subit cette annonce passe en état Assommé.

Égorge: le personnage qui subit cette annonce passe en état de coma après 10 secondes d'agonie, durant lesquelles il ne peut pas crier ni se déplacer. Il ne peut que gargouiller, appuyer sur un interrupteur (d'une radio par exemple, mais pas une arme) ou gigoter.

Critique: le personnage qui subit cette annonce passe directement en état de blessure critique.

Coma: le personnage qui subit cette annonce passe directement en état de coma.

Corruption: le personnage subit un effet de corruption visible. Tous ceux qui voient l'action et entendent l'annonce réalisent que la victime subit une tentation ou une infection Hérétique partiel. Cela ne justifie pas une exécution, mais provoque clairement de l'inquiétude ou de la méfiance.

Sang-Froid: Utilisable uniquement sur un personnage dans le Coma. Le personnage qui subit cette annonce passe directement de l'état de Coma à celui de Mort.

Résiste (Coup / Folie / ...): Cette annonce indique que l'action effectuée est totalement encaissée, sans incidence. Il peut s'agir de dégâts, d'une folie ou de tout autre chose.

Insensible: le personnage ne subit pas l'effet annoncé, et ne le subira jamais. Il est important de faire la distinction entre Insensible et Résiste, car cela se remarque de la part des autres personnages. Ainsi, si un personnage annonce Insensible (Munition solide), tout le monde remarquera que les balles (et donc les billes) ne lui font rien. Aussi, il est inutile de le cribler de tirs hors-jeu, et il est préférable de tirer au sol pour éviter d'abîmer le joueur qui joue le personnage. Cela peut être le cas, par exemple, pour un Démon.

Psy: l'annonce ne peut être résistée que par un Résiste (Psy). Les effets sont clairement et visiblement induit par un pouvoir psychique ou surnaturel.

Peur : un personnage qui entend cette annonce doit fuir la source de la peur. Il peut couvrir sa fuite, mais ne peut pas tenir sa position.

## LES COMPÉTENCES

Les personnages, du fait leur environnement, possèdent un socle de compétences communes:

- **Maîtrise (Arme de corps à corps):** le personnage peut utiliser les armes de corps à corps, quelle que soit leur taille mais pas de façon ambidextre, et il est également possible d'utiliser un bouclier. Retrouvez les détails de ces armes dans le chapitre *Armes et équipements*.

- **Maîtrise (arme à munition solide):** le personnage peut utiliser n'importe quelle arme de tir à munition solide, comprendre donc n'importe quel type d'arme à feu. Retrouvez les détails de ces armes dans le chapitre *Armes et équipements*.

- **Sang-Froid:** Permet d'achever un autre personnage. Il faut avoir une arme en main, et utiliser une munition si nécessaire. Pour les armes de tir, il faut tirer à côté de la cible, et être à moins de deux mètres.

- **Bagarre:** tous les personnages peuvent se battre sans arme, mais cela n'occasionnera aucun dégât. Le stress, les niveaux de blessure et les différentes compétences de chacun permettent de niveler un niveau général sans avoir à fixer un score pour chaque personnage. Nous vous demandons donc de partir du principe qu'un personnage est moins fort qu'un autre si son état de santé est plus faible. En cas d'égalité, faites discrètement un Pierre-Feuille-Ciseau pour départager et simulez le combat. En cas d'égalité, aucun personnage ne sort gagnant du combat. Dans tous les cas, le personnage perdant est juste sonné et contusionné, sans effet technique. Un personnage costaud est toujours considéré comme étant à son état de santé maximum.

- **Immobiliser :** il est possible d'immobiliser un personnage non armé. Il ne faut pas non plus qu'il ait d'arme à portée de main ou sur lui (les armes de ses assaillants ne compte pas). Il faut être trois pour immobiliser un autre personnage. Un personnage costaud nécessite quatre personnages pour l'immobiliser, ou compte double pour immobiliser quelqu'un.

- **Exécuter :** N'importe quel personnage peut exécuter un autre personnage en annonçant « Exécution » haut et fort et en respectant ces quelques règles. Le personnage exécuté doit être à la merci de façon explicite et non négociable de l'exécuteur. Par exemple, il peut s'agir d'une prise d'otage d'un homme dépourvu de toute arme, ou de la mise en joue à bout portant d'un personnage désarmé, immobilisé ou inconscient, avec une arme à feu, ou même avec une arme blanche. Dès lors que le mot Exécution est prononcé, le personnage est considéré comme Mort, comme s'il avait subi un Coma puis un Sang Froid. Un personnage ayant une arme à la ceinture n'est pas un personnage dépourvu de toute arme.

