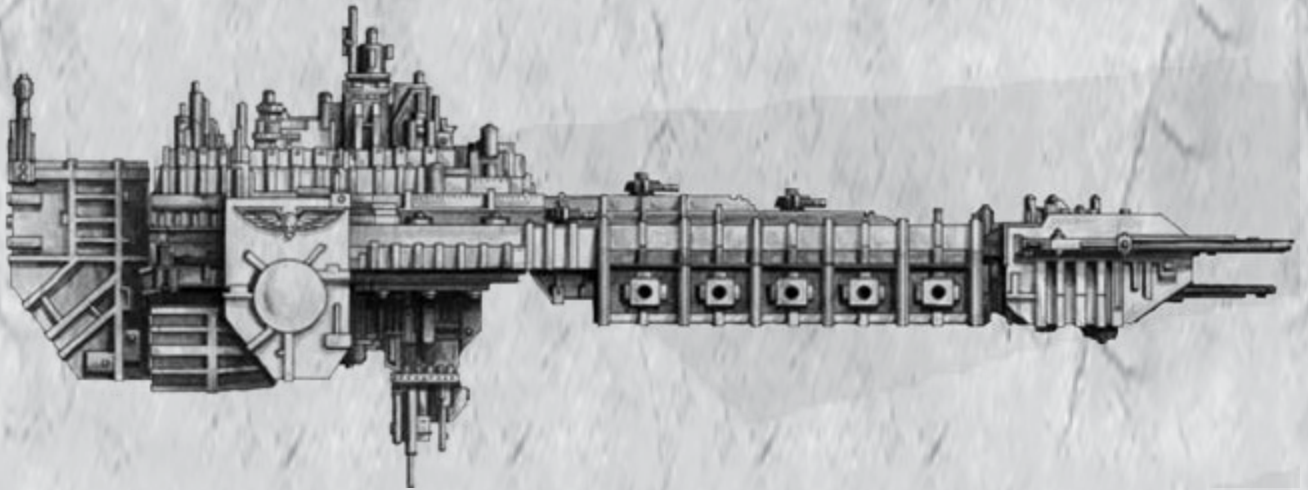




LE "WARGAME"



LE LIVRE DES REGLES



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le Wargame se joue à deux échelles différentes : à l'échelle planétaire et à l'échelle spatiale.

L'échelle planétaire représente la zone exploitée de la planète principale où se trouvent les principales installations de raffinage, de traitement et de négoce de minerais. Cette échelle se joue elle-même sur deux niveaux différents : la surface et le sous-sol minier.

L'échelle spatiale représente l'ensemble du système planétaire avec planètes, lunes, astéroïdes, gains potentiels et dangers certains.

Le jeu se déroule simultanément sur les 3 tableaux et permet de simuler tour par tour la bonne exécution des ordres donnés par les participants.

LE JEU

Le Wargame représente la bataille politique, économique et militaire perpétuelle que se livrent les factions en présence. L'enjeu est double pour l'ensemble des participants : d'une part, écraser ses adversaires sur les trois fronts par tous les moyens, et d'autre part, être en mesure de démontrer sa valeur irremplaçable aux alliés du moment.

Bien sûr, nul n'avouera à voix haute avoir de tels objectifs et proclamera plutôt oeuvrer pour le bien commun et la Gloire de l'Empereur.

Fonctionnement

Chaque propriétaire d'unités ou de bâtiments a la possibilité de donner trois ordres à chacune de ses unités et chacun de ses bâtiments pour chaque cycle de jeu d'une durée de 1 heure temps réel.

Il est possible de laisser des unités et bâtiments inactifs ou de donner suffisamment d'ordres en une seule fois pour les occuper plusieurs cycles durant. Il est également possible de donner des ordres avec plusieurs heures d'avance.

Principe des ordres

Les ordres sont rédigés par les propriétaires sous forme de messages transmis aux unités et bâtiments concernés via les réseaux de communications planétaire et interplanétaire de l'Adeptus Mechanicus, seul lien avec le personnel distant.

C'est pourquoi les différentes factions ont pris l'habitude de coder les transmissions de sorte qu'un oeil non averti ne puisse les espionner trop facilement.

La liste complète des ordres disponibles est présentée dans le chapitre "Donner des ordres". Cette liste est également résumée en fin de livret.

A leur réception, les destinataires accusent réception puis exécutent les éventuels ordres reçus. Ainsi, une unité ou un bâtiment ne recevant aucun ordre reste en attente ou continue à exécuter un ordre précédemment donné si possible.



LES RESSOURCES

Les planètes, les lunes et les astéroïdes contiennent des ressources qui peuvent être exploitées. Seuls 4 minerais méritent votre intérêt :

- la **Céramite**
- le **Lourdonium**
- l'**Adamantium**

l'Or

Il existe une cinquième ressource qui n'est pas issue de gisements : les Esclaves. Seules les planètes munies d'une atmosphère en "produisent".

Chacune de ces ressources nécessite une chaîne d'extraction et de production spécifique et a une utilité particulière mais également un cours fluctuant au gré de l'offre et de la demande.

Rôle des ressources

Chaque ressource a un rôle spécifique et, à moins d'une indication contraire, ne peut en sortir.

- les **Esclaves** : ressource indispensable à la production des autres **ressources**
- la **Céramite** : ressource utilisée pour produire des **Armes**
- le **Lourdonium** : ressource utilisée pour produire du **Prométhéum**
- l'**Adamantium** : ressource utilisée pour produire de la **Technologie**
- l'**Or** : ressource produisant de la **Richesse**

Ainsi, à leur façon, chacune est utile, voire indispensable.

Extraction des ressources

Chaque **Mine** est spécifique à une ressource spécifique et produit une quantité de ressource en **USS (Unité de Stockage Standard)** en fonction de son niveau de développement.

Une mine en activité nécessite un nombre d'Esclaves relatif au niveau de développement de la mine pour fonctionner à son plein potentiel. Si celui-ci n'est pas atteint, le niveau effectif de la mine dépend du nombre d'Esclaves présents.

La production est AUTOMATIQUE dès et tant

que la **Mine** est opérationnelle.

Une Mine ne peut être construite qu'après prospection de la zone afin d'en identifier les ressources exploitables.

Stockage des ressources

Chaque **Mine** est capable de stocker une quantité de ressources en **USS (Unité de Stockage Standard)** dépendant de son niveau de développement. Si cette quantité est atteinte, toute nouvelle production est perdue.

Seule les ressources transportées par navettes ou par convois jusqu'à un **Manufactorium** seront disponibles pour leur propriétaire en fin de cycle. Les **Manufactorium**, tous situés sur la planète principale, n'ont pas de limite de stockage.

Traitement des ressources

Les ressources peuvent être échangées à leur état "brut" dès leur arrivée au **Manufactorium** ou être conservées en vue d'être transformées.

Transformer les ressources consomme de l'énergie et produit des "**Biens**" de la façon suivante :

- **Céramite** : produit des **Armes**
- **Lourdonium** : produit du **Prométhéum**
- **Adamantium** : permet de développer de la **Technologie** (améliorations)
- **Or** : produit des objets de luxe (**Richesse**)

Un **Manufactorium** est spécifique à une ressource unique et peut produire une quantité de **Biens** dépendant de son niveau de développement et consomme le même montant de ressources en **USS (Unité de Stockage Standard)** et de points d'énergie.

