

GN40K Militarum – Opus II

Livret de Règles

Vous trouverez ci-dessous les règles. L'esprit des règles est de faire du beau jeu et d'avoir des belles scènes crédibles et cinématiques.

Règles de sécurité

- Les protections oculaires sont obligatoires pour les participants lors des combats
- Les lanceurs à mousse blaster (moddé ou non) sont limités à 190 FPS.
- 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)
- 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.

Lexique et annonce hors-jeu

- Roleplay : le jeu de rôle, l'immersion. S'oppose aux HRP
- "Vraiment Vraiment" : c'est la règle qui permet de garantir la sécurité physique et émotionnelle de chacun sans avoir à casser le RP. Si vous ne souhaitez pas réaliser une action, un échange, etc... pour préserver votre sécurité ou si vous souhaitez indiquer un danger. En cas de problème de sécurité réel, vous devez contacter un orga au plus tôt.
- HRP : Le poing en l'air indique que la personne est hors-jeu et n'interagit pas avec son personnage.
- Personnage : PJ ou PNJ, on parle ici du personnage incarné.
- PJ : Personnage Joueur, on parle ici du joueur qui incarne un personnage. Ici ce sont les soldats
- PNJ : Personnage non joueur travaillant avec le scénario pour donner du jeu aux PJ. Il peut s'agir d'adversaires ou de PNJ narratifs.
- Orga : Organisateur, qui organise l'événement. Ils seront le plus souvent en jeu pour maintenir l'immersion comme PNJ. Si vous lui parlez de sujet HRP, merci de le faire discrètement.

Concept de jeu

Le jeu consiste en un jeu PvE (Joueur contre PNJ) avec une suite de missions comprenant des objectifs variés allant de la patrouille à la reconnaissance ou l'assassinat d'une cible. Les joueurs PJ ont les mêmes rôles : il s'agit de soldats affectés à des escouades.

Tous les autres personnages du camp et rencontrés en mission 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 officiers PNJ en fonction du mérite suite à l'atelier d'introduction.

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.

Type d'escouade

Les joueurs PJ sont divisés en deux types d'escouade avec des particularités propres :

- Escouade de garde cadiens : Ce sont des soldats cadiens bien équipés et protégés. Ils disposent de 4 PV
- Escouade la légion Pénal : 2 PV pour la légion pénale. Ils sont équipés de collier explosifs pouvant être activé par un officier PNJ ou un sergent cadien PJ (mais pas le sergent légion pénal) et ils n'ont pas accès au rôle « spécialiste ». Pour l'ensemble de la force impériale deux fois par mission, n'importe quel sergent (Cadien ou légion pénal) peut annoncer « Légion pénal ! Ralliement ! » pour faire réapparaître la légion pénale derrière eux immédiatement.

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 semi-auto ou manuel) avec un maximum de 20 munitions par chargeur.
- Fusil laser (électrique semi auto ou manuel) avec un maximum de 30 munitions par chargeur.
- Arme de corps de 55 CM maximum.
- Il est conseillé d'avoir au moins 3 chargeurs.

Il peut utiliser un pistolet et une arme de corps à corps en même temps.

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.

Chaque joueur peut choisir un des rôles suivant :

- **Soldat** : Le joueur peut s'équiper de la **dotation de base**.
- **Spécialiste** (1 maximum par escouade hors légion pénal) :

- **Arme lourde automatique**

Le joueur doit remplacer le fusil de base de sa dotation de base par un fusil automatique (électrique). La taille du chargeur de l'arme n'est pas restreinte et est laissée à la libre appréciation du joueur.

- **Lance-flamme**

Il est aussi possible de remplacer le fusil automatique par un lance-flamme à condition de faire **valider l'engin** (souffleur à feuille ou autre) par l'organisation avant le jeu et de disposer d'un sac à dos (ou pack dorsal) représentant la réserve de liquide.

Le lance-flamme tue les adversaires humanoïdes à courte portée en quelques secondes. Les porteurs de lance-flamme sont des cibles prioritaires pour les adversaires.

- **Médecin de combat – Medicae** (1 maximum par escouade) : Le joueur reçoit la dotation de base ainsi qu'un équipement de médecin comprenant 10 bandages et un injecteur stimm. Pour la légion pénale, le medicae dispose de 2 bandages et d'un injecteur stimm. Le medicae dispose d'un document recensant les séquelles les plus courantes ainsi que leur traitement.
- **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. S'il utilise une arme de corps à corps. Si l'arme représente une arme tronçonneuse ou énergétique Il peut annoncer un « Meurt » au corps à corps toute les 10 minutes, ce qui tue un adversaire au contact.

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. (2pour la légion pénale)
- Chaque coup reçu au corps à corps retire 1 PV.
- Chaque tir reçu retire 1 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 différents :

1. Celui-ci peut être soigné in-extremis par un medicae 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 medicae. Un soldat peut être réanimé jusqu'à 3 fois par mission. Un soldat de la légion pénale ne peut être soigné et réanimé qu'une seule fois par vague de renfort.
2. Le personnage est abandonné à lui-même, achevé par un adversaire ou meurt définitivement dans ce cas il reste au sol et revient au PC

Séquelle de guerre

Les séquelles de guerre sont géré de manière secrètes. Les séquelles physiques ou psychologiques peuvent être soignés et pourront être résolu (à voir avec les PNJ au camp)

Si le personnage est trop atteint, il est toujours possible de demander à la paix de l'Empereur à un camarade et de repartir avec un soldat frais.

Soin et hôpital

Les injecteurs stimm et les bandages sont fournis aux PJ ayant le rôle médecin 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.

Le délai d'agonie est libre pour vous laisser jouer le jeu de camp.

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)
- Cette méthode peut aussi être utilisée pour menacer ou capturer un adversaire

Annonce

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.
- « Meurt » Le personnage s'il est tombé à l'agonie. Certains monstres ne mourant pas sous le coup subissent néanmoins des dégâts importants.
- « Légion pénal Ralliement ! » : 2 X par mission , pour appeler une vague de renfort de la légion pénal, n'importe quel personnage avec le grade sergent peut utiliser cette annonce (de manière audible, et si possible avec un sifflet) pour faire apparaître une vague de renfort de légion pénal. A ce moment-là, toutes les membres de la légion pénale qui le souhaitent, blessé, mort, ou agonisant se regroupent autour du sergent l'ayant appelé.

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 fumigène). 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 lancé par un organisateur. 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.

Pour toutes questions vous pouvez contacter l'organisation [via discord](#)