Nous attirons votre attention sur la dangerosité de porter en joue une personne à la tête. Nous l'interdisons formellement, même en utilisant la sécurité sur une réplique. Pointer votre réplique vers le sol en évitant de mettre le joueur concerné en danger, tout en faisant comprendre qu'il se trouve en joue. Nous demandons de votre part du fairplay et de la responsabilité pour jouer cette règle en toute sécurité.

- **Fouille :** il est possible pour n'importe quel personnage de fouiller un autre. Il faut alors que ce dernier soit volontaire, immobilisé ou inconscient. Le joueur doit alors demander à l'autre joueur s'il peut le fouiller. Si un joueur refuse d'être fouillé, il doit l'annoncer et vider de lui-même toutes ses poches et donner tous ses biens dissimulés. Si un joueur refuse de fouiller un autre, alors on estime que son personnage refuse de le faire, pour une raison morale, matérielle ou même religieuse. Il est demandé de ne rien cacher proche des parties intimes, y compris des seins pour les femmes. Et nous demandons aux joueurs qui pratiquent les fouilles de ne pas toucher les parties intimes, comprenant les seins pour les femmes, et de faire preuve de respect hors-jeu envers la personne fouillée. A tout moment quelqu'un peut arrêter une fouille en cours s'il se sent mal à l'aise et livrer toute ses possessions.

- **Pisteur:** le personnage peut suivre les pistes. Elles seront symbolisées par des feuilles plastiques, et une explication sera faite au briefing.
- **Récupérateur :** le personnage est capable de récupérer les ressources sur des engins en panne, des armes, ou aux alentours des bâtiments.
- **Glaneur:** le personnage peut récupérer les ressources dans la nature, que ce soit des minerais aux alentours des grottes ou des plantes dans les bois.

Chaque personnage dispose de trois compétences en plus, ainsi qu'une compétence spéciale qui lui permet d'avoir accès à des talents particuliers et personnalisés. La compétence spéciale sera présentée sur la fiche de personnage, tandis que les autres vous sont présentées ci-dessous:

- **Maîtrise (Arme énergétique/ épée tronçonneuse):** Permet d'utiliser les épées ou autres armes énergétiques ou tronçonneuse de corps à corps. Retrouvez les détails de ces armes dans le chapitre *Armes et équipements*.
- **Maîtrise (Fuseur/Plasma):** Permet d'utiliser un Fuseur ou une arme à Plasma. Retrouvez les détails de ces armes dans le chapitre *Armes et équipements*.
- **Tireur expérimenté :** Le joueur peut récupérer un chargeur (en volume de munition, pas l'objet chargeur en soit) d'une arme au choix qu'il possède, à chaque début de période, qu'il pourra utiliser comme il le voudra durant la période en cours. Ces billes ne sont utilisable que si le personnage a déjà des munitions, et représente sa capacité économiser les munitions lors des tirs. Ces billes sont perdus en fin de période si elles n'ont pas été utilisées.
- **Tireur de précision :** Permet d'annoncer un *Brise* sur un membre touché par une bille, une fois par combat. Merci de ne pas viser ni les armes de mêlée ni les répliques. Le Brise remplace les dégâts.
- **Bretteur:** le personnage bénéficie d'un Désarme, par combat, au corps à corps. Si le personnage veut désarmer d'une arme de tir, il lui suffit de toucher l'un des bras qui tiennent l'arme. De plus, une fois par période, il bénéficie d'un Critique, à annoncer sur un coup au corps à corps.
- **Esquive:** Le personnage peut annoncer **deux** Esquive par combat. Uniquement sur les attaques de corps à corps. Ne fonctionne pas sur Assomme ou Égorge.
- **Costaud:** le personnage peut porter un autre personnage sans avoir à le faire réellement hors-jeu. Ne fonctionne que sur les personnages consentants, paralysés, assommés ou dans le coma. De plus, le personnage ne subit aucune limitation physique, quel que soit son niveau de blessure, il peut donc continuer de courir ou d'engager des actions offensives.
- **Résistant:** Le personnage bénéficie d'un Résiste (Coup) par période. Il peut l'utiliser pour annuler les effets d'un tir ou d'un coup au corps à corps. Ne fonctionne pas sur Énergétique, Fuseur, Plasma, Assomme et Égorge.
- **Course:** le personnage bénéficie d'une annonce Course par combat. Un personnage ayant la compétence Course est Insensible aux effets de la Course d'autrui. Il est impossible de surprendre quelqu'un avec Course pour l'égorger.
- **Discrétion:** Le personnage est discret et ne peut pas être repéré. Cette compétence n'est utilisable que pour un personnage se trouvant dans une zone d'ombre prononcée, dans les bois, dans un fourré ou proche d'un obstacle important. **Il est interdit de se déplacer en dissimulation.** Cette compétence demande du fairplay. Seuls certains personnages sont capables de repérer les