Seul le Mechanicus peut bâtir de nouveaux **Manufactorium** mais il est possible de développer des bâtiments existants ou d'en acquérir auprès de l'Adeptus Administratum s'il y en a de disponibles.

Cas particulier : les Esclaves

Les **Esclaves** sont "produits" sur les planètes habi-



tées à partir de la population locale.

Ils sont d'abord acheminés vers des **Centres de Conditionnement** (équivalent des **Mines**) puis vers des **Camps** qui les forment (équivalent des **Manufactorium**) où ils sont disponibles au commerce avant ou après "formation".

Les **Esclaves** peuvent recevoir l'une de ses deux formations (mais pas les deux) :

- **Main-d'oeuvre** : indispensable avant de pouvoir être exploités dans les **Mines**
- **Militaire** : indispensable avant de pouvoir être employés dans le **Contrôle des Foules**

Les **Centres de Conditionnement** peuvent être bâtis sur n'importe quelle planète dotée d'une atmosphère respirable autre que la planète principale.

Les **Camps** peuvent être bâtis sur n'importe quelle planète dotée d'une atmosphère respirable, même sur la planète principale.

La population maximum possible dans un bâtiment dépend du niveau de développement de celui-ci. Un **Niveau de Contrôle** inférieur à la

population présente est insuffisant pour empêcher le déclenchement d'une émeute.

Un bâtiment victime d'une émeute n'assure plus aucune production tant que son **Niveau de Contrôle** reste inférieure à la population **d'Esclaves** présente.

Production d'énergie

La production d'énergie est assurée par l'**Adeptus Mechanicus** par la consommation de **Prométheum**.

La fourniture d'énergie doit être négociée auprès de l'**Adeptus Administratum** qui se charge ensuite de transmettre les doléances (les demandes) et le **Prométheum** nécessaire à l'**Adeptus Mechanicus**.

Si le **Prométheum** fourni est insuffisant, la production d'énergie n'est pas entièrement réalisée et seules les premières demandes reçues sont traitées.

Les points d'énergie ne peuvent pas être stockés mais sont consommés durant le cycle ou perdus.





LA ZONE DE JEU - L'ÉCHELLE PLANÉTAIRE

La zone de jeu à cette échelle se divise en 2 tableaux distincts : la zone "planétaire" et la zone "souterraine".

La zone de jeu "planétaire" est une représentation en 2 dimensions de la surface exploitée de la planète principale où sont basés l'ensemble des installations du gouvernement et des grandes familles.

La zone de jeu "souterraine" est une représentation en 3 dimensions du sous-sol minier exploitable de la planète.

La surface

La surface de la planète est entièrement découpée par l'Administratum en parcelles administratives numérotées d'environ 25km² chacune. La longueur d'une parcelle représente une **Unité de Distance Standard (UDS)** afin de simplifier les distances.

La zone de jeu "planétaire" représente uniquement les zones exploitables de la planète et ne comprend pas les régions habitées telles que les différentes colonies ou la Capitale.

Chaque parcelle ne peut accueillir qu'une seule installation et un nombre illimité de véhicules.

Les installations en surface

Les installations en surface se regroupent en 3 catégories :

les centres de production : **Mines (Mi)** ou **Centres de Conditionnement (CC)**

les centres de traitement : **Manufactorums (Mf)** ou **Camps (Ca)**

les **Points d'Intérêt Général (PIG)**

Toutes les installations possèdent un **Niveau**

de développement, définissant ses limites de capacités de **Stockage/Hébergement**, de **Production**, de **Population** ainsi que son **Niveau de Contrôle** et sa **Défense** de base.

Les profils de bâtiment sont donc les suivants :

- **Nom** : nom administratif des installations suivi du nom de code utilisé pour la rédaction des ordres

- **Niveau** : correspond au niveau de développement des installations

- **Stockage/Hébergement** : capacité de stockage ou d'hébergement, la valeur de base dépend du **Niveau**

- **Production** : capacité de production par cycle, la valeur de base dépend du **Niveau**

- **Population** : quantité d'esclaves nécessaires au fonctionnement des installations, la valeur de base est égale au **Niveau**

- **Niveau de Contrôle** : représente les forces et moyens de sécurité "**Contrôle des Foules**" mis en place pour contrôler la **Population**, pas de limite

- **Défense** : représente les moyens de défense vis-à-vis des menaces extérieures venant compléter les forces de **Contrôle des Foules**, pas de limite

Les Mines (Mi)

Ces installations, bâties au point d'extraction des ressources, sont également des points d'accès au sous-sol de la planète. C'est ici que sont remontées les ressources extraites par les foreuses avant d'être convoyées vers les **Manufactorums**.

Chaque **Mine** est dédiée à la production d'un type de ressource précise et ne peut pas changer de production sans payer un coût égal à celui d'une reconstruction complète.



La création et le développement d'une Mine consomme des ressources de **Céramite**, d'**Or** et d'**Adamantium** suivant la formule suivante :
Coût = 2 x Niveau à obtenir

Exemple : la construction coûte 2 ressources de chaque type (pour obtenir le niveau 1, soit 6 au total) et coûte 4 ressources de chaque type pour évoluer vers le niveau 2 (soit 12 au total)

Une **Mine** ne peut pas être bâtie à moins de 3 UDS d'un **Manufactorium**.

Les Centres de Conditionnement (CC)

Ces installations peuvent être bâties sur n'importe quelle planète dotée d'une atmosphère respirable. Elles fournissent la multitude d'esclaves nécessaires au fonctionnement des **Mines** et **Manufactorium**.

Les **Centres de Conditionnement** regroupent les **Esclaves** et les conditionnent à obéir aux ordres, c'est l'étape préliminaire avant l'acheminement vers les **Camps**.

La création et le développement d'un **Centre de Conditionnement** consomme des ressources de **Céramite**, d'**Or** et d'**Adamantium** suivant la formule suivante :

Coût = 2 x Niveau à obtenir

Exemple : la construction coûte 2 ressources de chaque type (pour obtenir le niveau 1, soit 6 au total) et coûte 4 ressources de chaque type pour évoluer vers le niveau 2 (soit 12 au total)

Un **Centre de Conditionnement** ne peut pas être bâti sur la planète principale ainsi qu'à moins de 3 UDS d'un **Camp**.

Les Manufactoriums (Mf)

Ces installations, bâties à proximité du spatioport de la planète, sont indispensables pour le raffinage et le traitement des ressources issues de toutes les **Mines**, que le minerai soit extrait

du sous-sol de la planète ou d'un lointain astéroïde.

Chaque installation est dédiée au traitement d'un seul type de ressource précis et ne peut pas changer de production sans payer un coût égal à celui d'une reconstruction complète.

