

Bonjour à tous !

Les règles sont toujours en cours d'écriture. Ou plutôt de rédaction. Ces petits ajustements qui prennent tant de temps mais qui font parfois la différence entre un ajout gameplay et une fausse bonne idée. Et comme on souhaite éviter les fails...

Cependant, histoire de ne pas vous laissez sur votre faim, voici un rapide aperçu des règles afin que vous ayez une idée, même vague, de ce à quoi vous pourrez vous attendre.

Connaître les règles n'est PAS une option. C'est une obligation. Rien de pire qu'une scène ou un type passe 30 secondes à se demander comment réagir à un évènement surprise assorti d'une annonce. Ou un yolo qui se prend une douzaine de bolts dans le buffet sans broncher malgré ses PV d'hémophile et son armure en plastcarton et qui s'étonne qu'après les PNJ soient chafouins...

Bref, faites un effort, les gens. On a fait du simple. Enjoy !

Lexique

Orga : Ce sont les sadiques qui organisent l'évènement et son chargé de l'écriture et de la gestion de tout le GN.

PJ : Personnages joueurs. Ce sont les personnages interprétés par des joueurs sur l'évènement.

PNJ : Personnages non joueurs. Ce sont des personnages interprétés par des joueurs mais dont le rôle est défini et géré par l'organisation. Ils appartiennent à l'orga pnj en collaboration avec Slaanesh

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

Le Conscrit

Afin que le GN se passe bien, il vous faut impérativement connaître et maîtriser :

_ Vos jauges

_ Les annonces

_ Et dans un second temps, **vos** compétences et les règles générales

Liste des Jauges

Les "jauges" sont les indices chiffrés qui varient au cours du temps et que vous devez avoir à l'esprit.

Elles vont vous demander des calculs. Des trucs comme des additions et des soustractions. Même qu'on va vous demander de savoir compter jusqu'à dix. Ouais, je sais, on est des oufs !

PV :

Points de vie. Le nombre de dégâts que vous êtes apte à encaisser avant de découvrir les joies de l'agonie.

Les PV sont affectés par les dégâts. Le plus souvent ils sautent un par un.

Ils doivent être soignés afin de remonter. Il est possible de les soigner en mission, mais...

Vu les armes de mort utilisées, en général, un type n'a qu'un PV. Deux quand il est bien entraîné.

PA :

Points d'armure. Les dégâts que peut encaisser votre armure avant de n'être plus qu'une jolie décoration réglementaire.

Les PA peuvent encaisser tout type de dégâts, à l'exception des dégâts perforants.

Comme les PV, les PA sont affectés par les dégâts.

Une armure en état vous est échangée entre deux missions. Il est compliqué de réparer une armure.

Il est rare qu'une armure de la garde possède plus de deux PA. Un déjà, c'est bien.

PA spé:

Point d'armure efficaces contre un seul type de dégât. Ils sont ignorés par la perforation.

PA spé **balistique** pour les dégâts balistiques (tout ce qui vient de loin).

PA spé **contact** pour les dégâts contact (tout ce qui vous touche au corps à corps).

Il est rare qu'une armure de la garde possède plus de deux PA spé. Un déjà, c'est bien.

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 afin d'obtenir le seuil requis. Par exemple, ouvrir une porte rouillée peut demander un score de Force de X et réussir à se libérer de l'emprise physique d'un xenos en train de nous traîner un score de Force de Y. Pour la fluidité du jeu, il est recommandé de s'organiser pour un score collectif. Annoncer son bonus de force et le nouveau total est le meilleur moyen de ne pas se perdre dans le compte.

Il est rare que le score de Force varie.

Moral :

L'état émotionnel actuel. Il s'agit d'un mélange de volonté, de courage, de foi, de folie et de tout ce que vous souhaitez rajouter là dedans. Quand c'est haut, c'est bien. Quand c'est bas, c'est pas bien.

Votre niveau de moral sera comparé à certains effets. La plupart du temps, il s'agit de l'annonce peur, assorti d'un niveau. Comparer avec son moral actuel. Si ce dernier :

Est le **double** ou plus que la valeur de Peur, vous êtes libre d'ignorer ou de jouer la peur.

Est **supérieur** ou **égal**, vous pouvez agir normalement mais n'hésitez pas à jouer la peur !

Est **inférieur**, vous ne pouvez **pas** attaquer la cible et vous devez jouer la peur.

Est **inférieur** à la **moitié**, vous êtes en état de Panique (recroquevillé sur place; oui ça sent le sapin.)

Une fois à la base, votre moral reprend sa valeur normale. Sauf si vous êtes à zéro.