personnages dissimulés (compétence spéciale).

Afin de faire comprendre qu'il est dissimulé, le personnage qui utilise cette compétence doit garder l'un de ses poings levé. Un personnage qui subit des impacts de tir ou une attaque au corps à corps par un personnage l'ayant repéré sort de sa dissimulation.

Un personnage qui rompt sa dissimulation lors d'un combat ne pourra pas rentrer de nouveau en dissimulation durant le combat.

- **Techno-maîtrise** : le personnage est capable d'activer ou de réparer des engins mécaniques ou électroniques. Il faut cependant des composantes et un temps donné pour programmer la réparation. Une fois la réparation programmée, les outils font le travail durant un temps donné (présenté sur les objets). Permet également de désamorcer des mines. Un briefing spécifique sera donné aux personnages ayant cette compétence.

- **Medicae**: à l'aide de matériel adéquat, le personnage peut soigner d'autres personnages. Se reporter au chapitre *Santé du personnage*.

- **Chimio-maîtrise** : le personnage peut fabriquer des drogues. Il faut cependant accéder à un atelier de chimie. Un tableau de ses capacités de création sera communiqué à chaque personnage ayant la compétence.

- **Charme**: le personnage dispose **de deux** Charmes d'un ou deux types, qu'il peut utiliser une fois par période chacun, et d'un Résiste (Charme) d'un des deux types précisé sur sa feuille, qu'il peut choisir au dernier moment, une fois par période. Se reporter au chapitre *Les Charmes et la Folie*.

- **Torture**: le personnage peut torturer efficacement un autre personnage. Chaque séance de torture dure cinq minutes environ, et fait baisser d'un cran l'état de santé de la victime. Pour chaque séance, le personnage qui torture devra poser une question dont la réponse doit être fermée ou tenir en une phrase simple. Tout personnage n'ayant pas la compétence Torture et subissant une séance de torture ou assistant à plus de deux séances de torture dans la même période subit une folie.

*Exemple* : « Donne-moi le nom de tes complices présents sur place » est une question valable.  
*Tandis que* « Décris-moi ton réseau et ses ramifications » est une question non valable.

- **Approvisionnement** : le personnage a accès aux interfaces de commandement planétaire. Se reporter au Chapitre *Les Ravitaillements*.

- **Tactica Imperialis** : le personnage a accès à certaines manœuvres militaires. Une fois par période, il peut lancer chacun des ordres ci dessous. Toute personne qui lui obéit sur l'instant bénéficie des avantages que son ordre procure.

-Ordre : A couvert !

Les personnages qui se mettent à couvert bénéficient d'une esquive sur le prochain tir qu'ils devraient subir, y compris s'ils continuent de combattre en usant d'un couvert.

-Ordre : Progression !

Les personnages qui avancent vers les positions ennemis bénéficient d'un Résiste (Tir) sur le prochain tir qu'ils devraient subir en progressant vers l'ennemi et du fait de leur exposition dangereuse. Les tirs de plasma et fuseurs ne peuvent être encaissés.

-Ordre : Abattez les tous !

Les personnages qui utilisent des armes de Tir à munition solide durant ce combat récupéreront tous les billes utilisées durant le combat, avec un maximum de 16.

- **Psyker**: le personnage possède des pouvoirs de Psyker. Tout lui sera expliqué dans une aide de jeu secrète.