Comme expliqué dans le chapitre sur les ressources, il est possible de développer des **Manufactoriums** existants en consommant des ressources de **Céramite**, d'**Or** et d'**Adamantium** suivant la formule suivante :

Coût = 3 x Niveau à obtenir

Exemple : un **Manufactorium** au niveau 1 coûte 6 ressources de chaque type pour évoluer vers le niveau 2 (soit 18 au total)

Les Camps (Ca)

Ces installations, souvent bâties à proximité du spatioport de la planète, sont indispensables pour la formation des **Esclaves** issues des **Centres de Conditionnement**.

Chaque installation est dédiée à une formation spécifique (Main d'Oeuvre ou Militaire) et ne peut pas changer sans payer un coût égal à celui d'une reconstruction complète.

La création et le développement d'un **Camp** existant consomme des ressources de **Céramite**, d'**Or** et d'**Adamantium** suivant la formule suivante :

Coût = 3 x Niveau à obtenir

Exemple : un **Camp** au niveau 1 coûte 6 ressources de chaque type pour évoluer vers le niveau 2 (soit 18 au total)

Les Points d'Intérêt Général (PIG)

Cette appellation regroupe les bâtiments, installations et structures ayant un intérêt particulier tels que le Spatioport, des entrepôts, d'anciennes installations abandonnées ou des



bâtiments appartenant à différents Adeptus. La plupart sont connus de tous, d'autres devront être découverts et explorés avant de révéler leurs secrets. Tous comptent comme une installation distincte dans le comptage des installations et apparaissent sur la zone de jeu.

Les véhicules terrestres

Chaque véhicule possède un profil type comprenant les éléments suivants :

- **Nom** : nom administratif du véhicule suivi du nom de code utilisé pour la rédaction des ordres
- **Propriétaire** : clan ou personnage, un seul nom
- **Type de véhicule** : profil, fonction et "châssis" et ne peut jamais changer
- **Equipage** : indication du nombre de membres d'équipage, à 0 l'unité est immobilisée
- **Vitesse** : distance en UDS parcourue par mouvement et coût en Prométhéum par UDS
- **Armement** : capacité offensive du véhicule
- **Bouclier** : défense "régénérable" du véhicule, réduit les dégâts liés à l'armement
- **Coque** : points de structure du véhicule
- **Carburant** : capacité de Prométhéum en USS (Unité de Stockage Standard)
- **Stockage** : capacité de stockage en USS (Unité de Stockage Standard)

Bien que d'apparences et de formes variées et pouvant également disposer de modes de propulsion différents, les véhicules d'un type donné ont tous le même profil type, potentiellement modifié par les améliorations installées.

Explorateur (véhicule) - Classe 1 :

- Equipage : 2
- Vitesse : 4/1
- Armement : 1
- Bouclier : 1
- Coque : 2
- Carburant : 25
- Stockage : 1

Transporteur (véhicule) - Classe 2 :

- Equipage : 5
- Vitesse : 3/2
- Armement : 2
- Bouclier : 2
- Coque : 4
- Carburant : 100
- Stockage : 5

Train Blindé (véhicule) - Classe 3 :

- Equipage : 8
- Vitesse : 2/-
- Armement : 5
- Bouclier : 5
- Coque : 10
- Carburant : -
- Stockage : 25

L'infanterie

Les grandes familles entretiennent des milices privées, la Défense Planétaire entretient des troupes mobilisées, l'Adeptus Mechanicus entretient sa propre défense blindée et armée, etc...

En résumé, tout le monde possède et entretient des troupes armées aux fonctions multiples dont la principale est d'assurer la défense et la sécurité des bénéficiaires de leur employeur.

Bien que certaines unités sont spécialisées, le profil de base des unités d'infanterie est le suivant :



Troupe (infanterie) - Classe 1 :

Equipage : 10

Vitesse : 1 (si elle ne subit pas de tir, sinon 0)/-

Armement : 2

Bouclier : 1

Coque : 2 (PV)

Carburant : -

Stockage : 1

Les améliorations de troupes modifient ce profil et/ou permettent d'accomplir des missions spécifiques (espionnage/sabotage/transport/etc...).

Bien qu'il reste possible de donner 3 ordres par cycle aux unités d'infanterie, celles-ci ne peuvent effectuer qu'un seul déplacement. Donner 3 ordres de mouvement est résolu sur 3 cycles consécutifs.

Le sous-sol

Contrairement à la surface, la zone n'est pas cartographiée ni référencée et chacun des cartels exploitant une parcelle peut y accéder.

Les foreuses

Les foreuses sont des unités exclusivement souterraines dont le rôle est de forer les nombreuses galeries sillonnant le sous-sol et d'en extraire les ressources qui seront traitées en surface.

Sur la planète principale, chaque puit ne comprend qu'une seule foreuse et celle-ci n'a pas besoin d'être spécialisée : tout le minerai est extrait et trié ensuite par les installations de surface. Ainsi, une foreuse peut être transféré d'une Mine à une autre sans aucune modification.

Les foreuses consomment du **Prométheum** et possède le profil suivant :

Foreuse (véhicule) :

Equipage : 5

Vitesse : 1/2

Armement : 0

Bouclier : 0

Coque : 20

Carburant : 10

Stockage : 5

Les foreuses sont en contact permanent avec les installations dont elle dépendent. Pour cette raison, elles suivent les règles suivantes :

Un ordre de Mouvement permet de créer une nouvelle galerie dans la direction indiquée OU d'emprunter la galerie existante dans la direction indiquée

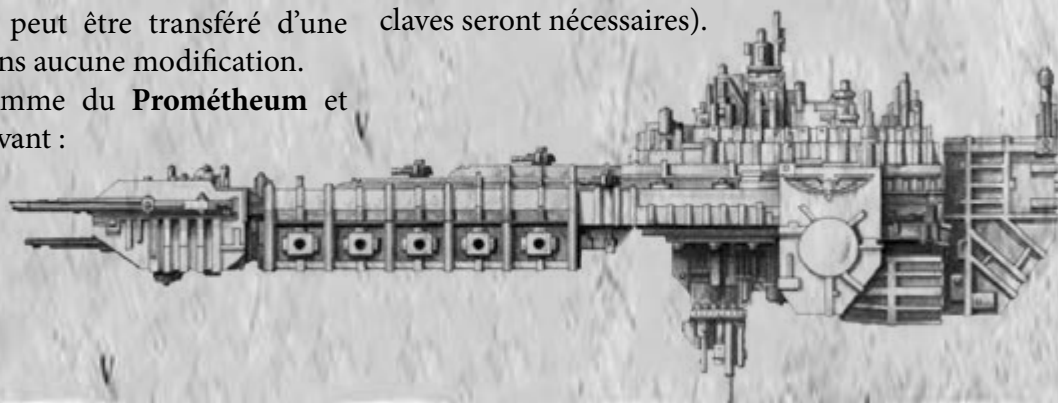
La création d'une nouvelle galerie ajoute 1 USS de minerai neutre au Stockage

Un ordre de Repos permet de transférer le contenu du Stockage en surface ET de faire le plein de **Prométheum** s'il y en a à disposition en surface. Il n'est donc pas nécessaire de rallier la surface.

Un espace de Stockage plein empêche la création de nouvelles galeries.

Le minerai transféré vers les installations de surface est considéré du même type que le minerai traité par la Mine dont elles dépendent (**Céramite, Lourdonium, Adamantium ou Or**).