Corruption :

Que ce soit lié à l'Hérésie, les Xenos ou les Puissances de la Ruine, cela représente la souillure de votre âme. Nul besoin de vous encombrer de calculs, on s'occupe de tout (oui, vous ne connaissez pas votre niveau de souillure).

Le système est simple : lorsque vous avez été soumis à la corruption (cf annonce Corruption X) à la fin de l'instance (ou à la première occasion) vous vous rendez au PC joueurs pour faire un tirage. Le tirage consiste à tirer au pif une bille de couleur dans un sac. Non vous ne connaissez pas le résultat et donc vous ne savez pas si vous êtes effectivement souillé. 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.

Liste des annonces

Un / Deux / Trois	: chiffre seul, indique les dégâts infligés (si rien n'est dit, dégâts de Un).
[X] Perforant	: les dégâts ignorent l'armure et atteignent directement les pv.
Esquive/ Parade	: les effets sont ignorés.
Brise [cible]	: la cible annoncée et touchée est brisée et inutilisable jusqu'à soin. (Brise membre)
Recul [X]	: la cible recule de X mètres. (Le plus souvent de 3 m)
Peur X	: effet de Peur d'intensité X. Comparer avec son moral actuel. Si ce dernier : Est le double ou plus que la valeur de Peur, ignorer. Est supérieur ou égal , peut agir normalement mais jouer la peur. Est inférieur , ne peut attaquer la cible et doit jouer la peur. Est inférieur à la moitié , est en état de Panique (recroquevillé sur place).
Moral +X	: Gain de +X en moral jusqu'à la fin de l'instance.
Désespoir X	: Perte de X en moral jusqu'à la fin de l'instance.
Corruption X	: à la fin de l'instance, faire X pioches au PC joueurs pour voir si corruption.
Ferveur	: les compétences de Ferveur s'activent et sont disponibles.
[...] 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 (Esquive Warp).
[...] Gaz	: l'effet est lié à un gaz ou autre effet volatile.
Achève !	: après 3 à 5s de théâtralité sur un mourant, permet de l'achever.
Annonce [...]	: l'effet annoncé doit être joué selon ce qui paraît le plus pertinent.
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.

Les gardes fous

Safe room : La safe room est une salle mise à disposition pour les joueur souhaitant s'isoler un moment.

Sortir du jeu : En cas de soucis psychologique 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.

Signe plongeur : Vous pouvez faire ce signe (il sera montré en briefing) pour demander à un joueur si tout va bien. Celui-ci devra répondre avec le pouce levé ou baissé.

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

L'équipement

L'équipement est de quatre types

- les armures
- les armes
- les consommables
- les trucs spéciaux

Les armures

L'armure représente le paquetage de base que le fier garde impérial doit enfilé 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.

Il faut comprendre que le prêt à porter au sein de la garde impériale ne fait pas vraiment du sur mesure. Comprendre par là qu'il n'y a qu'une taille unique disponible, que tu fasses 1m50 sur tabouret ou 2m10 penché. De plus, certaines pèsent le poids d'un xenos mort. Afin de simuler cet encombrement, plutôt que de fournir des frigos à bretelles aux joueurs, on utilise un système d'emplacement.

Un Garde Impérial partant en mission dispose des emplacements suivants :

- Un emplacement pour arme **principale**. RÉGLEMENTAIRE.
- Un emplacement pour arme **secondaire**. RÉGLEMENTAIRE.
- Un ou plusieurs emplacements **libres** selon l'armure.

Ainsi, outre les points d'armure, le type d'armure définit également le nombre d'emplacements libres.

Voici, comme exemple, les deux types d'armure standard qui seront fournis aux escouades. Ce sont des armures de grade II que le chef d'escouade devra sélectionner pour toute l'escouade.

<i>Armure II A0-B1-L1</i>	<i>1 PA-Spé-Balistique</i>	<i>+ 1 Emplacement Libre</i>
<i>Armure II A0-C1-L1</i>	<i>1 PA-Spé-Contact</i>	<i>+ 1 Emplacement Libre</i>

Par la suite, il sera envisageable (qui a dit souhaitable ?) d'avoir accès à des armures de grade III ou plus (cf amélioration d'escouades ou la partie concernant le craft.)

Il existe des armures possédant des propriétés particulières (résistantes à la perforation par exemple). Celles-ci seront détaillées dans le supplément Craft à disposition des Technomanciens.

Les armes

Tout d'abord, une histoire de taille.