## LES CHARMES

Les Charmes sont des annonces sociales qui affectent directement votre personnage et nécessitent un effort de roleplay pour être employés. Les effets sont brefs, ne durant que le temps d'une scène, mais même lorsque les effets s'estompent vous n'irez pas remettre en cause ce que vous avez accompli sous l'effet du Charme : vous n'avez pas le sentiment d'avoir été manipulé. Pour votre personnage, il a agi de son plein gré, en toute conscience.

Pour résister à l'effet d'un Charme, le personnage peut faire appel à un Résiste (Charme) spécifique au Charme lancé.

Une Aura (Compétence Spéciale) est un Charme général, qui est actif en permanence et qui n'a donc pas besoin d'être annoncé. Elles sont précisées en début de GN ou à la première rencontre. Si un joueur oublie l'effet de votre Aura, n'hésitez pas à lui rappeler.

Charme (Autorité): Le personnage usant de ce Charme affirme son autorité sur le vôtre. Même si votre personnage, par son background, n'est pas censé respecter le statut du lanceur de Charme, vous serez impressionné par la prestance de cette personne et agirez en conséquence.

Charme (Séduction): Ce Charme incite votre personnage à tout faire pour gagner les faveurs de cette personne et, donc, à lui être le plus agréable possible, même si votre personnage n'est pas un romantique profond. Si ce Charme n'est pas lancé par une personne correspondant au type de préférence sexuel de votre personnage, considérez ce Charme comme un Charme (Ami).

Charme (Baratin): Bien que ce que vous dit le lanceur du Charme puisse paraître farfelu, votre personnage est incité à le croire et donc à lui faire confiance.

Charme (Intimidation): Le lanceur du Charme effraie suffisamment votre personnage pour que vous vous taisiez s'il vous le demande, que vous vous éclipsiez si cela vous paraît préférable et que vous n'osiez l'attaquer, évidemment.

Charme (Ami): Votre personnage ressent une profonde proximité affective avec la personne qui vient d'annoncer ce Charme. Vous vous sentez solidaire de lui, sa présence vous est agréable et vous êtes enclin à vouloir lui plaire.

## LA FOLIE

Les annonces Folie n'ont à priori aucun effet immédiat. Lorsque votre personnage subit une telle annonce, vous devez vous reporter à la fiche qui vous sera remise en début de GN et qui décrit le comportement que vous devez adopter. Attendez le moment propice pour consulter votre fiche, pour que cela ne nuise pas à la fluidité du jeu. Un personnage ne peut subir qu'un seul effet de folie par scène.

- Le premier effet ne dure que cinq minutes environ. Il s'agit généralement d'un moment de folie passagère, d'une addiction à combler, d'une angoisse soudaine, etc...
- Le deuxième effet dure quant à lui jusqu'à la fin de la période en cours.
- Le troisième effet est généralement une action importante ou dangereuse pour votre personnage, ou un coup violent qu'il subit (comme un arrêt cardiaque). Une fois l'action passée, l'effet s'estompe.
- Le quatrième effet correspond à une folie permanente que votre personnage acquiert. Il peut s'agir d'une addiction, d'une faiblesse, d'un dérangement ou encore d'une phobie.

# SANTÉ DU PERSONNAGE

Tous les personnages ont six états de santé différents :

- Indemne: Le personnage est en bonne santé et n'a subi aucune blessure.
- Blessure Légère: Il peut s'agir d'une plaie, de contusions, de commotions mais rien qui ne vienne gêner le personnage. Celui-ci commence à trinquer, mais n'accuse pour l'instant aucune contrainte physique ou psychologique.
- Blessure Grave: Le personnage commence à subir d'importantes blessures, et désormais, il ne peut plus courir. Il peut encore se mouvoir, mener un assaut ou agir normalement.
- Blessure Critique: A ce stade de blessure, le personnage ne peut plus mener d'action offensive. Il ne peut que se défendre, faire des tirs de couverture ou garder une zone. De la même manière, le joueur doit adapter son roleplay, et ne pourra pas tenir une conversation sereine autour d'un café dans cet état, il est au seuil de l'inconscience, et a besoin de soin. Il doit rester assis ou allongé autant que possible.
- Coma: Le personnage a subi des blessures trop importantes pour rester conscient. Il est dans le coma et ne se réveillera pas tout seul. Si aucun soin médical ne lui est apporté dans les 10 minutes, il passe en état de Mort.
- Mort: Un personnage mort est téléporté dans le vaisseau de l'Adeptus Mechanicus, qui tentera, suivant l'accord qu'il a passé, de recomposer le corps avant de le renvoyer sur la planète.