Les **Mines** extra-planétaires n'utilisent pas de foreuses pour extraire le minerai (mais des esclaves seront nécessaires).





LA ZONE DE JEU - L'ÉCHELLE SPATIALE

La zone de jeu "spatiale" est une représentation en 3 dimensions du système planétaire et de ses environs immédiates. Y sont représentés les planètes et leurs lunes, les routes spatiales les reliant entre elles ainsi que tous les corps célestes dignes d'intérêt.

Les corps spatiaux et leurs mouvements

Les routes spatiales

Chaque liaison interplanétaire représente une route spatiale officielle (et obligatoire).

Toutes les routes spatiales sont segmentées en Unité de Distance Spatiale (UDS) permettant de calculer la distance pouvant être parcourue par un vaisseau suivant son type, son état et ses éventuelles améliorations.

Les soleils

Les soleils sont des astres fixes dans l'espace. Ils ne bougent pas mais peuvent influencer sur le jeu. A chaque cycle de jeu (1 heure IRL), les vents solaires peuvent se lever ou varier.

Les vents solaires peuvent perturber les systèmes des vaisseaux spatiaux les moins protégés : navigation, communication et propulsion peuvent devenir ardues voire impossible lorsque les pannes en séries se déclarent. Un vaisseau sans une protection suffisante pourrait risquer d'être détruit ou perdu.

Plus le chiffre est élevé et plus les vents sont violents.

1 -> Faible : les risques de panne sont très faible

2 -> Le risque de pannes cesse d'être négligeable

3 -> Les pannes surviennent de plus en plus

4 -> A ce niveau, seuls des équipages expérimentés peuvent voyager sans problème

5 -> Même les meilleurs équipages rencontrent des difficultés

6 -> Fort : les voyages sont presque impossibles

Ensuite, les vaisseaux consomment une partie de leur **Prométhéum** pour naviguer dans l'espace interplanétaire. Un vent solaire peut influencer cette consommation ainsi que la vitesse atteinte, mais les risques augmentent avec les possibilités de profit !

En absence d'influence solaire :

Chaque dépense de **Prométhéum** permet de se déplacer le long de l'une des routes spatiales. Les profils de vaisseaux et des améliorations éventuelles déterminent la dépense exacte de Prométhéum et la distance totale parcourue en un cycle.

En présence de vents solaires :

Se déplacer en pleine tempête solaire est dangereux !

Avant de réaliser le moindre déplacement, la force du vent (allant de 1 à 6) est soustraite au score d'équipage du navire afin de représenter la part de personnel occupée à pallier aux problèmes techniques, **c'est le score de vol**.

Si le résultat est négatif, le vaisseau ne peut pas se déplacer.

Dans le cas contraire, le mouvement est possible mais reste dangereux.

Approcher du soleil

Manoeuvre des plus risquées, s'approcher du soleil en pleine éruption expose le vaisseau à de



gros problèmes.

Pour la mener avec succès, le **score de vol** doit être égal ou supérieur à la valeur de la force du vent. Chaque point manquant coûtant alors un point de **Prométheum** en manoeuvres de stabilisation.

Exemple : Force du vent 4 et Equipage 6, le déplacement est possible en dépensant 2 (score de vol : $6-4=2$, coût du vol : $4-2=2$) points supplémentaires de **Prométheum**.

Ensuite, chaque UDS consomme 2 fois plus de **Prométheum**, le vaisseau devant lutter contre la force contraire des vents solaires.

Si le coût ne peut être payé intégralement, le vaisseau est immobilisé pour le reste du cycle et consomme le **Prométheum** à cause de différents problèmes techniques. De plus, une avarie aléatoire se déclare (consulter le chapitre "Les avaries dues au déplacement").

S'éloigner du soleil

Un capitaine avisé sait qu'il faut toujours s'éloigner du danger. Ainsi, un vaisseau s'éloignant du soleil évite les risques de graves pannes.

Pour cette manoeuvre, c'est la moitié de la valeur de la force des vents (arrondie à la valeur inférieure) qui doit être égale par le **score de vol**. Chaque point manquant coûtant une unité de Prométheum supplémentaire en manoeuvres de stabilisation.

Exemple : Force du vent 4 et Equipage 6, le déplacement est possible sans coût supplémentaire (score de vol : $6-4=2$, coût du vol : $(4/2)-2=0$).

Dans ce cas, la puissance des vents permet de faire avancer le vaisseau de 3 UDS pour 2 dépensés.

Si le coût supplémentaire ne peut être payé, le Capitaine ne parvient pas à exploiter les vents et n'en tire aucun bénéfice. Le mouvement se fait normalement.

Les planètes

Les planètes tournent (virtuellement) autour de leur soleil. Chacune peut être dotée de lunes, d'une atmosphère et de vie à sa surface.

Chacune possède des positions en orbite où se trouvent les stations spatiales et où se placent les vaisseaux en attente (Libres-Marchands ou Vaisseaux de Guerre).

Atterrissage et décollage

Atterrir ou décoller d'une planète ou d'une lune représente le mouvement ascendant ou descendant permettant de rejoindre la surface depuis l'atmosphère ou inversement et compte comme un déplacement.

En temps normal, atterrir ou décoller ne pose pas de problèmes aux pilotes chevronnés des navettes de descente, la réussite est automatique.

Mais certaines conditions peuvent nécessiter de tester l'habileté du pilote et de l'équipage : conditions atmosphériques difficiles, vaisseau en mauvais état, sabotage, surcharge de la soute ou gravité élevée. Dans ce cas, un coût supplémentaire peut être appliqué à chaque tentative.

Si ce coût supplémentaire ne peut pas être payé, la manoeuvre échoue, le Prométheum est consommé normalement mais la navette reste où elle se trouve. Il est conseillé de chercher à connaître les caractéristiques de chaque planète avant de s'y aventurer, une expédition mal préparée pouvant coûter plus cher qu'elle ne rapporte.

Les stations spatiales

Les stations spatiales sont des lieux artificiels de rencontres et d'échange dans l'espace. Certaines peuvent se déplacer à volonté et d'autres sont totalement statiques, souvent dans l'orbite d'une planète.

Il est possible d'y atterrir et d'en décoller mais



pas d'y exploiter de ressources.

Un vaisseau ou une navette peut y être réparé ou chargé des ressources négociées à bord. Les tarifs sont variables suivant les relations que peuvent entretenir les propriétaires avec la faction de l'équipage concerné.

Atterrir ou décoller sur ou depuis une station ne comporte aucun coût supplémentaire au déplacement. L'appontement, suivant les stations, peut être facturé dès le débarquement.

Une station spatiale peut être attaquée mais c'est une opération risquée qui peut avoir de sérieuses répercussions.

Les lunes

Chaque planète peut avoir une ou plusieurs lunes lui tournant (virtuellement) autour. Comme les planètes dont elles dépendent, les lunes peuvent être exploitées et les navettes peuvent y atterrir ou en décoller. Certaines peuvent également receler des installations anciennes ou actives en plus de filons importants.