Il faut en effet savoir si l'arme occupera un emplacement principal ou secondaire. *Une arme secondaire peut utiliser un emplacement principal, mais mieux vaut avoir une autorisation.*

Ensuite, on distingue les armes de contact des armes à distance

On ne peut utiliser qu'une arme à laquelle on a été formé. Sinon, dans le meilleur des cas, on se prend les dégâts à chaque coup.

Les armes de contact sont essentiellement des armes secondaires (moins de 60 cm) de type arme blanche, comme des couteaux voir des machettes. Dans certains cas, des épées tronçonneuses sont trouvables, surtout pour les officiers.

Liste des types d'armes de contact

- **Arme blanche** : occasionne **un** point de dégât par coup porté. Annonce [X] ou rien
- **Épée tronçonneuse** : **un** dégât par coup porté et permet de passer outre l'armure. Annonce [**Perforant**]
- **Lame Énergétique** : **deux** dégâts par coup porté et permet de passer l'armure. Annonce [2 Perforant]

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

Dans un souci de simplification Gnostique et d'intérêt Gameplay, on insistera surtout sur le type de munition utilisé :

- **fléchette nerf classique** = **1 dégât**, munition classique (laser, balle, fléchette, plomb etc)
- **fléchette nerf mega** = **1 dégât**, Bolt, effet [**Perforant**]
- **disque nerf** = **1 dégât**, Plasma, effet [**Perforant**]
- **flèche** = **1 dégât**, Flèche monofilament, effet [**Perforant**], 1 utilisation
- **dague de jet** = **1 dégât**, Dague de jet monofilament, effet [**Perforant**], 1 utilisation
- **rubans et soufflerie** = **1 dégât**, Lance-Flamme, effet [**Perforant**]

Astuce : *Toutes les armes à distance font 1 point de dégât.*
Toutes les munitions autre que fléchettes classiques sont [Perforant]

Les chargeurs :

La contenance des armes est standardisée. Nous souhaitons un jeu basé sur la coopération, la tactique, l'allocation des ressources et le Craft plus que sur qui a pu ramener le plus gros joujou.

Ainsi, même si votre Nerf peut contenir plus de munitions, nous vous demandons de ne pas dépasser ce qui est autorisé par votre type d'arme. Sinon, soyons honnêtes, les Nerfs encombrants sont un handicap...

Une arme principale (6) a une capacité de chargeur plus importante qu'une arme secondaire (4).

Partez du principe qu'une fléchette Nerf correspond en fait à une bonne grosse salve des familles.

Il est possible d'améliorer cela, ou autres options, par une meilleure dotation ou par le craft, (cf livret craft).

Oui, recharger en plein combat va demander une certaine organisation. Ça tombe bien, c'est exactement ce que l'on souhaite !

Les munitions au sol :

Il est INTERDIT de ramasser les munitions au sol afin de les réutiliser. Le faire, c'est tricher.

De plus, ça n'aurait aucun sens RP (un bolt tiré, un éclair de laser, une douille vide ?)

En outre, les munitions au sol vont permettre de simuler un autre aspect de jeu lié au Craft et au Loot.

Donc autant ne pas leur détruire leur jeu.

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. Même si le consommable le plus souvent utilisé par le garde impérial reste de loin les munitions !

Les consommables se rangent dans les emplacements libres. Certains prennent un emplacement pour un (*ex: circuit pré-assemblé etc*) tandis que d'autres n'en prennent qu'un cinquième (*ex : chargeur (6 munitions), consommables médicaux, fumigène etc*).

Revenons sur les munitions. Vu qu'il s'agit d'un GN, on considère comme "chargeur" un ensemble de 6 munitions, indépendamment du fait que votre arme ait une contenance de 4 ou 8. D'ailleurs, les chargeurs sont compatibles entre munitions solides et batterie laser. Par contre, les Bolts et les plasma sont à part.

Le jeu repose beaucoup sur l'allocation des ressources et la gestion des consommables. On souhaite voir les membres des escouades s'échanger des munitions ou des médicaments en plein combat ! Et on pense que ça peut créer une dynamique intéressante et plutôt fun. Et renforcer le rôle des officiers.

Les lieux et groupes de jeu

Le Camp

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.

Des améliorations de Camp seront disponibles (Infirmier, Atelier, Balise de dropod etc.).

Le Régiment

Trois 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**. 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...

Des améliorations de Régiment seront disponibles (Soutien, Renommée administrative etc)

L'Escouade

Chaque Régiment est divisé en Escouades de combat. Certaines sont polyvalentes, d'autre 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 spé, Dérogations etc.)