INDEMNÉ

BLESSURE LÉGÈRE

BLESSURE GRAVE

BLESSURE CRITIQUE

COMA

MORT

Il existe trois statuts de santé particuliers :

- Assommé: le personnage est dans les vapes. Il ne voit ni n'entend rien durant 5 minutes. Au moindre dégât subit, il se réveille, en pleine possession de ses moyens.
- Sur le vaisseau de l'Adeptus Mechanicus: Durant ce laps de temps, le personnage sera cloîtré dans une pièce dans laquelle il pourra se reposer et écouter une bande son au travers d'un casque audio à sa disposition. La durée de ce temps passé sur le vaisseau peut être variable, de 15 minutes environ à 1 heure. Dans tous les cas, le personnage ne doit pas communiquer avec d'autres personnages, même si ceux-ci sont sur le vaisseau.

Un personnage qui aura subi un Sang Froid ayant conduit à sa mort aura subi une blessure très importante. Les Adeptes de Mars pourront certainement le recomposer, mais guère plus d'une fois de cette manière. De fait, un personnage qui subit un deuxième Sang-Froid a quasiment aucune chance d'être ramené à la vie par les Adeptes de Mars.

- Membre brisé : Le membre touché est brisé, et ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit spécifiquement soigné ou que le personnage passe dans les cuves de l'Adeptus Mechanicus.

- **Un personnage qui subit un coup au corps à corps, ou un tir (qu'il s'agisse d'une bille ou d'une rafale) descend d'un cran dans son état de santé.**

- Si une annonce spéciale comme Fuseur, Plasma, Énergétique ou Tronçonneuse est faite, et que le personnage est déjà au stade de Blessure Critique, alors il passe en état de Coma.

- Un personnage ne peut jamais guérir naturellement de ses blessures. Ni en dormant, ni en se reposant, ni en se concentrant. Il faudra systématiquement l'intervention d'un élément extérieur pour être soigné.

- Les notions de temps/convalescence représentent le temps nécessaire pour appliquer le soin, puis le temps nécessaire de convalescence durant lequel le personnage ne pourra ni courir, ni être offensif lors d'un combat. Si un personnage rompt une convalescence, tous les effets du soin sont annulés.

- Les Medikit, utiles à certaines interventions, sont des boîtiers à usage unique contenant des appareils de mesures et d'opération.

- Le Shoot Adrenaline est représenté par une seringue remplie d'eau. Une seringue vide est inutilisable. Une fois utilisée, elle doit être déposée hors-jeu dans le laboratoire de chimie pour être utilisée plus tard par les chimistes qui pourront en créer. Si vous ne savez pas où se trouve le laboratoire ou que vous n'y avez pas accès, remettez la seringue à un orga.

#### Les compétences de Medicae :

- Faire un diagnostic et déterminer les soins

Matériel : aucun

Temps : 10 secondes

- Diagnostiquer une maladie et déterminer un traitement

Matériel : Medikit

Temps : 5 min

- Soigner un personnage en Blessure Légère ou Grave de toutes ses blessures.

Matériel : Medikit

Temps : 1 min

Convalescence : 10 min

- Soigner un personnage en Blessure Critique de toutes ses blessures.

Matériel : Medikit

Temps : 5 min

Convalescence : 20 min

- Utiliser un Shoot Adrenaline pour soigner un personnage en Blessure Légère ou Grave de toutes ses blessures.

Matériel : Shoot Adrenaline

Temps : quelques secondes

- Soigner un membre brisé

Matériel : Medikit ou Shoot Adrenaline

Temps : Quelques secondes

- Pratiquer une autopsie

Matériel : Medikit

Temps : 10 minutes

# ARMES ET ÉQUIPEMENT

## Les armes à munitions solides:

- Les armes à munitions solides sont représentées en jeu par des répliques d'airsoft. Certaines précautions d'utilisation seront donc à prévoir, et vous recevrez un briefing avant le début du jeu.
- Tous les personnages peuvent utiliser une arme à munition solide.
- Ces armes causent la perte d'un cran dans l'état de santé de la victime. Qu'il s'agisse d'une rafale ou d'une seule munition, les dégâts sont les mêmes. Il faut tirer distinctement plusieurs fois sur un personnage pour lui provoquer plusieurs dommages.
- **Il est interdit d'utiliser n'importe quelle réplique qui se trouverait sur le terrain.**