Les installations extra-planétaires

Sont désignées sous ce terme toutes les installations qui ne se trouvent pas sur le sol de la planète principale. Centres de production ou de traitement, elles dépendent entièrement du ballet des navettes de ravitaillement et des vaisseaux des Libres-Marchands.

Les coûts et profils sont les mêmes que ceux indiqués dans le chapitre sur le jeu à l'échelle planétaire avec les rappels et différences suivants :

- **Les Mines** : peuvent être construites n'importe où, tant qu'il y a du minerai (astéroïdes, planètes, lunes)
- **Les Centres de Conditionnement** : ne peuvent être construits que sur les planètes (et lunes) habitées dotées d'une atmosphère respirable
- **Les Manufactorums** : l'Adeptus Mechanicum

n'en construit que sur des planètes de l'Imperium sous gouvernance de l'Adeptus Administratum

- **Les Camps** : peuvent être construits n'importe où, tant qu'il y a une atmosphère respirable (planètes, lunes, stations spatiales)

Les corps célestes mineurs

Ce nom regroupe les astéroïdes, les comètes ainsi que tous les cailloux dignes d'intérêt présents dans l'espace.

Les astéroïdes

Les astéroïdes sont des corps célestes ayant une trajectoire (virtuelle) plus ou moins rectiligne dans l'espace. Il est possible d'y atterrir pour y récupérer des ressources, passer à côté ou, éventuellement, les détruire. Les astéroïdes sont souvent regroupés en "champs d'astéroïdes" réputés dangereux à plus d'un titre.

Si la majorité des astéroïdes sont riches en minerais, certains se révèlent dangereux, véritables coupes-gorges de l'espace !

Pour atterrir ou décoller sur ou depuis un astéroïde, il est nécessaire de dépenser une quantité de **Prométhéum** dépendant de la densité du champs.

Les comètes

Les comètes sont des corps célestes se déplaçant à grande vitesse le long d'une trajectoire rectiligne. Il n'est pas possible d'y atterrir. Si sa trajectoire croise celle d'un vaisseau, celui-ci est immédiatement détruit.

A chaque cycle, une comète se déplace progressivement jusqu'à sortir du système (ou percuter un autre corps céleste).



Les Trous Noirs

Les trous noirs constituent l'un des plus grands dangers de l'univers tangible car ils constituent une porte ouverte sur le Warp. Tout ce qui s'en approche trop près est voué à disparaître pour, peut-être, ne jamais réapparaître.

Les vaisseaux spatiaux

Chaque faction possède et contrôle une flotte composée de navettes de transport et exploite différentes concessions en vue d'en tirer profit, gloire et réputation.

Chaque élément de ces flottes appartient à un seul et unique propriétaire. A l'inverse, n'importe quel personnage peut être le propriétaire de plusieurs unités.

Profils des vaisseaux

Chaque vaisseau et navette possède un profil type comprenant les éléments suivants :

- **Nom** : nom administratif du vaisseau suivi du nom de code utilisé pour la rédaction des ordres
- **Propriétaire** : clan ou personnage, un seul nom
- **Type de vaisseau** : profil, fonction et "châssis" et ne peut jamais changer
- **Equipage** : indication du nombre de membres d'équipage, à 0 le vaisseau est immobilisé
- **Vitesse** : distance en UDS parcourue par mouvement et coût en Prométhéum par UDS
- **Armement** : capacité offensive du vaisseau
- **Bouclier** : défense "régénérable" du vaisseau, réduit les dégâts liés à l'armement
- **Coque** : points de structure du vaisseau
- **Carburant** : capacité de Prométhéum en USS (Unité de Stockage Standard)
- **Stockage** : capacité de stockage en USS (Unité de Stockage Standard)

Bien que d'apparences et de formes variées, les navettes et vaisseaux d'un type ont tous le même profil de base, potentiellement modifié par les améliorations installées.

Explorateur (navette) - Classe 1 :

- Equipage : 2
- Vitesse : 4/1
- Armement : 1
- Bouclier : 1
- Coque : 2
- Carburant : 25
- Stockage : 1

Transporteur (navette) - Classe 2 :

- Equipage : 5
- Vitesse : 3/2
- Armement : 2
- Bouclier : 2
- Coque : 4
- Carburant : 100
- Stockage : 5

Libre-Marchand (vaisseau) - Classe 3 :

- Equipage : 8
- Vitesse : 2/5
- Armement : 5
- Bouclier : 5
- Coque : 10
- Carburant : 400
- Stockage : 25

Vaisseau de Guerre (vaisseau) - Classe 5 :

- Equipage : 60
- Vitesse : 1/10
- Armement : 30
- Bouclier : 30
- Coque : 60
- Carburant : 6400
- Stockage : 625

Le Warp et ses dangers

Les vaisseaux de Classe 3 et supérieure ont la possibilité de voyager à travers le Warp pour couvrir rapidement d'immenses distances en dépit de leur faible vitesse.



Voyager à travers le Warp consomme autant de **Prométhéum** qu'un mouvement normal mais permet de se rendre sur n'importe quel point de n'importe quelle route.

Un tel déplacement comporte deux risques majeurs :

une collision avec un autre vaisseau sur la route visée

une défaillance lors de la traversée du Warp
Si un bon Capitaine sait éviter le premier, seul l'Empereur (ou l'Omnimessie) saura vous garder du second (surtout en cas d'avaries importantes).



LES AMÉLIORATIONS

Les améliorations d'unités

Il existe différentes améliorations à apporter à des unités planétaires ou spatiales dont voici les descriptions :

- Amélioration de l'une des caractéristiques au choix : Equipage / Vitesse / Armement / Bouclier / Coque / Carburant / Stockage
- Prospection : l'unité gagne les compétences et l'équipement permettant de rechercher des minerais
- Infiltration : l'unité gagne les compétences et l'équipement permettant de devenir indétectables

Les améliorations de bâtiments

Il existe différentes améliorations propres à certains bâtiments et des améliorations accessibles à tous :

- Amélioration du stockage (Mines)
- Amélioration de productivité (Tous)
- Amélioration de sécurité (Tous)
- Amélioration de défense (Tous)



DONNER DES ORDRES

Chaque unité et bâtiment peut recevoir jusqu'à 3 ordres par cycle. Le choix de ces ordres est libre. Pour faire exécuter leurs ordres, les propriétaires de bâtiments et d'unités doivent les coder sur les tablettes mises à leur disposition et les transmettre à l'Adeptus Mechanicus chargé des communications.

La transmission des ordres n'est pas immédiate et ceux-ci sont résolus dans l'ordre de leur prise en compte par l'Adeptus. Si la syntaxe d'un ordre transmis est incorrecte ou si les circonstances empêchent sa résolution, celui-ci est ignoré.

Les ordres disponibles sont tous regroupés dans ce chapitre et comprennent :

- **Ordre "Mouvement"** : l'unité concernée se déplace
- **Ordre "Attaque"** : l'unité concernée attaque la zone/le bâtiment/l'unité ciblée
- **Ordre "Soutien"** : l'unité soutient une autre unité dans son action
- **Ordre "Exploration"** : l'unité concernée explore/prospecte
- **Ordre "Production"** : le bâtiment concerné lance une production-
- **Ordre "Construction"** : un bâtiment est construit ou développé
- **Ordre "Amélioration"** : le bâtiment/l'unité reçoit une amélioration
- **Ordre "Repos"** : le bâtiment/l'unité se met en attente

Dans les descriptions qui suivent, [unité] et [bâtiment] correspondent au nom d'une unité ou d'un bâtiment, (a) et (b) correspondent à des coordonnées planétaires ou spatiales.

