



WARZONE

COMBATS TACTIQUES AVEC FIGURINES
DANS L'UNIVERS DE MUTANT CHRONICLES

CODEX BAUHAUS
Version 1Bis

INTRODUCTION	4
L'HEURE EST VENUE	4
FIABILITE.....	4
CRITERES D'ACHAT	4
AMELIORATIONS.....	5
EQUIPEMENT SPECIAL.....	5
Les Escouades Régulières.....	6
LES HUSSARDS REGULIERS.....	6
LES CAVALIERS DES HUSSARDS	6
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU LOUP.....	6
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'OURS	6
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU CONDOR	6
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU DRAGON.....	7
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'ARAIGNEE	7
LES KOMMANDOS DE LA JUNGLE	7
Les Escouades d'Elite	7
LES RANGERS VENUSIENS.....	7
LES ÉTOILES MOURANTES	8
LES BLITZERS.....	8
LES RECITORS.....	8
LES DRAGONS.....	9
LES JAEGERs.....	9
L'ORDRE DU BÂTON ET DE LA MAIN.....	9
Les Indépendants.....	10
LES ULFWERNERS.....	10
MEDECIN MILITAIRE	10
MARSHAL VENUSIEN	10
Les Personnalités.....	10
MAX STEINER.....	10
RÈGLES SPÉCIALES.....	10
VALÉRIE DUVAL.....	11
Les Véhicules.....	11
GT-OFFROAD	11
Les Gâchettes à Louer.....	11
EXPERT EN EXPLOSIFS	11
TUEUR À GAGES	11
TETE BRÛLÉE	12
ESPION.....	12
INQUISITEUR & INQUISITEURS MAJORIS.....	12
VALKYRIES & VESTALES	12
L'Arsenal	13
PISTOLERS & PISTOLERS MITRAILLEURS	13
FUSILS D'ASSAUT ET FUSILS DE PRECISION.....	13
MITRAILLEUSES ET FUSILS MITRAILLEURS.....	13
GRENADES, LANCE-GRENADE & EXPLOSIFS.....	13
LES FUSILS A POMPE & LANCE-FLAMMES	13
LES ARMES BLANCHES.....	13
Récapitulatif.....	14
LES HUSSARDS REGULIERS.....	14
LES CAVALIERS HUSSARDS	14
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU LOUP.....	14
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'OURS	14

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU CONDOR	14
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU DRAGON	14
LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'ARAIGNEE	14
LES KOMMANDOS DE LA JUNGLE	14
LES RANGERS VENUSIENS.....	14
LES ÉTOILES MOURANTES	14
LES BLITZERS	14
LES DRAGONS	14
LES RECITORS	14
LES JAEGERs	15
L'ORDRE DU BÂTON ET DE LA MAIN.....	15
LES ULFWERNERS	15
MEDECIN MILITAIRE	15
MARSHAL VENUSIEN	15
MAX STEINER.....	15
VALÉRIE DUVAL.....	15
GT-OFFROAD	15
EXPERT EN EXPLOSIFS	15
TUEUR À GAGES	15
TETE BRÛLÉE	15
ESPION.....	15
INQUISITEUR & INQUISITEURS MAJORIS.....	15
VALKYRIES & VESTALES	15

BAUHAUS

PRESTIGE ET EXCELLENCE

Notes du Kapitan Jaffar

Vous trouverez ci-dessous une liste exhaustive des troupes Bauhaus disponibles dans le cadre de Warzone 1ère Edition. J'y ai regroupé (et traduit le cas échéant) les troupes présentées dans le livre de règles « **Warzone 1ère ED** », les suppléments en VF « **L'aube de la Guerre** » et « **Les bêtes de Guerre** », les suppléments en VO « **Casualties of War** » et « **Dark Eden** » ainsi que celles présentées dans le magazine « **Les Chroniques de Warzone** ».

Dans un souci de simplification, le coût de chaque combattant inclus le prix de son armement. Cet armement reprend l'armement traditionnel du type d'unité présentée et dans le cas des indépendants l'armement visible des figurines existantes.

J'ai aussi intégré à cette liste les alliés « traditionnels » de Bauhaus sous la forme de quelques indépendants de la Confrérie mais aussi les mercenaires Francs-Tireurs. Les joueurs restant libre d'utiliser ou non ses données annexes.

Enfin, j'ai aussi converties certaines troupes Bauhaus disponibles dans Warzone 2ème Edition aux règles de la première Edition. Ses troupes sont indiquées le cas échéant et là aussi vous êtes libres de les inclure où non dans vos armées.

INTRODUCTION

La réputation d'efficacité et de qualité de fabrication de Bauhaus s'étend aussi sur le champ de bataille. Son équipement et ses armures comptent parmi les meilleurs du système. La milice ducale marque le premier niveau de service militaire dans l'armée des ducs électeurs. Même les nouvelles recrues sont bien entraînées et bien armées, et avec les Deuxièmes Guerres corporatistes qui font rage, elles ne restent pas bleuissables bien longtemps. Après quelques mois, les survivants de la milice ducale reçoivent un entraînement supplémentaire et intègrent les rangs des Hussards.

Les Hussards constituent le gros de la machine de guerre Bauhaus, la mieux entraînée des armées régulières de tout le système solaire, les Hussards comptent d'ailleurs dans leurs rangs plusieurs ordres souvent capable de rivaliser avec les troupes d'élite de la plupart des autres corporations tel que les Hussards de l'Ordre de l'Araignée. Plusieurs divisions d'élite se distinguent des hussards. Les Rangers Vénusiens, constitués des siècles auparavant pour aider à vaincre les Légions Obscures sur Vénus, demeurent à ce jour l'un des corps les plus polyvalents et les plus efficaces qui soient. C'est leur expérience du combat de jungle qui permet à Bauhaus de maintenir son emprise sur Vénus.

Les Bauhaus Blitzers sont des spécialistes des explosifs formés à se débarrasser des véhicules et à pénétrer dans les bâtiments et fortifications les mieux défendus. Ils sont souvent parachutés derrière les lignes ennemies de manière à pouvoir le prendre à revers.

Les Dragons constituent les troupes de choc de Bauhaus. Plus lourdement protégés que le reste de leurs collègues, ils se battent avec une confiance inébranlable, soutenus par un spécialiste du la roquettes, ils constituent une force formidable.

Les Étoiles Mourantes sont des troupes d'assaut entières féminines. Armées de glaives et de pistolets, elles utilisent l'as camouflage pour surprendre l'ennemi et lui tomber dessus en gros compacts. Elles sont souvent déployées contre les Légions Obscures car elles ignorent la peur.

On pourrait encore citer les mystérieux membres du Bâton et de la Main, entraînés à utiliser les mystères.

Bauhaus est donc une mégacorporation dont les produits sont réputés pour leur qualité à travers l'ensemble du système solaire. Il en va de même pour ses soldats. Chez Bauhaus, la carrière militaire est la plus

prestigieuse de toutes, et l'excellence de ses unités est proverbiale. En conséquence, les forces de Bauhaus utilisent les règles spéciales suivantes.

L'HEURE EST VENUE

Les officiers de Bauhaus sont entraînés à guetter la moindre faiblesse dans la défense de l'adversaire et à l'exploiter au moment critique. Une fois par bataille, le joueur Bauhaus peut donc remporter automatiquement l'initiative. Ne faites aucun jet de dé. Quand vient le moment de déterminer l'initiative, annoncez simplement : "l'heure est venue !"

