



Militarum 40K

Livre de règles

Règles de sécurité

- Les protections oculaires sont recommandées pour les participants.
- Les lanceurs à mousse blaster (moddé ou non) sont limités à 200 FPS.
- De la pyrotechnique légère (fumigène et pétards) sera lancée par les organisateurs.
- Les coups au corps au corps doivent être faits de manière franche, sans coup mitrailleuse, en évitant la tête et les parties sensibles.
- Les munitions à mousse autorisés sont les suivantes :
 - Fléchette standard (nerf ou marque équivalente).
 - Demi-fléchette (half-dart).
 - Boule de type rival (nerf ou marque équivalente).

Concept de jeu

Le jeu consiste en un jeu PvP (Joueur contre Joueur) avec une suite de missions comprenant une confrontation entre les deux camps. Les joueurs PJ ont les mêmes rôles : il s'agit de soldats affectés à des escouades.

Tous les autres personnages du camp sont des PNJ.

Tous les personnages commencent au même niveau avec le grade de soldat et les premiers sergents d'escouades seront désignés par les PNJ en fonction du mérite.

Vie de camp et promotion

Le QG est géré par des PNJ qui sont responsables du camp. Ils indiqueront qui est promu et qui est dégradé et exécuté. Ils feront respecter l'ordre, les règles, et l'esprit du camp.

La culture et les règles du camp sont indiquées dans le livret dédié de la faction. Le QG gère également l'organisation des missions et des gardes du camp.

Escouade et équipement

Chaque escouade est constituée de 10 hommes dont 1 sergent qui aura la lourde tâche de mener ses hommes au combat.

Chaque personnage peut emporter en **dotation de base** :

- Pistolet laser (électrique ou manuel) avec un maximum de 20 munitions par chargeur.
- Fusil laser (électrique ou manuel) avec un maximum de 30 munitions par chargeur.
- Arme de CC de 50 CM maximum.
- Une capacité d'emport de 60 munitions (incluant celles dans les chargeurs des armes) .

Le personnage ne peut pas utiliser deux armes de corps à corps ou de tir en même temps, ni une seconde arme s'il utilise son fusil laser. Il peut cependant utiliser un pistolet et une arme de corps à corps en même temps.

Chaque joueur peut choisir un des rôles suivant :

- Soldat : Le joueur peut s'équiper de la **dotation de base**.
- Spécialiste (1 maximum par escouade) : Le joueur doit remplacer le fusil de base de sa dotation de base par un fusil automatique (électrique) et peut emporter jusqu'à 350 munitions. La taille du chargeur de l'arme n'est pas restreinte et est laissée à la libre appréciation du joueur.
- Médecin de combat (1 maximum par escouade) : Le joueur reçoit la dotation de base ainsi qu'un équipement de médecin comprenant 10 bandages et un stimulant.

- Porteur-Vox (1 par escouade) : Le joueur reçoit la dotation de base ainsi qu'un vox-émetteur connecté au QG de son camp et lui permettant de recevoir à distances instructions et informations. Le vox-émetteur (talkie) sera fourni par l'organisation, néanmoins un habillage ou élément de costume sera plus qu'apprécié.

De plus, il est possible, suite à une promotion en jeu, d'accéder au rôle suivant :

- Sergent. Le sergent dirige l'escouade dont il a le commandement. Le joueur reçoit la dotation de base et peut remplacer son fusil laser par une arme longue à une main (110 cm max). De plus, une fois toutes les 10 minutes, il peut ignorer une attaque au corps à corps qu'il subit.

Les premiers sergents sont choisis par les PNJ du camp après l'entraînement initial.

Blessure et mort

Pendant le combat, le personnage peut être blessé. Les règles sont les suivantes :

- Il dispose de 4 PV de base.
- Chaque coup reçu au corps à corps retire 1 PV.
- Chaque tir reçu retire 2 PV.
- Si le personnage est touché par une boule provenant d'une grenade, il perd immédiatement tous ses PV.

Un personnage ayant perdu tous ses PV est agonisant, il ne peut plus combattre et ne peut ramper et parler. Il peut alors subir deux destins radicalement différents :

- Celui-ci peut être soigné in-extremis par un médecin de bataille. Pour cela, celui-ci doit lui poser un bandage qui est consommé et lui injecter un coup de stimulant. Le bandage utilisé reste sur le personnage jusqu'à qu'il soit retiré à son camp par un médecin.
- Celui-ci peut être achevé par un adversaire. Si vous infligez une blessure au corps à corps contre un adversaire ayant perdu tous ses PV, ce dernier succombe et vous récupérez sa plaque militaire comme trophée. L'adversaire revient à sa base à son organisateur de camp pour récupérer une nouvelle plaque militaire et connaître le destin de son personnage.

Si le personnage ayant succombé était le sergent de l'escouade, un autre sera promu une fois la mission terminée.

Soin et hôpital

Les stimulants et les bandages sont fournis aux PJ ayant le rôle de médecin de bataille avant le début de jeu.

Les bandages placés sur des joueurs ne peuvent être retirés qu'à l'hôpital du camp par un PJ médecin de bataille. Ces derniers sont par ailleurs responsables de la gestion de l'hôpital du camp et peuvent retirer les bandages des blessés à cet endroit avec une scène de soins RP.

Assassinat

Il est possible d'assassiner des adversaires pour les tuer instantanément. Pour cela il faut :

- Toucher l'épaule de l'adversaire par derrière
- Ne pas déjà être en combat au corps à corps avec sa cible
- Le menacer avec une arme courte (50CM ou moins)

Annonces

Le jeu se veut simple sans annonce complexe.

Annonce par les joueurs

- "Grenade !" : Grenade à boules Rival fournie par organisation. L'intégralité des gens touchés par des projectiles provenant de la grenade perdent l'intégralité de leurs PV.

Les effets environnementaux sont lancés et gérés par un organisateur ou un PNJ

- "Gaz !" (fumigène vert ou jaune) : Une frappe au gaz est envoyé par l'artillerie (orga avec fumi-gene). Tous les personnages dans l'air d'effet du gaz pendant plus de 5 secondes perdent l'intégralité de leurs PV.
- "Artillerie !" (fumigène rouge puis enceinte son artillerie et/ou pyrotechnique). Une frappe d'artillerie frappe la zone. Tous les personnages ont 5 secondes pour se jeter à terre. Ceux qui ne sont pas allongés pendant le bombardement perdent immédiatement l'intégralité de leurs PV.