Un ordre doit **toujours** être précédé du numéro de cycle durant lequel il sera exécuté. Sans ce repère chronologique, un ordre est considéré comme nul et sera ignoré.

Chaque ordre prend la forme suivante : [numéro de cycle] [ordre]+[composantes de l'ordre]

Enfin, chaque propriétaire doit impérativement commencer sa transmission par le mot-clé "**DEBUT**" et la terminer par "**FIN-TRANSMISSION**" afin de garantir la transmission complète de son message.

Ordre "Mouvement" :

Une unité reçoit un ordre de mouvement simple pour se rendre du point (a) au point (b). La distance parcourue maximum par ordre dépend de l'unité exécutant le déplacement (voir le chapitre sur les véhicules terrestres ou spatiaux). Quel que soit l'ordre exact donné, il y a une limite de 3 mouvements par cycle pour les unités motorisées et d'1 seul mouvement par cycle pour les unités d'infanterie.

Il est important de noter que le terrain peut bloquer le mouvement mais ne le modifie pas.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [unité] (a) -> (b)

Variante : les points de passage

Il est possible de complexifier l'ordre de mouvement en listant plusieurs points de passage représentant l'itinéraire que l'unité doit suivre.

Exemple : [unité] (a) -> (b) -> (c) etc...

Important, l'ordre de mouvement est entièrement exécuté avant de procéder à l'exécution de l'ordre suivant.



Variante : les patrouilles

Il est possible d'ordonner à une unité de réaliser des patrouilles entre 2 points distincts.

La syntaxe devient : [unité] (a) <-> (b)

Important, l'ordre de mouvement est entièrement exécuté jusqu'à l'un des deux points avant de procéder à l'exécution de l'ordre suivant. La patrouille reprend normalement après l'exécution des ordres autres que celui de la patrouille.

Variante : les collisions

Il est possible d'ordonner une collision volontaire entre une unité et une seconde. Attaque suicide ou tentative de sabotage, les raisons peuvent être variées. La collision volontaire n'est pas possible en voyageant à travers le Warp.

La syntaxe devient : [unité(1)] (a) ->> [unité(2)] (b)

Important, la cible d'une telle attaque bénéficie toujours d'une tentative d'évasion pour y échapper.

Variante : le Warp

Un vaisseau voyageant à travers le Warp peut se rematérialiser n'importe où dans le système.

La syntaxe devient : [unité] (a) W> (b)

Cas particulier : les foreuses

Le sous-sol de la planète n'étant ni cartographié ni référencé, les coordonnées de destination des foreuses sont remplacées par une direction de la façon suivante : H pour haut, B pour bas, N pour nord, S pour sud, E pour est et O pour ouest.

Les points cardinaux sont indiqués sur la carte de la surface planétaire.

Ordre "Attaque" : =>

Une unité aux coordonnées (a) reçoit un ordre offensif vis-à-vis d'une autre unité ou d'un bâtiment se trouvant en (b).

Cet ordre peut comprendre un ordre de mouvement si la cible se trouve à des coordonnées différentes de celles de l'attaquant tout en étant à portée de mouvement.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [unité(attaquant)]

(a) => [unité/bâtiment(cible)] (b)

Cas particulier : les épaves

Arraisonner/remorquer une épave commence toujours avec un ordre d'attaque, que l'unité "attaquante" soit de la même faction que l'épave ou d'une faction différente.

Si le véhicule "attaqué" est remorqué, il doit recevoir un ordre de "Mouvement" avec le "Soutien" d'un ou plusieurs autres véhicules.

Ordre "Soutien" : -

Une unité aux coordonnées (a) reçoit l'ordre de soutenir un bâtiment ou une unité aux coordonnées (b). Ce soutien peut-être une protection, un tir de couverture, une diversion ou une aide logistique en fonction de l'action entreprise.

Cet ordre peut comprendre un ordre de mouvement si l'unité ou le bâtiment soutenu se trouve à des coordonnées différentes de celles de l'unité en soutien ou si l'unité soutenue exécute un ordre de mouvement.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [unité(soutenant)]

(a) - [unité/bâtiment(soutenu)] (b)

Cas particulier : les épaves

Quand une épave remorquée reçoit un ordre de mouvement, les véhicules la remorquant lui apportent leur soutien. Le "volume" de remorqueurs, représentés par la somme des points de **Coque** doit être au moins égal aux points de **Coque** du véhicule remorqué pour que celui-ci puisse se déplacer.

La **Vitesse** prise en compte est celle du véhicule le moins rapide parmi l'ensemble des remorqueurs.



Ordre “Exploration” : X

Une unité reçoit l'ordre d'explorer et de prospecter la zone (a) afin d'en évaluer la quantité et le type de ressources présentes. L'amélioration “Prospection” est nécessaire pour chercher des filons de minerais.

L'ordre n'inclut pas de mouvement.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [unité] X (a)

Ordre “Production” : P

Un bâtiment aux coordonnées (a) reçoit l'ordre de lancer la production d'une quantité (q) de l'un des types de (biens) suivants : A pour des **Armes**, P pour du **Prométhéum**, T pour des **Technologies**, R pour des **Richesses**.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [bâtiment] (a) P (q) (biens)

Ordre “Construction” : C

Un bâtiment est construit ou développé d'un niveau aux coordonnées (a).

Dans le cas d'une nouvelle construction, le nom du bâtiment correspond au nom noté sur l'acte de propriété.

Les ressources nécessaires doivent être disponibles avant la résolution de l'ordre.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [bâtiment] (a) C

Ordre “Amélioration” : A

Une unité ou un bâtiment aux coordonnées (a) reçoit l'ordre d'acquérir et mettre en oeuvre une amélioration.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [unité/ bâtiment] (a) A (nature de l'amélioration)

Ordre “Repos” : R

Une unité ou un bâtiment situé au point (a) cesse toute activité dès la réception de l'ordre. C'est une méthode efficace pour annuler des ordres en cours d'exécution sur plusieurs cycles. Si l'unité ou le bâtiment recevant cet ordre a subi des dégâts ou des avaries, des réparations sont alors entamés (consulter le chapitre sur les réparations).

Une réparation consomme des ressources et peut prendre du temps suivant l'ampleur des dégâts et le lieu de la réparation.

Une réparation ne peut être assistée qu'en dehors du Spatioport ou d'une Station Spatiale. Dans un Spatioport ou à bord d'une Station Spatiale, les lieux apportent un bonus d'assistance variable.

La syntaxe de l'ordre est la suivante : [unité/ bâtiment] (a) R





RÈGLES AVANCÉES

Les combats

Déclaration de l'attaque

L'attaque ne peut se faire sans avoir été déclarée par un ordre d'attaque ("=>") d'une unité envers une cible, unité ou bâtiment.