FIABILITE

La fiabilité des armes Bauhaus est légendaire. Elles ne sont pas enclines à faire défaut ou à s'enrayer comme peuvent l'être les produits de beaucoup d'autres corporations. C'est pourquoi, quand un personnage Bauhaus commet une maladresse lors d'un tir, il ne perd aucune action exceptée celle qu'il a consacrée à son Tir (au lieu de perdre toutes les actions qui lui restent comme n'importe quel autre personnage). Toutes les unités Bauhaus bénéficient de cette faculté spéciale, même si cela n'apparaît pas dans le descriptif de l'unité.

CRITERES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants (Alliés compris) et véhicules que vous ne comptez d'escouades, et certains d'entre eux ne peuvent être achetés qu'en combinaison avec certaines escouades particulières. Ces indépendants sont décrits avec leur unité.
- Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'une même personnalité dans votre armée.
- Vous pouvez aussi recruter des francs-tireurs mais ils ne doivent pas dépasser en nombre la moitié de vos indépendants. En revanche, ils ne comptent pas dans le décompte de vos indépendants. Autrement dit, vous pouvez avoir votre quota normal d'indépendants, PLUS des francs-tireurs.

Escouades régulières

- Hussards Réguliers
- Hussards de l'Ordre du Loup
- Hussards de l'Ordre de l'Ours
- Hussards de l'Ordre du Condor
- Hussards de l'Ordre du Dragon
- Hussards de l'Ordre de l'Araignée
- Commandos de la Jungle

Escouades d'élite

- Rangers Vénusiens
- Blitzers
- Dragons
- Étoiles Mourantes
- Ordre du Bâton et de la Main
- Recitors
- Jaegers

Indépendants

- Indépendants liés à une escouade
- Héroïne des Étoiles Mourantes
- Toubib Corporatiste
- Marshal Vénusien
- Ulfwerner

Francs-Tireurs (Mercenaires)

- Expert en explosif
- Tueur à gages
- Tête brûlée
- Espion

Confrérie (Alliés)

- Inquisiteur
- Inquisiteur Majoris
- Walkyrie
- Vestale

Personnalités Indépendantes

- Max Steiner
- Valérie Duval

Véhicule

- GT-Offroad

AMELIORATIONS

Les unités et indépendants des forces Armées Bauhaus peuvent bénéficier d'un certains nombres d'améliorations optionnelles. La liste ci-dessous présente les améliorations que vous pouvez acheter.

Lors de l'achat des améliorations pour des unités, vous ne pouvez acheter qu'une amélioration par unité (saut dans le cas du lance-grenades qui nécessite l'achat d'un type de grenades). Vous devez acheter l'amélioration choisie et appliquer le coût à tous les membres de l'unité. Si vous achetez des améliorations pour un véhicule, cela inclus aussi bien l'équipage que les passagers. Les Indépendants ont accès à une liste d'équipement plus large.

Equipement pour unité	Coût
Baïonnette	1
Masque à Gaz	2
Missile au napalm	25
Missile Chain-Frag	10
Munitions perce-blindage	6

Equipement pour Indépendant	Coût
Grenades à fragmentation de type 1	4
Grenades à fragmentation de type 2	6
Grenades incendiaire	6
Grenades à choc	5
Grenades perforantes	6
Baïonnette	1
Masque à Gaz	2
Missile au napalm	25
Missile Chain-Frag	10
Silencieux pour indépendant	9
Accroisseur de portée*	Coût de l'arme /2 (arrondi au supérieur)

Les combattants équipés d'un lance-missiles ne peuvent acheter un seul missile spécial alors que les indépendants maniant un lance-missiles peuvent en acheter trois.

EQUIPEMENT SPECIAL

En plus de leurs armes et de leur armure, les combattants indépendants peuvent recevoir un équipement spécial qui améliore grandement leur capacité offensive. La plupart de ses gadgets sont rares et coûteux, et, ils ne sont confiés qu'aux chefs d'escouade ou aux indépendants. L'équipement spécial d'un personnage est perdu avec lui s'il vient à être abattu.

Les chefs d'escouade ne peuvent recevoir qu'un seul équipement et les indépendants jusqu'à trois. Les équipement signalé par un astérisque peut être affecté par le don de la Symétrie Obscure Court-Circuit.

Equipement	Coût
Yeux cybernétiques	2
Combinaison caméléon	5
Auto-injecteur de coagulant*	4
Drogues de combat	3
Robot Infirmier*	10
Casque de Commandement*	4
Bras cybernétique	4
Hyperactivateur*	8
Visée laser*	7
Détecteur	3
Sonar	2
Armure subdermale	5

Attention: un personnage ne peut pas se doter d'un équipement qui reproduit les mêmes effets qu'une de ses facultés spéciales. Ainsi un indépendant doté du pouvoir Camouflage qui inflige un malus de -4 aux tentative de repérage ne peut pas acheter une combinaison Caméléon qui inflige aussi un malus de -4 aux tentatives de repérage.

De même un indépendant équipé d'un auto injecteur de coagulant et d'un robot infirmier ne peut pas utiliser son robot infirmier et en cas d'échec utiliser l'auto-injecteur pour annuler une blessure. Il doit annoncer avant tout jet, lequel de ses équipements il utiliser, idem avec le pouvoir spécial chance et le robot infirmier. Une seule sauvegarde spéciale est autorisée.

Les Escouades Régulières

LES HUSSARDS REGULIERS

Les Hussards forment l'infanterie de base des armées de Bauhaus. Ils sont souvent le produit d'une longue tradition militaire familiale et portent les couleurs de leur unité avec fierté.

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité.

ÉQUIPEMENT.

- **Hussards** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-105.
- **Mitrailleur** : Mitrailleuse MG-80 et pistolet Mp-105.
- **Grenadier** : AG-17 avec lance-grenades Mk 1 avec grenades Fragmentations type 2 et pistolet MP-103.
- **Sergent** : Fusil à pompe HG-14 et un pistolet MP-105.
- **Kapitan 1** : Mitrailleuse lourde Deathlockdrum avec lance grenades Mk 1 et Frag type 2 incorporé et MP-105.
- **Kapitan 2** : Fusil à plasma et épée violator.

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 6 Hussards
- Jusqu'à 1 Spécialiste Mitrailleur
- Jusqu'à 1 Spécialiste Grenadier
- 1 sergent.
- 1 Kapitan des Hussards (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Hussard	10	12	-	11	3	1	0	3	24	18
Grenadier	10	12	-	11	3	1	0	3	24	26
Mitrailleur	10	12	-	11	3	1	0	3	24	52
Sergent	11	13	-	11	3	1	0	3	26	27
Kapitan 1	14	14	-	15	3	1	0	3	26	77
Kapitan 2	14	14	-	15	3	1	0	3	26	50

LES CAVALIERS DES HUSSARDS¹

Montés sur de redoutables sauriens créés génétiquement pour supporter le climat tropical de Vénus, les cavaliers hussards offrent la solution idéale pour un déploiement rapide et une mobilité exemplaire au cœur de la jungle.

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité, Expérience de la Jungle, Saut, Morsure. La faculté de Morsure représente l'attaque du saurien. Lors d'une action d'attaque du cavalier, vous devez lancer en second jet qui représente l'attaque du Saurien (Ne compte pas comme une deuxième action). Si cette attaque touche, la cible doit faire un jet d'armure contre une force de 10.

ÉQUIPEMENT.