Certaines répliques coûtent excessivement cher, et leurs propriétaires ne peuvent donc pas se permettre de les prêter. Si votre personnage a accès à une telle arme, il ne peut se la procurer, mais il peut altérer son fonctionnement en restant 5 secondes les mains sur la réplique et en allant voir un organisateur. S'il désire la faire disparaître, il doit trouver un organisateur qui s'occupera de l'amener en PC orga et de prévenir le joueur que sa réplique est en sécurité afin que celui-ci ne s'inquiète pas. C'est pour cela que nous allons mettre en place un code couleur sur les crosses des répliques, à l'aide de scotch d'électricien que nous fournirons.

- Aucun scotch: la réplique est inutilisable à part par son propriétaire.
- Blanc: la réplique peut être utilisée par n'importe quel joueur. Elle est donc volable, mais doit être traitée avec précaution tout de même, et ne doit pas être abandonnée dans les bois ou dans une zone où elle risquerait d'être abîmée, comme par exemple par terre ou en équilibre.
- Rouge: la réplique est hors d'état de fonctionner, elle doit être réparée par un technicien pour fonctionner à nouveau.

## Les munitions solides :

- Les chargeurs des répliques courtes doivent contenir 10 munitions maximum. Les munitions sont considérées comme « Taille 1 ».
- Les chargeurs des répliques longues type fusil à pompe peuvent être chargés au maximum de leur capacité. Les munitions sont considérées comme « Taille 2 ».
- Les chargeurs des répliques longues type fusil d'assaut ou pistolets mitrailleurs peuvent contenir jusqu'à 30 munitions. Les munitions sont considérées comme « Taille 2 ».
- Les chargeurs des mitrailleuses peuvent contenir jusqu'à 500 munitions. Les munitions sont considérées comme « Taille 3 ».
- Elles seront conditionnées dans des sachets marqués d'un taille 1, taille 2, taille 3. Il est possible de transférer le contenu d'un sachet dans un chargeur directement, ou d'utiliser un BBloader (qui permet de recharger les répliques plus facilement). Cependant, aucun transfert d'un type à l'autre n'est permis. Il est donc impossible d'utiliser des munitions de Type 3, qui correspondent à des munitions conditionnées en bandes, dans des répliques de poing ou même des fusils d'assaut.

## Les épées énergétiques / épées tronçonneuses :

- Les épées énergétiques portent un signal visuel bleu au niveau de la garde, qui sera présenté au briefing. Ce sont des armes de renom et qui doivent être considérées comme telles. Il n'est pas donné à tout le monde de posséder et d'utiliser une telle arme.
- Les épées tronçonneuses auront l'apparence d'épées tronçonneuses telles que décrites dans les illustrations de l'univers de Warhammer 40K. Idéalement, et suivant les conditions météo et matérielles, elles seront accompagnées d'un bruit de tronçonneuse durant leur utilisation.
- Un personnage qui utilise une épée tronçonneuse peut annoncer un Brise (Bouclier) par combat.

## Les Fuseurs / Armes à Plasma :

- Les pistolets et fusils à Fusion sont représentés par des NERF à fléchette.
- Les pistolets et fusils à Plasma sont représentés par des NERF à disque.

### Les munitions pour Plasma et Fuseur :

Elles sont représentées par des fléchettes ou des disques NERF. Les munitions trouvées au sol sont généralement des munitions perdu, nous vous demandons donc de les considérer comme telle. Les autres munitions doivent être vues comme des batteries.

### Les armes de mêlée / les boucliers :

- Tous les personnages peuvent utiliser une arme blanche ou un bouclier.
- Les armes de mêlée causent la perte de un cran dans l'état de santé de la victime.
- Il est possible d'utiliser un bouclier, et de s'en servir pour parer les tirs d'armes à munitions solides. Cependant, un tir de Plasma ou de Fuseur touchant un bouclier affecte le porteur comme s'il était touché directement, et détruit le bouclier à jamais (sauf bouclier tempête).