N'importe quelle unité peut déclarer une attaque envers n'importe quelle cible.

Les bâtiments ne peuvent pas attaquer mais uniquement se défendre.

Résolution de l'attaque

La résolution d'une attaque se fait en 4 étapes :

- contrôle de la portée
- test d'attaque
- test de défense
- calcul des dégâts

Par commodité, le test de défense est réalisé par l'Organisateur présent sur le wargame à moins que le propriétaire de l'unité ou du bâtiment attaqué ne soit déjà présent.

Prenons par exemple deux vaisseaux Libres-Marchands A et B. A, l'attaquant, s'est déplacé à une distance de 3UDS de B, la cible.

Le profil de ces vaisseaux est le suivant :

Libre-Marchand (vaisseau) - Classe 3 :

- Equipage : 8
- Vitesse : 2/5
- Armement : 5
- Bouclier : 5
- Coque : 10
- Carburant : 400
- Stockage : 25

Contrôle de la portée

La portée maximale des armes d'une unité est égale à la valeur d'Armement. La cible est considérée comme étant à portée de tir si elle se

situe à une distance inférieure ou égale à cette valeur.

Le vaisseau Libre-Marchand a un score de 5 en Armement, la cible est donc à portée à 3 UDS.

Test d'attaque

Le test d'attaque est basé sur le score d'Armement de l'unité attaquante modifié par la distance le séparant de la cible, toutes les armes ne possédant ni la portée ni la précision suffisante.

Le score d'armement réduit de 1 par UDS de distance au-delà de la première est le nombre de D6 lancés pour réaliser le test d'attaque.

Ainsi, le nombre de dés à lancer correspond à "Armement - UDS + 1".

Chaque dé ayant obtenu 4, 5 ou 6 est compté comme une touche réussie sur la cible.

Le vaisseau Libre-Marchand a un score de 5 en Armement et se situe à une distance de 3 UDS de sa cible. Le test d'attaque se fait donc avec 3D6.

Les dés donnent un résultat de 2 touches réussies (les dés ayant donnés 2, 4 et 5).

Test de défense

Le score de défense est basée sur le score de Bouclier de l'unité attaquée (ou de Défense du bâtiment attaqué) modifié par la distance le séparant de l'attaquant, l'attaque perdant de la puissance avec la distance.

Le score de Bouclier (ou de Défense) augmenté de 1 par UDS de distance au-delà de la première est le nombre de D6 lancés pour réaliser le test de défense.

Ainsi, le nombre de dés à lancer correspond à "Bouclier(ou Défense) + UDS - 1".

Chaque dé ayant obtenu 4, 5 ou 6 est compté comme une défense réussie.

Le vaisseau Libre-Marchand a un score de 5 en Bouclier et se situe à une distance de 3 UDS de



son agresseur. Le test de défense se fait donc avec 7D6.

Les dés donne un résultat de 4 défenses réussies (les dés ayant donnés 1, 2, 2, 4, 5, 5, 6).

Calcul des dégâts

Après avoir obtenu les résultats des tests d'attaque et de défense, les dégâts sont calculés en multipliant le nombre de touches réussies par le score d'Armement auquel est soustrait le nombre de défenses réussies multiplié par le score de Bouclier (ou de Défense).

Ainsi, le nombre de dégâts obtenus correspond à "(touches x Armement)-(défenses x Bouclier)".

Le total obtenu est soustrait du score de Coque.

Les vaisseaux Libres-Marchands ont obtenus 2 touches et 4 défenses.

Le calcul du résultat de l'attaque donne $(2 \times 5) - (4 \times 5) = -10$ soit un échec complet de l'attaque puisqu'elle ne cause aucun dégâts.

Contre-attaque

Dans les cas où l'unité victime d'une attaque y survit, il lui est possible de contre-attaquer immédiatement et automatiquement sans avoir besoin d'en recevoir l'ordre spécifique.

Pour cela, la procédure est exactement la même que précédemment en inversant les rôles d'attaquant et de défenseur.

Une contre-attaque ne donne pas lieu à une nouvelle contre-attaque.

Les bâtiments ne peuvent pas contre-attaquer.

Les avaries

Les avaries dues à une collision

Si une collision a lieu entre deux vaisseaux ou véhicules, on calcule d'abord la Force d'Impact (**FI**) en additionnant ou soustrayant les scores de Vitesse des deux unités en fonction de la situation (additionnée pour un face à face et soustraite dans le cas contraire).

Important : le score de Vitesse d'un vaisseau émergeant du Warp est considéré égal à 5

La somme des dégâts occasionnés par une collision par l'une des unités est le score de **FI** additionné au score de Coque de l'autre unité auquel est soustrait le score de Bouclier.

Ex : un Explorateur a une Vitesse de 4, une Coque de 2 et un Bouclier de 1 et un vaisseau Libre-Marchand a 2, 10 et 5 dans les mêmes caractéristiques.

Si le vaisseau du Libre-Marchand émerge du Warp et percute l'Explorateur par l'arrière, la **FI** est de 1 (5-4). L'Explorateur encaisse 11 points de dégâts (Coque 10 + **FI**=1) réduit de 1 (Bouclier) et le vaisseau Libre-Marchand s'en sort indemne, les 3 points de dégâts (Coque 2 + **FI**=1) réduit à 0 par les 5 du Bouclier.

Si les mêmes vaisseaux entrent en collision en face à face, la **FI** est de 9 (5+4).

L'Explorateur encaisse alors 19 points de dégâts et le vaisseau Libre-Marchand en subit 11, ce qui dépasse les 5 points de Bouclier en infligeant 6 points de dégâts à la Coque !

Un véhicule subissant des dégâts par une collision doit également subir les effets suivants :

1 dégât -> Équipage secoué, vaisseau immobilisé pour ce cycle

Coque/3 dégâts -> Avaries moteur, vitesse réduite de moitié

Coque/2 dégâts -> Avaries majeures, bouclier HS (voyage Warp impossible)



Coque*0.75 dégâts -> Avaries système, pilotage réduit (manoeuvres limitées)

Les avaries dues au déplacement

Si une avarie se déclare lors d'un vol spatial, sa gravité est déterminée par le résultat d'un D6 augmenté de la valeur des vents solaires en cours. Les effets se cumulent les uns après les autres jusqu'à atteindre le résultat calculé :

- 2-4 -> Équipage secoué, vaisseau immobilisé pour ce cycle, aucun dommage
- 5-6 -> Avaries mineures, équipage réduit de 1 jusqu'aux réparations
- 7 -> Avaries moteur, vitesse réduite de moitié
- 8 -> Avaries système, pilotage réduit (manoeuvres limitées)
- 9-10 -> Avaries majeures, bouclier HS (voyage Warp impossible)
- 11 -> Avaries importantes, déplacement impossible
- 12 -> Vaisseau entièrement détruit, sa carcasse est entièrement disloquée dans l'explosion

Les avaries dues au combat

Si des dégâts sont occasionnés au cours d'un combat, les répercussions sont déterminés par le résultat d'un D6 augmenté de la quantité de dégâts reçus en une seule fois. Les effets se cumulent les uns après les autres jusqu'à atteindre le résultat calculé :

- 2-4 -> Équipage secoué, vaisseau immobilisé pour ce cycle afin de procéder aux rites de purification
- 5-6 -> Avaries mineures, équipage réduit de 1
- 7 -> Avaries moteur, vitesse réduite de moitié
- 8 -> Avaries système, pilotage réduit (manoeuvres limitées)
- 9-10 -> Avaries majeures, bouclier HS (voyage Warp impossible)
- 11-12 -> Avaries importantes, déplacement impossible

13+ -> Réaction en chaîne, l'équipage s'enfuit et le vaisseau est entièrement détruit

Dégâts et destruction

Si un vaisseau ou un véhicule perd la totalité de ses points de Coque, il doit être abandonné par l'équipage survivant. S'il n'est pas détruit, il est considéré comme une épave et peut être arraisonné et remorqué.