- **Hussards** : Pistolet HG-25, lance castigator.
- **Sergent** : Pistolet HG-25, lance castigator.
- **Kapitan 2** : Pistolet HG-25, lance castigator

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 6 Cavaliers Hussards
- 1 sergent.
- 1 Kapitan des Hussards (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Hussard	10	12	-	11	3	1	0	5	24	30
Sergent	11	13	-	11	3	1	0	5	26	37
Kapitan	14	14	-	15	3	1	0	5	26	47

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU LOUP

Les Hussards de l'Ordre du Loup appartiennent à la Maison du Duke électeur Romanov. On dit que qu'ils sont les meilleurs combattants de la

planète, hormis ceux qui servent dans la Garde d'Elite du Ministère de la Guerre. Leur uniforme noirs et le casque au Loup d'Argent de leur leader sont reconnus à travers tout le système solaire.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Loups ont les pouvoirs spéciaux de fiabilité et formation au close-combat. Les Loups sont immunisés à la panique. Les Hussards de l'Ordre du Loup ne peuvent être déployés dans la même armée que des Hussards de l'Ordre du Dragon.

ÉQUIPEMENT.

- **Hussards** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-103.
- **Mitrailleur** : Mitrailleuse MG-80 et pistolet Mp-103.
- **Grenadier** : AG-17 avec lance-grenades Mk 1 avec grenades Fragmentations type 2 et pistolet MP-103.
- **Sergent** : Fusil à pompe HG-14 et un pistolet MP-103.
- **Kapitan 1** : Mitrailleuse lourde Deathlockdrum avec lance grenades Mk 1 et Frag type 2 incorporé et MP-103
- **Kapitan 2** : Fusil à plasma et Glaive Punisher

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 6 Hussards
- Jusqu'à 2 Spécialistes Mitrailleurs
- Jusqu'à 1 Spécialiste Grenadier
- 1 sergent.
- 1 Kapitan des Loups (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Loup	12	13	-	15	3	1	0	3	25	29
Grenadier	12	13	-	15	3	1	0	3	25	37
Mitrailleur	12	13	-	15	3	1	0	3	25	63
Sergent	13	13	-	16	3	1	0	3	25	35
Kapitan 1	14	16	-	16	3	2	1	3	25	85
Kapitan 2	14	16	-	16	3	2	1	3	25	56

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'OURS

Les Ours regroupent l'élite des hussards de la Maison Berheim. Ceux sont des hommes et des femmes d'une grande bravoure, choisis en raison de leur taille, de leur force, et de leurs prouesses martiales en close-combat. Ils portent une armure brun sombre, leur leader se distingue par leur casque figurant un ours mais aussi par leur cape en peau.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Ours ont les pouvoirs spéciaux de fiabilité et de rage de l'Ours. Quand ils sont en combat corps à corps, les Ours peuvent consacrer une action pour entrer en rage. Dès cet instant, le hussard bénéficie d'un bonus de +1 en force et peut faire deux attaques de corps à corps par action. La rage cesse dès que l'adversaire de l'Ours meurt.

ÉQUIPEMENT.

- **Hussards** : fusil d'assaut AG-17, baïonnette.
- **Spécialiste** : Megacanon Atlas et pistolet Mp-105.
- **Grenadier** : AG-17 avec lance-grenades Mk 1 avec grenades Fragmentations type 2 et baïonnette.
- **Sergent** : fusil d'assaut AG-17, baïonnette.
- **Kapitan** : Fusil à plasma et glaive punisher

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 6 Hussards
- Jusqu'à 1 Spécialiste Megacannon
- Jusqu'à 1 Spécialiste Grenadier
- 1 sergent.
- 1 Kapitan Ours (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ours	12	14	-	14	3	1	2	3	27	34
Grenadier	12	14	-	14	3	1	2	3	27	42
Spécialiste	12	14	-	14	3	1	2	3	27	71
Sergent	13	14	-	15	3	1	2	3	27	38
Kapitan	15	15	-	16	4	3	3	3	25	71

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU CONDOR

L'Ordre du Condor de la Maison Saggielli est réputé pour sa sauvagerie sur le champ de bataille, et ses membres sont connus pour ne faire aucun

¹ Les Cavaliers n'apparaissent pas officiellement dans Warzone 1ère Edition, mais les figurines sont si agréables que j'ai donc fait la conversion Warzone 2 à Warzone 1

quartier lors des combats. C'est certainement l'une des raisons pour laquelle les Condors sont généralement déployés pour faire face aux Légions Obscures. Les Condors portent une armure noire.

RÈGLES SPÉCIALES. Tous les membres de l'Ordre du Condor ont développé une capacité presque surnaturelle pour détecter les agents infiltrés des Légions tel que les Prophètes Métropolitains et les Pisteurs Noirs. En utilisant une action de pouvoir spécial, les Condors forcent le joueur des Légions Obscures à dévoiler immédiatement un combattant infiltré – ce dernier pourra être normalement activé par la suite – Chaque Condor peut utiliser ce pouvoir spécial, forçant ainsi le joueur des Légions à découvrir un nouvel infiltré s'il y a lieu.

ÉQUIPEMENT.

- **Hussards** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-105.
- **Mitrailleur** : Mitrailleuse MG-40 et pistolet Mp-105.
- **Grenadier** : AG-17 avec lance-grenades Mk 1 avec grenades Fragmentations type 2 et pistolet MP-105.
- **Sergent** : Fusil de précision PSG-99 et pistolet MP-105.

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 5 Hussards
- Jusqu'à 1 Spécialiste Mitrailleur
- Jusqu'à 1 Spécialiste Grenadier
- 1 sergent.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Condor	13	13	-	16	3	1	0	3	25	34
Mitrailleur	13	13	-	16	3	1	0	3	25	50
Grenadier	13	13	-	16	3	1	0	3	25	42
Sergent	14	14	-	16	3	2	1	3	25	44

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU DRAGON

Cet ordre sert la Maison Richtausen et il est réputé son efficacité, son sens de l'honneur et son mépris du danger. Dans de nombreux domaines, l'Ordre du Dragon est cité en exemple. Ses membres appliquent les lois de la guerre à la lettre. Les Dragons sont en pleine rivalité avec Les Loups de Romanov.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Dragons ont les pouvoirs spéciaux de fiabilité et formation au close-combat. Les Dragons sont immunisés à la panique. Les Hussards de l'Ordre du Dragon ne peuvent être déployés dans la même armée que des Hussards de l'Ordre du Loup.

ÉQUIPEMENT.

- **Hussards** : Epée Violator et MP-103.
- **Sergent** : Epée Violator et MP-103

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 8 Hussards
- 1 sergent.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Condor	15	11	-	15	3	1	1	3	24	32
Sergent	15	12	-	16	3	1	1	3	24	36

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'ARAIGNEE

Cet Ordre sinistre et redouté est seulement déployé lorsqu'il s'agit de lancer une offensive dans les zones de guerre entourant les citadelles. Ses membres sont tous des excentriques où des fous qui ont été soumis à d'étranges expériences par les Maîtres de la Maison Salvatore. En raison de leur réputation d'extrême cruauté, ils sont évités comme la peste par les autres Ordres.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Araignées ont les pouvoirs spéciaux de fiabilité, immunité à tous les gaz et les poisons et ils sont insensible à la panique. Les combattants de l'Ordre de l'Araignée ne peuvent pas être déployés dans la même force qu'un autre Ordre de Hussards.

ÉQUIPEMENT.

- **Hussards** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-103.
- **Mitrailleur** : Mitrailleuse MG-80 et pistolet Mp-103.