Le Personnage

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

Il dispose d'un BG et d'éventuels objectifs propres assorti d'un dossier militaire où figure les missions auxquelles il a déjà survécu ainsi que les petits camarades qu'il a pu y rencontrer.

Il dispose de compétences génériques qui lui sont propre, plus un petit spécial.

Le nombre de compétence peut varier d'un personnage à l'autre. Toutes les compétences n'ont pas le même impact. Enfin, un personnage avec plus de compétences n'est pas pour autant plus intéressant.

Voici quelques exemples de Compétences :

Ferrailleur :

“C'est pas des ordures, ce sont des crédits en devenir !”

Possibilité de ramasser les douilles pour les échanger contre des Composants. Compétence améliorable en jeu.

Mule :

“La pêche a été bonne : 2 fuslaz, une pelle, un gros crystal xéno et un commissaire !”

Double le nombre d'amélioration d'emplacement d'équipement (c'est-à-dire les livres)

Peut transporter un blessé tout seul.

Die Hard :

“Yepeekai mothefacker !”

Peut continuer à se battre même après avoir pris un coup non protégé (c'est-à-dire possède un PV de plus)

Peut ramper pendant 5s en cas de coma

Extra ammo

“Les copains commencent à se demander d'où je peux bien les sortir...”

Avant de partir en mission, dispose toujours d'un chargeur gratuit supplémentaire.

Pistonné

“Merci papa, merci maman !”

Avantages divers

Stage Administratif

“T'es mon nouveau meilleur ami. Sans doute la phrase que j'ai le plus entendu de ma carrière...”

Bonus et astuces afin de remplir les formulaires administratifs

L'Empereur protège !

“Car il est la Lumière qui nous guidera !”

Ça doit sans doute servir à quelque chose...

Contact

“J'connais un type qui connaît un mec qui connaît un gonze qui...”

Des relations, utiles ou non...

Compétence d'Arme

"Ça c'est mon fusil ! Y en a beaucoup des comme lui, mais celui-là c'est le mien !"

Par type d'arme (une dizaine en tout...).

Permet d'utiliser l'arme sans s'humilier ou mourir bêtement.

Infirmier

"Bordel, ça pisse le sang ! Bon, j'hésite entre la soudure et le pansement à l'aspirine... Ton avis ?"

Permet de stabiliser un mourant. Permet également de soigner certaines blessures à un point d'extraction ou à l'infirmierie. Permet surtout de faciliter la vie d'un Medicae. *(cf supplément Medic)*

Medicae

"Double fracture avec début d'infection ! Passe-moi deux PP et une dose d'AU ! Bordel, tiens-le pendant que je le broche !"

Permet de stabiliser un mourant. Permet également de soigner les blessures à un point d'extraction ou à l'infirmierie. Bref, permet d'alléger notre travail en limitant les re-roll... *(cf supplément Medic)*

Bricolage

"Ok les gars, vous tapez ici, ici et là jusqu'à ce que ça tienne tout seul ! Puis on finolera tout ça au lance-flamme."

Vous savez bricoler des machins et réparer des trucs, voir improviser des bidules. *(cf supplément Craft)*

Technomaîtrise

"Le fil du truc qui brille bleu ici, couplé avec l'engrenage marrant là...voilà. Maintenant, on allume bien l'encens et on met en route."

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)*

Techno-Ingénierie

"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 !"

Vous avez des connaissances sur des domaines spécifiques et connaissez des formules liées. *(cf supplément Craft)*

Xeno-savoir

"Hey, les gars, j'connais un truc imparable pour passer pour un hérétique lors d'un dîner mondain !"

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.

Les Valkyries

Lors de cet opus, les Valkyries seront un peu les taxis de la Garde Impériale. Leur nombre sera limité et les destinations consommeront plus ou moins de carburant selon le plan de vol. De plus, les places à l'intérieur sont limitées (une douzaine en général).

Le **Brief Valkyrie** est une étape de jeu importante qui servira à valider différents effets de jeu et s'assurer que tout soit en règle pour l'instance (c'est notamment là que seront remises les bandes de blessure). Les consommables durant une instance (ex: drogues de combat) doivent être remis à ce moment-là aux orgas. De même que certaines compétences qui s'activent pendant le brief Valkyrie.

Les points d'extraction (primaire et secondaire)

Le point d'extraction est une zone sécurisée qui est avant tout le dernier espoir des mourants. Les soins et d'autres compétences ne peuvent être utilisés qu'à un point d'extraction. C'est le lieu stratégique par excellence qui doit être protégé à tout prix.

Le point d'extraction primaire est le lieu qui permettra à la Valkyrie de venir rechercher les soldats.