### Les armures :

- Porter une armure (gilet pare-balle/tactiques ou autres éléments de protections conséquents) permet d'utiliser un Résiste (Coup).
- Il faut réparer l'armure pour qu'elle puisse à nouveau être utilisée. La réparation d'une armure doit se faire par activation d'une machine-outil, par un personnage ayant la compétence techno-maîtrise. Il faut une cartouche de Plastique-fileté pour chaque réparation d'armure.
- Il faut retirer l'armure pour la réparer.

### Divers :

- Les Medikit et Shoot Adrenaline sont représentés respectivement par une dalle de 30/30 avec une croix rouge ou verte et par une seringue. Ils sont fournis par les orga.
- Les drogues sont représentées par différents bonbons. Nous fournirons un tableau accessible près de la zone orga, et à l'atelier de chimie, avec une référence indiquant quel bonbon représente quelle drogue, et quels sont les effets des drogues.
- Les plantes à récupérer dans la nature seront des graines et herbes contenues dans des petites fioles. Ces fioles seront disposées dans des boîtes qui représenteront les zones de cueillettes.
- Les minerais seront représentés par des fioles de charbon. Ces fioles seront disposées dans des boîtes qui représenteront les zones de récoltes.
- Les matériaux de récupération utiles aux réparations mécaniques et électroniques seront représentés par des rondelles d'acier et des boulons, disponibles près des zones civilisées du terrain, ou proche d'un élément mécanique comme une épave. Ces éléments seront disposés dans des boîtes qui représenteront les zones de récoltes.
- Les pièces mécaniques seront représentées par des pièces mécaniques, marquées d'un scotch de couleur jaune, vert/jaune, rouge, suivant la rareté et l'importance de la pièce mécanique. Un tableau récapitulatif des différents travaux possibles sera disponible à l'atelier.

### Explosifs :

- Les mines sont représentées par des mines d'airsoft, elles vous seront présentées au briefing. Un personnage qui marche sur une mine est directement considéré en état de Coma. Tout les personnages qui se trouvent à moins de 5 mètres de lui subissent un effet Critique. Ce matériel est fournis par les orgas, si toutefois vous en avez à votre disposition, merci de nous prévenir.
- Les grenades n'ont aucune utilité en plein air. Elle ne servent qu'à déloger des occupants d'un bâtiment. Tout le monde peut utiliser une grenade. Il faut jeter la grenade à l'intérieur d'une pièce, et compter à voix haut jusqu'à cinq. Il est impossible pour les occupants du bâtiment de relancer la grenade à l'extérieur ou de la couvrir. Au bout de cinq secondes, les assaillants annonce « Critique Grenade », et tout les personnages à l'intérieur subissent l'annonce sans possibilité de résister. Ce matériel est fournis par les orgas, si toutefois vous en avez à votre disposition, merci de nous prévenir.

# LES DROGUES

Il existe une multitude de drogues, mais nous ne décriront que celles qui sont susceptible d'apparaître durant le jeu. On ne peut pas cumuler plusieurs fois les effets d'une même drogue, mais il est possible de faire des mélanges pour obtenir plusieurs effets différents.

Les drogues peuvent se trouver, mais également se fabriquer. Pour cela, un Dealer doit se rendre au laboratoire. La liste des drogues et leurs coûts seront disponibles dans le laboratoire.

## **Cellule +**

Cette drogue est essentiellement utilisée par les Medic pour permettre un rétablissement long mais peu coûteux.

Apparence : Cette drogue se présente sous la forme d'un pansement. Un emballage fermé signifie que la dose n'a pas encore été consommée.

Effet : Permet de soigner un personnage de toute ses blessures au terme de 15 minutes.

Contrecoup : Pour chaque utilisation supérieur à la première dans la même période, le personnage qui consomme cette drogue est atteint d'une folie.

## **Berserk-One**

Cette drogue est originaire d'un laboratoire scientifique situé non loin de la planète des Space Wolf. Elle synthétise des plantes originaires de ces mondes, et permet de décupler la force du personnage.

Apparence : Tic Tac rouge

Effet : Lors du prochain combat, le personnage augmente tout ses dégâts au corps à corps de un point.

Contrecoup : Après le combat, le personnage est épuisé et subit les mêmes contraintes que s'il était en blessure critique, durant 15 minutes environs. Ce contrecoup peut être annulé par un Shoot Adrénaline.