- **Grenadier** : AG-17 avec lance-grenades Mk 1 avec grenades Fragmentations type 2 et pistolet MP-103.
- **Sergent** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-103.
- **Kapitan** : Fusil Mitrailleur MG-40 et Epée Violator

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 6 Hussards
- Jusqu'à 2 Spécialistes Mitrailleurs
- Jusqu'à 1 Spécialiste Grenadier
- 1 sergent
- 1 Kapitan Araignées (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Hussard	14	14	-	14	3	1	1	3	26	34
Mitrailleur	14	14	-	14	3	1	1	3	26	70
Grenadier	14	14	-	14	3	1	1	3	26	42
Sergent	15	14	-	14	3	1	1	3	26	34
Capitaine	15	15	-	16	4	3	2	3	26	67

LES KOMMANDOS DE LA JUNGLE²

Les membres des hussards s'étant particulièrement distingués sont parfois versés dans les Kommandos. Leurs fameux fusils à pompe à canon scié sont l'arme idéale pour les fusillades dans la moiteur des jungles vénusiennes.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Kommandos ont les pouvoirs spéciaux de Fiabilité et d'Expérience de la jungle.

ÉQUIPEMENT.

- **Kommandos** : fusil à pompe AZ60, machette
- **Mitrailleur** : Double Fusil à pompe rotatif AZ61 & machette
- **Sergent** : fusil à pompe AZ60, Machette, Grenades Frag
- **Kapitan** : Double fusil à pompe rotatif AZ61, épée violator

STRUCTURE. Une escouade de Kommandos se compose de

- 4 à 6 Kommandos
- Jusqu'à 1 Spécialiste Mitrailleur
- 1 sergent
- 1 Kapitan Kommando (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Kommandos	10	12	-	11	3	1	0	3	22	19
Mitrailleur	10	12	-	11	3	1	0	3	22	35
Sergent	11	13	-	11	3	1	0	3	22	31
Kapitan	14	14	-	15	3	1	0	3	24	54

Les Escouades d'Elite

LES RANGERS VENUSIENS

Ils constituent la plus glorieuse des unités de forces spéciales de Bauhaus. Leurs hauts faits d'armes dans les jungles moites de Vénus sont légendaires. C'est le rêve de tous les jeunes Bauhausers de porter un jour le masque de crâne et l'armure blanche immaculée des Rangers.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Rangers Vénusiens ont les pouvoirs spéciaux de Fiabilité et d'Expérience de la jungle. Les Rangers sont immunisés à la panique.³

² Les Kommandos n'apparaissent pas officiellement dans Warzone 1ère Edition, mais les figurines sont si agréables que j'ai donc fait la conversion Warzone 2 à Warzone 1.

³ Dans les règles officielles, les Rangers vénusiens peuvent être mis en déroute. Cependant au vu de l'historique fourni dans les règles, tant de Warzone que de Mutant Chronicle RPG, les Rangers sont les meilleurs combattants de la Corporation, aussi m'est-il paru judicieux de les doter de ce pouvoir spécial dont bénéficie d'autres unités moins prestigieuses, ce qui augmente leur coût individuel de 3 points.

ÉQUIPEMENT.

- **Ranger** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-105.
- **Mitrailleur** : Mitrailleuse MG-80 et pistolet Mp-105.
- **Sergent** : Fusil à pompe HG-14 et un pistolet MP-105.
- **Kapitan** : Fusil Mitrailleur MG-40 et Epée Violator

STRUCTURE. Une escouade de Rangers se compose de

- 3 à 5 Rangers
- Jusqu'à 1 Spécialiste Mitrailleur
- 1 sergent.
- 1 Kapitan des Rangers (indépendant) par escouade déployée

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ranger	13	13	-	13	3	1	1	3	26	33
Mitrailleur	13	13	-	13	3	1	1	3	26	67
Sergent	14	15	-	15	3	1	1	3	26	44
Kapitan	16	16	-	16	4	2	1	3	26	75

LES ÉTOILES MOURANTES

Les Étoiles Mourantes constituent une unité kamikaze formée dans le cadre de la riposte Bauhaus anti-Légions. Elles sont réputées pour leur connaissance des Légions Obscures. Légèrement protégées, elles sont spécialisées dans les coups de main et autres opérations d'infiltration.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Étoiles possèdent les pouvoirs spéciaux de Camouflage et d'Entraînement Commando. De plus, elles ne sont jamais mises en déroute.

Certaines héroïnes des Étoiles possèdent une maîtrise des Mystères apprise auprès de leurs tuteurs de la Confrérie. Pour 22 points de Coût supplémentaires, ils peuvent avoir un Pouvoir de 12 et connaître un aspect des Mystères

ÉQUIPEMENT.

- **Etoile Mourante** : pistolet et glaive punisher.
- **Officier** : pistolet et glaive punisher.
- **Héroïne** : pistolet et glaive punisher

STRUCTURE. Une escouade se compose de

- 3 à 5 Etoiles
- 1 Officier
- 1 Héroïne (indépendant) par escouade déployée

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Etoile	14	13	-	14	3	1	0	3	24	37
Officier	15	14	-	16	3	1	0	3	24	46
Héroïne	16	15	-/12	16	4	2	1	3	24	55/ 77*

*Coût si votre héroïne maîtrise un aspect des mystères.

LES BLITZERS

Les Blitzers sont les spécialistes du dynamitage des véhicules. Ils se sont taillés ainsi une réputation de dangereux maniaques. Après tout, les Bauhausers raffolent des blindés - pour la plupart d'entre eux, un char est un peu comme un bon chien, ou comme un proche parent. Pas pour les Blitzers, qui adorent faire exploser les gros véhicules - et plus ils sont gros, mieux c'est. Dans le combat inégal qui les oppose aux chars, ils s'exposent avec une folle témérité, sans souci de leur propre sécurité.

Pour vous engager dans les Blitzers, il faut un sang-froid à toute épreuve et une sévère dépendance à l'adrénaline, car c'est un job qui met vos nerfs à rude épreuve. Hautement déconseillé à ceux qui ont les mains qui tremblent. Les Blitzers emportent une lourde charge explosive magnétique, juste au cas où ils devraient charger l'adversaire. Ils portent le masque de crâne standard des forces spéciales.

RÈGLES SPÉCIALES. Tous les Bauhaus Blitzers ont le pouvoir spécial de Formation au Close Combat et parachutage.

La distance de commandement d'une escouade Blitzers est de 10 pas. Les Blitzers peuvent fixer une charge explosive aimantée sur un véhicule. La procédure varie en fonction des circonstances suivantes

Véhicule à l'arrêt : Pour faire sauter un véhicule à l'arrêt, le Blitzler doit d'abord se trouver en contact socle à socle avec lui. Le joueur choisit ensuite

sur quelle localisation (d'après la table de Localisations) il désire placer sa charge (de préférence "l'équipage" ou "les réservoirs", là où elle fera le plus de dégâts). Le véhicule subit alors automatiquement des dommages de 16 (x2) dans la localisation choisie. Le Blitzler a droit à un test d'Autorité pour essayer de plonger à l'abri ; en cas d'échec, il subit lui aussi des dommages de 14.

Véhicule en mouvement : Le Blitzler doit s'approcher du véhicule comme indiqué précédemment, puis réussir un test d'Autorité pour placer sa charge. En cas d'échec du test, il subit des dommages de 14 pour avoir mal estimé la distance qui le séparait du véhicule. En cas de réussite au contraire, déterminez aléatoirement sur la table de Localisations en quel endroit il a fixé la charge. Réolvez ensuite les dommages comme pour un véhicule à l'arrêt.