Un vaisseau est détruit si le lancer d'un nombre de dés égal au score de Coque initial obtient au moins une fois une valeur inférieure ou égale au score d'Armement. Dans ce cas, l'épave ne peut pas être remorquée et un champs de débris d'une taille égale au score de Coque du vaisseau détruit est placé.

Exemple : un vaisseau de Libre-Marchand doit obtenir 6 sur ses 10 dés pour ne pas être détruit.

Les réparations

Réparations sur une station spatiale

Les stations spatiales sont des lieux artificiels de rencontres et d'échange dans l'espace. Certaines peuvent se déplacer à volonté et d'autres sont totalement statiques, souvent dans l'orbite d'une planète.

Un vaisseau ou une navette peut y être réparé après avoir réglé les éventuels coûts d'appointement permettant d'avoir l'autorisation d'atterrir.

Quand un vaisseau endommagé reçoit un ordre de Repos ("R") après avoir atterri sur une station spatiale, les travaux de réparation débutent automatiquement.

S'il le souhaite, le propriétaire du vaisseau peut négocier l'aide d'une équipe de mécaniciens directement avec le propriétaire de la station. Ces équipes possèdent les équipements et les compétences nécessaires à l'entretien et



la maintenance de la majorité des vaisseaux et son aide procure un bonus important aux réparations engagées.

Chaque station a un nombre limité de tels techniciens, les bons techniciens pouvant coûter cher ou être déjà occupés. Mais rien n'empêche les traditionnels pots de vin ou les arrangements amiables afin d'accélérer la réparation d'un astronef bloqué à quai.

Réparations au Spatioport

Le Spatioport se trouve sur la planète principale et constitue le cœur de l'activité commerciale et industrielle des familles.

Quand un vaisseau endommagé reçoit un ordre de Repos ("R") après avoir atterri au Spatioport, les travaux de réparation débutent automatiquement.

S'il le souhaite, le propriétaire du vaisseau peut négocier l'aide d'équipes de mécaniciens supplémentaires directement avec les agents de l'Adeptus Mechanicus.

Ces équipes dépendent directement de l'Adeptus et ont accès aux équipements et aux matériaux nécessaires à l'entretien et la maintenance de la majorité des vaisseaux. L'apport de plusieurs équipes peut réduire considérablement le temps nécessaires aux réparations.

Réparations des véhicules terrestres

Les véhicules endommagés peuvent être dirigés vers le Spatioport ou vers l'un des **Manufactorum** sous le contrôle de la même faction afin d'y recevoir des réparations.

Quand un véhicule endommagé reçoit un ordre de Repos ("R"), les travaux de réparation débutent automatiquement.

S'il le souhaite, le propriétaire du véhicule peut dépenser des ressources supplémentaires pour réduire le temps nécessaires aux réparations si celles-ci sont disponibles sur la parcelle où se trouve le véhicule.



RÉSUMÉ

Rôle des ressources

Il existe 4 ressources différentes :

- les **Esclaves** : ressource indispensable à la production des autres ressources
- la **Céramite** : ressource utilisée pour produire des **Armes**
- le **LOURDONIUM** : ressource utilisée pour produire du **Prométheum**
- l'**Adamantium** : ressource utilisée pour produire de la **Technologie**
- l'**Or** : ressource produisant de la **Richesse**

Les profils des installations

Les installations se regroupent en 3 catégories :

- les centres de production : **Mines (Mi)** ou **Centres de Conditionnement (CC)**
- les centres de traitement : **Manufactorums (Mf)** ou **Camps (Ca)**
- les **Points d'Intérêt Général (PIG)**

Les profils de bâtiment sont donc les suivants :

- **Niveau** : correspond au niveau de développement des installations
- **Stockage/Hébergement** : capacité de stockage ou d'hébergement, la valeur de base est égale au **Niveau**
- **Production** : capacité de production par cycle, la valeur de base dépend du **Niveau**
- **Population** : quantité d'esclaves nécessaires au fonctionnement de la mine (**Mines** uniquement), la valeur de base est égale au **Niveau**
- **Niveau de Contrôle** : représente les forces et moyens de sécurité "**Contrôle des Foules**" mis en place pour contrôler la **Population**, pas de limite
- **Défense** : représente les moyens de défense vis-à-vis des menaces extérieures venant compléter les forces de **Contrôle des Foules**, pas de limite

Les profils des unités

Chaque unité possède un profil type comprenant les éléments suivants :

- Propriétaire : clan ou personnage, un seul nom
- Type d'unité : profil, fonction et "châssis" et ne peut jamais changer

- Equipage : indication du nombre de membres d'équipage, à 0 l'unité est immobilisée
- Vitesse : distance en **UDS** parcourue par mouvement et coût en **Prométheum** par **UDS**
- Armement : capacité offensive du véhicule
- Bouclier : défense "régénérable" du véhicule, réduit les dégâts liés à l'armement
- Coque : points de structure du véhicule
- Carburant : capacité de **Prométheum** en **USS (Unité de Stockage Standard)**
- Stockage : capacité de stockage en **USS (Unité de Stockage Standard)**

Les ordres

Chaque unité et bâtiment peut recevoir jusqu'à 3 ordres par cycle.

Un ordre doit **toujours** être précédé du numéro de cycle durant lequel il sera exécuté : [numéro de cycle] [ordre]+[composantes de l'ordre]

Chaque propriétaire doit impérativement commencer sa transmission par le mot-clé "**DEBUT**" et la terminer par "**FIN-TRANSMISSION**".

Les ordres disponibles comprennent :

- Ordre "Mouvement" : [unité] (a) -> (b) ou [unité] (a) -> (b) -> (c) ou [unité] (a) <-> (b) ou [unité(1)] (a) ->> [unité(2)] (b) ou [unité] (a) W> (b)
- Ordre "Attaque" : [unité(attaquant)] (a) => [unité/bâtiment(cible)] (b)
- Ordre "Soutien" : [unité(soutenant)] (a) - [unité/bâtiment(soutenu)] (b)
- Ordre "Exploration" : [unité] X (a)
- Ordre "Production" : [bâtiment] (a) P (q) (biens)
- Ordre "Construction" : [bâtiment] (a) C
- Ordre "Amélioration" : [unité/bâtiment] (a) A (nature de l'amélioration)
- Ordre "Repos" : [unité/bâtiment] (a) R