## **No-Fear**

Très employé sur des fronts violents par de jeunes soldats de la garde impériale, cette drogue permet de modifier les perceptions de la réalité, et d'atténué les sensations de peur. On la retrouve beaucoup sur les conflits engageant des troupes Tyrannide.

Apparence : Tic-Tac jaune

Effet : Offre un Résiste (Peur) utilisable d'ici la fin de l'Épisode.

Contrecoup : Durant le prochain combat, le personnage n'a plus vraiment le sens du danger et a tendance à avancer à découvert ou à charger des trop fort pour lui par exemple. Cela ne le rend pas berserk pour autant, et il peut encore suivre des ordres.

## **Doloris-2 000**

Très employé par les jeunes recrues de la Garde Impériale, cette drogue se retrouve surtout dans les centre d'entraînement plutôt que sur le terrain. Elle permet d'ignorer la souffrance, et de se surpasser physiquement. Cela permet par exemple aux jeunes recrues de passer les épreuves physiques haut la main, et espérer ainsi ne pas se retrouver dans un régiment qui sera envoyé à la mort.

Apparence : Tic Tac vert

Effet : Offre un Résiste (Coup) utilisable d'ici la fin de l'Épisode.

Contrecoup : A la fin du prochain combat où le personnage subira au moins un dégât, il sera en critique à la fin du combat.

## **Speed**

La drogue des lâches et des berserk à la fois, elle permet de courir plus vite que le personnage ne l'aurait jamais espérer. Que ce soit pour aller dans un sens, ou dans l'autre.

Apparence : Tic Tac orange

Effet : Offre un Course utilisable d'ici la fin de la Épisode.

Contrecoup : Une fois l'annonce faite, dans les minutes qui suivent, le personnage sentira une vive douleur à l'une de ses jambes. Un claquage certainement. Cet effet est identique à un Brise sur une jambe au choix du personnage.

## **Bones-Steel**

Cette drogue conçus dans une prison du fin fond de l'Imperium a était créer pour résister aux coups des matons. Elle se fixe sur les os du personnages, qui deviennent alors plus résistant.

Apparence : Tic Tac blanc

Effet : Offre un Résiste (Brise) sur un membre au choix, utilisable d'ici la fin de l'Épisode. Exception, cette drogue peut être prise jusqu'à quatre fois par Épisode.

Contrecoup : Chaque fois que cette drogue est prise, le personnage subit un effet Douleur (5 minutes). Ses os lui font atrocement mal.

## **Mad-Crack**

Drogue des vétérans, ce cocktail de neuro-stimulant permet d'encaisser les pires horreurs sans broncher.

Apparence : Dragibus

Effet : Offre un Résiste (Folie) utilisable d'ici la fin de l'Épisode.

Contrecoup : Lorsqu'il absorbe la drogue, le comportement du personnage est changé par rapport à la couleur du cachet. Si le cachet est rouge le personnage est violent, si le cachet est noir le personnage déprime, etc... L'effet dure 15 minutes environs.

# **LES RAVITAILLEMENTS**

Certain personnages disposent de suffisamment d'influence ou de moyens pour faire arriver des approvisionnements dans la zone occupée durant le GN. Ces ravitaillements peuvent comporter un certain nombre de choses, et atterrissent de manière aléatoire géographiquement. Cependant, le personnage peut choisir l'heure du ravitaillement, à quelques minutes près, avec 30 minutes d'avance.

Lorsque le Drop Pod miniaturisé percute le sol, il envois une fusée de détresse qui préviens de son emplacement. Les caisses sont noires, marquée des sceaux de l'Impérium et issus des forges de l'Organisation Metallinaire.

Les personnages peuvent choisir un élément par ravitaillement, peuvent varier d'un ravitaillement à l'autre, et peut utiliser sa compétence à raison de un ravitaillement par période. Il est impossible pour un personnage de conserver une possibilité de ravitaillement non-utilisé durant une période.

Les différentes possibilités :

- 5 X 20 munitions de type 1
- 4 x 30 munitions de type 2
- 500 munitions de type 3
- Une Cellule Énergétique (Type Prima Nucléaire)
- 8 drogues au choix
- 3 Medikit
- 3 cartouche de Plastique-fileté
- 10 munitions de fuseur
- 10 munitions de plasma