Si le Blitzler est percuté par le véhicule ou est la victime d'une attaque au passage, faites tout de même un test d'Autorité pour lui, même s'il est mort. En cas de réussite, on considère qu'il a été assez rapide pour fixer sa charge malgré tout. Déterminez aléatoirement en quel endroit sur la table de Localisations. -

Parachutage : Une escouade de Blitzers peut se faire parachuter sur le champ de bataille. Pour un parachutage, commencez par placer le sergent en un point quelconque de la table - c'est l'endroit où il atterrit. Tous les autres membres de l'escouade voient leur course dévier - lancez d'abord 1 D20 pour chacun d'eux afin de déterminer la direction de leur dérive par rapport au sergent, puis encore 1 D20 pour savoir à quelle distance du sergent ils atterrissent.

ÉQUIPEMENT.

- **Blitzer** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-105
- **Spécialiste lance-missile** : Lance-missile ARG-17 & Mp 105
- **Spécialiste Firefist** : Firefist & Mp-105
- **Sergent** : fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-105
- **Kapitan** : Fuseur Géhenne et glaive punisher

Les Blitzers d'une escouade peuvent être armés d'une charge explosive chacun, pour un coût de 15 points. Une charge peut être utilisée par n'importe quel membre de l'escouade. Il existe deux façons de s'en servir. On peut la jeter sur un adversaire (comme une grenade), auquel cas elle inflige des dommages 14 (x2) en utilisant le marqueur d'explosion. On peut la fixer à un véhicule (voir les règles spéciales décrites plus haut) Comme pour les autres unités, le coût de l'armement est compris dans le prix de la figurine hors charge explosive.

STRUCTURE. Une escouade se compose de

- 3 à 5 blitzers
- Jusqu'à 1 Spécialiste lance-missile
- Jusqu'à 1 Spécialiste Firefist
- 1 sergent
- 1 Kapitan (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Blitzer	15	12	-	15	3	1	1	3	24	48
Spécialiste	15	12	-	15	3	1	1	3	24	92
Firefist	15	12	-	15	3	1	1	3	24	91
Sergent	16	13	-	16	3	1	1	3	25	50
Kapitan	16	14	-	16	4	2	2	3	25	97

LES RECITORS

Les Récitors forment la tête de pont des armées Bauhaus sur la Terre. Ils combattent notamment en Europe au côté des fils de Rasputin.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Récitors possèdent les pouvoirs spéciaux de Camouflage, d'Entraînement Commando et de Fiabilité.

ÉQUIPEMENT. Les Récitor sont équipés de fusil à pompe HG-14 et de pistolet MP-103.

STRUCTURE. Les Recitons sont déployés en escouade de 6 à 8 combattant sans chef.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Recitor	13	13	-	13	3	1	0	4	26	31

LES DRAGONS

Les Dragons forment le fer de lance de l'armée de Bauhaus. Ils s'enfoncent comme une cognée dans les rangs ennemis, détruisant tout sur leur passage, ouvrant la voie aux Hussards qui les suivent. Il faut les déployer sans soutien de chars ou d'aucun véhicule pour mettre à l'épreuve leur bravoure et leur compétence au combat.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Dragons sont invulnérables à la dérouté.

ÉQUIPEMENT.

- **Dragon** : fusil Kampfkanone et pistolet MP-105.
- **Spécialiste lance-missile** : Lance-missile ARG-17 & Mp 105
- **Sergent**: fusil Kampfkanone et pistolet MP-105..
- **Kapitan** : Fusil Mitrailleur MG-40 et épée violator

STRUCTURE. Une escouade se compose de

- 4 à 6 Dragons
- Jusqu'à 1 Spécialiste Lance-Missiles
- 1 sergent
- 1 Kapitan (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Dragon	10	14	-	13	3	1	0	3	28	46
Spécialite	10	14	-	13	3	1	0	3	28	80
Sergent	11	15	-	14	3	1	1	3	28	43
Kapitan	11	16	-	15	4	2	1	3	28	89

LES JAEGRS⁴

Les Jaegers sont des spécialistes de l'embuscades et des descente en rappel. Non seulement, ils sont très doués pour venir au contact de l'ennemi sans se faire repérer, mais leurs cordes et leurs grappins leur permettent d'atteindre rapidement les positions adverses retranchées à flanc de falaises et autres.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Jaegers ont les pouvoirs spéciaux de Fiabilité, d'Infiltration et d'Escalade.

ÉQUIPEMENT.

- **Jaegers** : Fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-105.
- **Mitrailleur** :Mitrailleuse MG-80 et pistolet Mp-105.
- **Grenadier** : AG-17 avec lance-grenades Mk 1 avec grenades Fragmentations type 2 et pistolet MP-103.
- **Sergent** : Fusil d'assaut AG-17, pistolet Mp-105.
- **Kapitan** : Fusil d'assaut AG-17, Glaive punisher et grenades Fragmentation type 2.

STRUCTURE. Une escouade de Hussards se compose de

- 4 à 6 Jaegers
- Jusqu'à 1 Spécialiste Mitrailleur
- Jusqu'à 1 Spécialiste Grenadier
- 1 sergent.
- 1 Kapitan (indépendant) par escouade déployée.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ranger	12	13	-	13	3	1	1	3	24	30
Mitrailleur	12	13	-	13	3	1	1	3	24	46
Grenadier	12	13	-	13	3	1	1	3	24	38
Sergent	12	15	-	15	3	1	1	3	24	41
Capitaine	12	16	-	16	4	2	1	3	24	64

L'ORDRE DU BÂTON ET DE LA MAIN

Bauhaus est la corporation qui compte le plus de fidèles du Cardinal dans ses rangs, ce qui n'est peut-être pas si étonnant quand on considère que le premier Cardinal en fut issu. Chaque année, des masses d'employés prennent un congé de deux ans pour visiter toutes les Cathédrales du système solaire. Un ordre militaire a été fondé pour les protéger. Les membres de cet ordre dit du Bâton et de la Main - ont vocation de défendre

les pèlerins, avec le bâton d'ébène de leur charge et l'appui des Mystères, contre les Légions de l'Obscurité et toutes autres entités maléfiques (comme les corporations concurrentes).

HISTOIRE

L'Ordre du Bâton et de la Main fut fondé par le Conseil des Électeurs pour protéger les pèlerins, non seulement contre les dangers qu'ils pourraient rencontrer au cours de leurs voyages, mais également contre l'influence des autres mégacorporations, afin qu'ils n'aillent pas s'imaginer que la liberté capitoline serait préférable à leur vie actuelle, et contre les Légions obscures, afin de leur épargner tout contact avec l'hérésie. Les membres de l'Ordre sont soigneusement sélectionnés parmi les meilleurs combattants d'élite de Bauhaus. La plupart d'entre eux viennent des Rangers Vénusiens ou des Étoiles Mourantes. Avec de tels antécédents, il ne reste plus grand chose à leur apprendre ; cependant, chaque membre doit passer une épreuve visant à mesurer son dévouement aux idéaux de l'Ordre. La plupart des postulants réussissent l'épreuve ; les autres retournent à leur activité antérieure. Une fois admis, les Gardiens se déplacent par groupes de deux à quatre, sous la direction d'un chef formé à l'utilisation des Mystères et sillonnent les grandes routes de pèlerinage. Quand ils n'escortent pas des groupes de pèlerins, on les rencontre le plus souvent dans les villes ; il arrive parfois qu'ils combattent côte à côte avec d'autres unités de Bauhaus en cas de nécessité.