Il est possible, en des lieux spécialement indiqués, d'établir des points d'extractions secondaires. Si ces derniers ne permettent pas une évacuation en Valkyrie, les autres options restent viables (soin, compétences, 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 réparti dans les différentes escouades, chaque régiment comporte un **Ecclésiarche**, un **Technomancien** et un **Medicae**. Ouais, quand on compte bien, ça fait que trois de chaque (surtout les Medicae, haha).

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

De même, paraîtrait qu'il y a des civils qui accompagnent l'expédition. Ils ont sans doute leurs raisons. Toujours est-il que s'ils sont là, c'est qu'ils en ont le droit. Et que malgré leurs rapports avec la hiérarchie militaire, le **Capitaine** dispose tout de même d'une certaine autorité sur eux.

Les Soins

Lorsque l'on prend des dégâts, fatalement, on va finir par perdre des PV. Et à zéro, on est mourant pendant 5 min. Croyez-moi, cinq minutes en mission, c'est foutrement long. Trois possibilités : on est stabilisé, 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 5s et c'est garanti sans quiproquo. Rejoindre le PC joueurs à la fin de l'instance ou à la première occasion. Toutes nos condoléances.

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

Sauf exception notable, il n'est possible de se faire soigner qu'à l'infirmerie ou à un point d'extraction.

Chaque joueur aura sur lui une bande de blessure (bande de papier de 5 cm sur 20) qui sera utile au Medicae afin de le soigner. Celle-ci est remise lors du **Brief Valkyrie** ou à **l'Infirmerie** pour le camp. Un personnage qui, pour une raison ou pour une autre, n'a pas sa bande sur lui est considéré comme ayant une hygiène déplorable et est donc plus difficile à soigner.

Le **supplément Medicae** fournira les informations nécessaires aux joueurs concernés.

Remarque sur la survivabilité

Nous sommes conscients qu'avec de telles règles, les pj risquent de tomber par paquet de cinq lors des affrontements. Et bien c'est exactement ce que nous recherchons ! Cependant, si tomber au combat devrait une tradition rapidement adoptée, ce n'est pas pour autant la fin de la vie.

En effet, le système de soin et de point d'extraction assurent à une escouade organisée de limiter ses pertes de façon drastique. Pour rappel, on ne meurt "que" si on est achevé, abandonné ou vraiment au mauvais endroit.

Nous nous attendons malgré tout à des pertes. Cependant, nous ne les provoquerons pas par égo d'orgas. Il est tout à fait possible pour un groupe de joueurs particulièrement organisé en synergie et efficace de s'en sortir sans la moindre perte et de réussir toutes les missions !

Dans le doute, on a quand même prévu "quelques" re-roll...

De même, il n'est pas impératif de réussir TOUTES les missions. L'échec fait aussi parti du jeu.

Au commencement, un personnage :

- Possède un ou deux PV

- Est équipé de l'armure de grade II choisie par son Sergent pour son Escouade.

Armure II A0-B1-L1

1 PA-Spé-Balistique

+ 1 Emplacement Libre

Armure II A0-C1-L1

1 PA-Spé-Contact

+ 1 Emplacement Libre

- Possède une arme principal (en général un Fusil Laser standard).

- Possède une arme secondaire (en général un couteau).

- Dispose donc d'un emplacement libre pouvant accueillir une arme, des consommables ou du Loot.

*Pour des raisons RP, certains individus pourront commencer avec des équipements différents.
Ne vous attendez pas cependant à un déluge de lames énergétiques et de plasma sous fond de tronçonneuses. Cela reste la garde impériale.
Pour ceux désirant une meilleure dotation, merci de remplir un questionnaire et de le soumettre aux agents du Munitorum.*

*Pour rappel, il s'agit d'un jeu essentiellement instancié, axé action, ambiance et aventure.
L'allocation et la gestion de ressources aura un impact certain.
Nous allons essayer de donner un véritable impact aux choix tactiques et stratégiques que devront prendre les officiers. Rarement avec toutes les informations nécessaires. Souvent dans l'urgence.
Les groupes de jeu sont formés afin d'offrir à chacun la possibilité de donner son avis et de participer à la stratégie générale (les soldats avec leur sergent, les sergents avec leur lieutenant, les lieutenants avec le capitaine).
De même, l'efficacité sur le terrain, la coopération et la synergie pourront faire la différence. Ces deux derniers ont été renforcés par certains choix de règle et de gameplay.
Nous espérons vous faire vivre une expérience intense et digne de W40K et nous allons énormément nous appuyer sur les joueurs pour cela !*

Et n'oubliez pasL'Empereur Protège !