UNIFORME

Les Gardiens de l'Ordre du Bâton et de la Main portent l'armure gris-blanc des Hussards, avec des casques intégraux moulés sur leur visage. Ils jettent sur leurs épaules une longue cape pourpre qui les recouvre en grande partie et qui constitue en quelque sorte leur carte de visite. Leur casque est également pourpre, mais dans une teinte légèrement plus foncée. Ceux qui manipulent les Mystères portent une étoile bleue souriante sur leur plaque d'épaule droite. Tous les Gardiens sont équipés du fameux bâton d'ébène coiffé de fer et d'une arme à feu, (e plus souvent un pistolet Equalizer ou un fusil AG-17

LES MYSTÈRES

La Confrérie considère l'Ordre du Bâton et de la Main comme l'un des plus importants au sein de Bauhaus et lui apporte tout son soutien. Elle enseigne même la pratique des Mystères à ceux de ses membres qui en expriment le désir.

RÈGLES SPÉCIALES

Au prix de 23 points supplémentaires, un Gardien obtient un Pouvoir de 10 et connaît un aspect des Mystères. Il peut alors porter une étoile souriante bleue sur sa plaque d'épaule droite. Le chef d'escouade connaît un aspect des Mystères (au choix). Tous les Gardiens (chef inclus) d'une même escouade doivent posséder le même aspect des Mystères.

- Les membres de l'Ordre du Bâton et de la Main ne peuvent pas lancer un sort de niveau supérieur à 4.
- Fiabilité.
- Formation au Close Combat.

ÉQUIPEMENT.

- **Gardien** : Fusil d'assaut AG-17, Bâton d'Ebène.
- **Chef** : Bâton d'Ebène, pistolet punisher.

STRUCTURE

Chaque tranche de 500 points de force Bauhaus que vous alignez (pour acheter votre première unité de Gardiens, vous devez jouer au moins pour 450 points) vous autorise à déployer une unité de Gardiens. Exemple : si vous jouez avec une force de 750 points, vous avez droit à une escouade de Gardiens et à un Gardien indépendant. Si vous jouez avec une force de 1200 points, vous avez droit à deux escouades et à deux indépendants.

Une escouade de Gardiens de l'Ordre du Bâton et de la Main se compose

- 2 à 4 Gardiens
- 1 chef.

Les chefs peuvent aussi être achetés à titre d'indépendants, mais vous ne pouvez acheter qu'un seul indépendant par escouade.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Gardien	15	12	-/10*	11	3	1	1	4	24	33/56*
Chef	16	12	14	14	3	2	3	4	24	70

* voir règles spéciales

⁴ Les Jaegers n'apparaissent pas officiellement dans Warzone 1ère Edition, je les ai créé afin que les joueurs qui ont les figurines puissent les jouer.

Les Indépendants

LES ULFWERNERS

Bien que Bauhaus n'est pas de quartier général officiel sur Terre, leurs émissaires ont remporté de grands succès à la Cours du Tsar Rasputin. Les soldats Rasputin ont été aperçus en compagnie des troupes Bauhaus et les Ulfwerner Bauhaus rendent la pareille aux Fils de Rasputin en agissant secrètement de concert avec leur cavalerie. En retour, Bauhaus a été autorisé à avoir un point d'appui en Europe et elle s'est alliée avec une des nouvelles tribus les plus puissantes d'Europe. De plus, le fait que la Prusse soit le berceau ancestral de la puissance bauhauser, c'est une attache qui pourrait devenir plus forte. Surtout avec l'agression presque constante des Légions Obscures contre la Prusse qui permet aux représentants Bauhaus de jouir d'un rôle majeur de consultant tacticien en informant les cercles de commandement rasputin des tactiques employées par les légions et des dangers qu'ils encourent en affrontant la symétrie Obscure.

RÈGLES SPÉCIALES. Les Ulfwerners ont les pouvoirs spéciaux de Fiabilité, d'Expérience de la jungle, d'entraînement commando et de Leadership. Les Ulfwerners sont immunisés à la panique.

ÉQUIPEMENT. Les Ulfwerners sont armés d'un MP-103 Hellblazer, d'un poing de Judas et d'un robot infirmier. Ce dernier n'est pas comptabilisé dans le nombre d'équipement spéciaux auquel tout indépendant peut prétendre.

STRUCTURE. Les Ulfwerners sont des indépendants.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ulfwerner	16	16	-	16	4	2	1	3	26	66

MEDECIN MILITAIRE

C'est une très ancienne tradition militaire que de s'occuper de ses blessés, et même les mégacorporations, malgré toute leur mesquinerie, connaissent la valeur d'un service médical de qualité. Malheureusement, l'une des conséquences de l'influence de la Symétrie Obscure fut l'abandon de bon nombre d'avancées technologiques dans le domaine de la médecine. Scanner, chimiothérapie et chirurgie au laser devinrent des techniques peu fiables, et même un simple recours aux rayons-X prit un aspect dangereux. Les médecins se virent donc obligés d'en revenir à des méthodes plus mystiques préconisées par le Cardinal et praticables même avec une compétence rudimentaire dans le domaine des Mystères - mais soutenues malgré tout par la traditionnelle trousse noire emplies de flacons de pilules, de seringues et de stéthoscopes.

Sur le champ de bataille, cependant, les exigences sont généralement plus strictes. Les toubibs emportent ainsi tous les instruments nécessaires à la fermeture des plaies et à l'amputation des membres endommagés. Les soldats qui survivent à la bataille ont parfois la chance de voir leurs blessures soignées dans un véritable hôpital ; la plupart du temps, cependant, ils ne peuvent qu'espérer qu'elles guériront d'elles-mêmes avant que l'Obscurité ne s'y attaque.

N'importe quelle unité peut comporter un toubib, même si on les rencontre surtout au sein des troupes d'élite. Les toubibs sont des indépendants, bien qu'ils soient parfois assignés à l'accompagnement d'une unité particulière. Un toubib expérimenté évolue habituellement seul sur le champ de bataille, passant d'une unité à l'autre en fonction des besoins.

RÈGLES SPÉCIALES Chirurgie militaire: un toubib peut soigner n'importe quel blessé à l'exception des combattants Cybertronic. Quand un combattant se fait tuer, ne retirez pas immédiatement sa figurine du jeu. Couchez-la simplement sur le flanc. Le combattant, considéré comme tué, est incapable d'effectuer la moindre action. S'il est blessé à nouveau dans cette position, il est définitivement achevé. À sa prochaine activation, sa figurine est retirée du jeu, à moins qu'un toubib ne soit parvenu à le soigner dans l'intervalle. Il faut pour cela que le toubib parvienne au contact du blessé et dépense une action d'utilisation d'un pouvoir spécial. On procède alors à un test d'Autorité. En cas de réussite, l'opération est un succès et le blessé récupère une blessure. On redresse la figurine du combattant, qui pourra être activé normalement à son tour normal. En cas d'échec, le patient décède et sa figurine est retirée du jeu. De la même manière, un toubib peut également retirer une blessure à un indépendant blessé.

Un combattant qui reçoit dans une bataille un nombre de blessures supérieur au double de sa caractéristique ne peut plus être soigné. Même

chose pour un combattant qui reçoit en une seule attaque un nombre de blessures supérieur au double de sa caractéristique.

ÉQUIPEMENT. Un toubib est généralement équipé d'un armement léger à seule fin de pouvoir se défendre. Le choix habituel se porte sur une combinaison pistolet & glaive Punisher, ou alors un AG-17 avec baïonnette.

STRUCTURE. Les toubibs sont des indépendants, mais ils n'entrent pas dans le décompte des indépendants d'une force. Bauhaus peut en déployer un par unité sur le champ de bataille.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Médecin	12	12	-	13	3	1	0	3	24	30

MARSHAL VENUSIEN

Les Marshals Vénusiens viennent en renforts des Rangers. Ces cavaliers hautement entraînés sont fréquemment coupés du reste de l'armée, effectuant des missions de reconnaissance et des attaques éclair. Toutefois, seuls les vétérans les plus accomplis deviennent Marshals.

RÈGLES SPÉCIALES. Les marshal sont des cavaliers, mais en terme de jeu cavalier et monture forment une seul et même figurine et sont indissociable l'un de l'autre.

Les marshals sont considérés comme des grandes créatures.

Les marshals ont les pouvoirs spéciaux de Saut et d'invulnérabilité à la Panique⁵. Le pouvoir de Saut leur permet de franchir sans pénalité tous les obstacles de 2 pas de haut. Cela reflète les capacités de saut d'obstacle du cheval.

ÉQUIPEMENT. Les Marshals sont équipés d'une épée violator, d'un fusil à pompe HG-14 et d'un fusil mitrailleur MG-40.

STRUCTURE. Les Marshals sont des indépendants.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Marshal	13	16	-	16	4	3	2	5	27	103

Les Personnalités

MAX STEINER

Max est, purement et simplement, un fou furieux. Il est presque totalement dépourvu d'inhibitions, et il adore ça. Pour lui, l'attitude est tout. Il fait très attention à se présenter à tout moment sous le meilleur éclairage possible. Parfaitement égocentrique, il se prend pour le type le plus cool qui soit. Le pire, c'est qu'il a généralement raison. Malgré son apparence soigneusement étudiée d'insouciance et d'irresponsabilité, c'est un formidable combattant, l'un des meilleurs de Bauhaus.

Ce beau parleur blond aux yeux bleus avec un éclat immature dans le regard dégage un charme adolescent qui agace presque autant qu'il séduit. Ceux qu'il ne fascine pas le trouvent souvent d'une prétention insupportable. Il ne se sépare jamais de son masque de guerre de Ranger Vénusien, qui renforce, croit-il, son image de dur à cuire (ce qui, étant donné la réputation bien méritée des Rangers, est effectivement le cas).

RÈGLES SPÉCIALES.

- Max est invulnérable à la panique ou à la déroute.
- Il possède les pouvoirs spéciaux de Fiabilité et d'Expérience de la jungle.
- Sa nature imprévisible l'autorise à tirer sur n'importe quelle cible à portée de ses armes (pas nécessairement sur la plus proche).
- Max est un virtuose du combat, il peut donc tirer avec ses pistolets plasma en ne dépensant qu'une action.

ÉQUIPEMENT. Max est équipé de deux pistolets à plasma, un dans chaque main, plus une épée Violator pour le combat rapproché.

STRUCTURE. Max est un indépendant et une personnalité.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Steiner	16	18	-	15	4	3	2	3	28	135

⁵ Il s'agit du même cas de figure que pour les Rangers Vénusiens

VALÉRIE DUVAL

Valérie est une femme glaciale doublée d'une tueuse professionnelle. À ceux qu'elle ne reconnaît pas comme ses amis, elle fait l'impression d'être une véritable machine à tuer, sans le moindre signe de faiblesse humaine ou d'empathie. Les rares personnes par lesquelles elle se laisse approcher connaissent comme une amie sûre et digne de confiance. Sa loyauté envers ceux qu'elle respecte et apprécie est absolue.

Valérie est une femme mince et magnifique, aux yeux étincelants et aux longs cheveux bruns flottants. Sa façon d'évoluer combine féminité et menace d'une manière qui évoque une lionne sur traces de sa proie. Il est rare qu'elle manifeste ouvertement ses émotions ; elle projette en permanence une aura de confiance.

RÈGLES SPÉCIALES.

- Valérie est invulnérable à la panique et à la déroute.
- Valérie possède les pouvoirs spéciaux de Camouflage, Formation au Close-Combat et Entraînement Commando.
- Étant une Étoile Mourante, Valérie possède une certaine connaissance des Mystères. Elle maîtrise les Mystères du Mentalisme.

ÉQUIPEMENT. Valérie est armée d'un fusil de précision PSG-99 Mark 11 et de deux matraques électriques (avec lesquelles elle peut effectuer deux attaques).

STRUCTURE. Valérie est une indépendante et personnalité.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Valérie	18	13	13	17	4	2	2	4	24	105

Les Véhicules

GT-OFFROAD

Le GT fut conçu et produit par Fieldhausen Motors comme la version tout-terrain d'une voiture blindée. Sa silhouette fut spécialement adaptée à (intention des capitans qui désiraient se joindre à la mêlée au lieu de rester sur la touche. Le GT offre une grande liberté de mouvement pour un véhicule aussi lourd.

TYPE : Lourd/Roues/Découvert

RÈGLES SPÉCIALES : Si le GT explose avec un passager à son bord, ce dernier a droit à un test d'Autorité - en cas de réussite, il parvient à sauter au dernier moment et se retrouve, indemne, à 3 pas du lieu de l'explosion.

ARMEMENT : Le GT est équipé d'une mitrailleuse MG-80, servie par le passager. Les deux pilotes sont armés d'un pistolet Mp-105 et d'une épée violator

ARC DE TIR : Le GT couvre un arc de tir de 90 degrés vers l'avant, mesuré à partir du canon.

STRUCTURE : Le GT est un véhicule indépendant. Son équipage se compose de deux Dragons, un chauffeur et un artilleur.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Pilote	10	12	-	11	3	1	0	3	24	-
Mitrailleur	10	12	-	11	3	1	0	3	24	-
Véhicule	-	-	-	11	3	4	-	6	30	110

Les Gâchettes à Louer

Sur les champs de bataille de l'univers déchiré par la guerre de Mutant Chronicles, il n'est pas inhabituel de voir des francs-tireurs combattre pour les mégacorporations. Tueurs à gages embauchés pour éliminer des officiers en vue, experts en explosifs faisant sauter des bunkers, espions en missions de reconnaissance et autres têtes brûlées dévastant tout sur leur passage sont

tout à vous, si vous avez les moyens de vous les offrir. Les francs-tireurs sont renouvelables à l'infini et vous pouvez leur confier les missions les plus extrêmes ; s'ils réussissent, parfait, s'ils échouent, vous en serez quitte pour embaucher une nouvelle équipe.

NOUVEAU POUVOIR SPÉCIAL EXPLOSIFS : Pour placer une charge explosive, le combattant doit d'abord parvenir au contact de l'objet qu'il désire faire sauter, puis consacrer une action à la mise en place de la charge. Choisissez le type d'explosif, puis lancez 1 D20. Sur un résultat inférieur ou égal à 10, la charge est mise en place et prête à exploser ; sur un résultat supérieur, l'action est gaspillée (mais pas la charge). En cas de maladresse (résultat de 20), la charge explose immédiatement ; placez le marqueur d'explosion sur la figurine et déterminez les dommages en fonction du plus puissant explosif transporté par le combattant.

Utilisez une pièce de monnaie (ou n'importe quel type de marqueur) pour signaler l'emplacement de la charge. Le combattant peut faire sauter n'importe quelle charge au prix d'une action, depuis n'importe quel point du champ de bataille. Après la détonation, le terrain couvert par le marqueur d'explosion est transformé en éboulis et considéré comme un terrain difficile. Tous les combattants pris sous le marqueur doivent faire un jet d'armure contre les dommages de l'explosif. Les bâtiments plus qu'à moitié couverts par le marqueur sont soufflés, et doivent être remplacés par des ruines (si vous n'avez pas de maquette de ruines, utilisez des petits cailloux que vous substituerez au bâtiment). Les combattants surpris par l'explosion à l'intérieur du bâtiment font leur jet d'armure avec un malus de -4.

EXPERT EN EXPLOSIFS

D'habitude, les experts en explosifs s'amuse à faire sauter des banques, des coffres-forts et, à l'occasion, des bâtiments. Ils peuvent être conduits sur le champ de bataille pour différentes raisons, le plus souvent l'appât du gain et le manque de personnel qualifié dans les mégacorporations. Ils sont considérés comme particulièrement remplaçables.

RÈGLES SPÉCIALES. Les experts en explosifs ont les pouvoirs spéciaux d'Explosifs et d'Entraînement Commando.

ÉQUIPEMENT. Les experts en explosifs portent un fusil à pompe HG-14, des charges de Demolex et des bâtons de dynamites

STRUCTURE. Les experts en explosifs sont des indépendants et des francs-tireurs.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Expert	11	12	-	12	4	1	0	4	24	65

TUEUR À GAGES

Les tueurs à gages sont recrutés pour débusquer et abattre les officiers et les indépendants ennemis. La formation d'un sniper compétent exige beaucoup de temps et d'argent, si bien que les corporations préfèrent engager des tueurs à gages avec une bonne réputation quand le besoin s'en fait sentir. Ils sont généralement meilleurs que les tireurs d'élite de l'armée, car ils ne peuvent pas se permettre de rater une mission. Un échec porterait un grave préjudice à leur carrière, d'abord en ruinant leur réputation, ensuite parce que leurs victimes, s'ils les ratent, se chargeront de leur faire leur affaire.

RÈGLES SPÉCIALES. Les tueurs à gages sont invulnérables à la panique. Ils bénéficient d'un bonus de +2 aux Dommages avec un fusil de précision. Ils peuvent se déployer n'importe où en -dehors de la zone de déploiement de l'adversaire. Ils sont dissimulés et en attente quand la partie commence.

ÉQUIPEMENT. Les tueurs à gages sont équipés d'un fusil de précision Mephisto et d'une arme d'appoint, généralement un glaive Punisher ou un pistolet-mitrailleur MK-3), au choix du joueur pour un coup identique.

STRUCTURE. Les tueurs à gages sont des indépendants et des Francs-tireurs.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Tueur	14	17	-	15	4	2	1	3	22	89

TETE BRÛLÉE

Imaginez deux mètres dix de muscles protubérants, renvoyés de l'armée pour insubordination, violence excessive et passage à tabac d'un officier supérieur... et vous avez votre tête brûlée. Les têtes brûlées écument le champ de bataille avec une énorme mitrailleuse entre les mains, cheveux en brosse, mal rasés, un gros cigare au coin de la bouche, comme autant de machines de guerre bruyantes et malpolies crachant un flot de balles ininterrompu. En bref, ce sont des mercenaires à l'ancienne.

RÈGLES SPÉCIALES. Les têtes brûlées ne paniquent jamais à cause d'une blessure ; elles peuvent néanmoins paniquer sous l'effet des Mystères, de la Symétrie-Obscure ou autre pouvoir spécial. Elles ne se dissimulent jamais - ce serait un acte de lâcheté.

ÉQUIPEMENT. Les têtes brûlées sont équipées d'une arme lourde et d'une arme de mêlée . Le joueur choisit en l'option Fuseur Géhenne, épée violator ou alors MG-80 & épée punisher.

STRUCTURE. Les têtes brûlées sont des indépendants et des francs-tireurs.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Mercenaire	15	16	-	12	4	3	4	3	26	99

ESPION

Ces professionnels qui préfèrent se donner le nom d'agents secrets sont principalement spécialisés dans le vol de documents et l'enlèvement de scientifiques, si bien qu'on pourrait se demander ce qu'ils feraient sur un champ de bataille. La réponse est qu'ils sont capables de voler des documents derrière des murs que l'expert en explosifs ne parvient pas à faire sauter, ou d'enlever des scientifiques terrés au fond de bases impénétrables... et qu'ils font de surcroît d'excellents éclaireurs.

RÈGLES SPÉCIALES. Les espions ont le pouvoir spécial d'Entraînement Commando. Ils peuvent traverser un terrain difficile sans modificateur et un terrain infranchissable à la moitié de leur capacité de Déplacement. Ils peuvent escalader n'importe quel mur, au prix d'une action pour 2 pas de hauteur franchie. Il leur faut une action de moins (mais toujours au moins une) pour redescendre.

ÉQUIPEMENT. Les espions sont équipés d'une combinaison pistolet & épée punisher. Fusils d'assaut, fusils de précision et autres armes lourdes seraient trop encombrants pour eux.

STRUCTURE. Les espions sont des indépendants et des francs-tireurs.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Espion	15	15	-	13	4	2	0	4	22	65

INQUISITEUR & INQUISITEURS MAJORIS

Les inquisiteurs sont souvent appelés à enquêter sur les faits et gestes des légions et des hérétiques. Il n'est donc pas rare de les voir inclus dans les rangs des armées corporatistes en tant d'observateurs ou de soutient mystiques

RÈGLES SPÉCIALES. Les inquisiteurs et les inquisiteur Majoris maîtrisent un aspect des mystères au choix.

ÉQUIPEMENT. Les Inquisiteurs Majoris vont au combat munie d'un AC-41 Purifier et une Epée Deliverer tandis que les Inquisiteurs manie un AC-40 Justifier.

STRUCTURE. Les inquisiteurs sont des indépendants.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Inquisiteur	14	14	13	15	3	2	1	3	25	55
Majoris	16	16	15	16	4	3	1	3	25	117

VALKYRIES & VESTALES

Les Valkyries représentent la branche féminine de l'Inquisition. A l'instar des inquisiteurs, elles doivent arracher les racines de l'hérésie partout où elles se trouvent. Les Vestales sont les plus expérimentées des Valkyries

RÈGLES SPÉCIALES. Valkyries et Vestales maîtrisent un aspect des mystères au choix.

ÉQUIPEMENT. Les Vestales et les Valkyries sont traditionnellement équipées d'une lance castigator et d'un pistolet punisher.

STRUCTURE. Les Valkyries et les Vestales sont des indépendantes.

	<u>CR</u>	<u>TI</u>	<u>PO</u>	<u>AU</u>	<u>AC</u>	<u>BL</u>	<u>FO</u>	<u>DE</u>	<u>AR</u>	<u>Coût</u>
Valkyrie	14	14	13	15	3	2	0	3	25	58
Vestale	16	16	14	16	4	3	1	3	25	75

L'Arsenal

PISTOLERS & PISTOLERS MITRAILLEURS

ARME	TYPE	CP	LP	MOD	DGTS	COÛT	NOTES
MP-105	P	3	6	-	10	1	
MP-103	PM	6	12	-1	10	4	
HG-25	P	4	8	-1	12	4	
P-60	P	6	12	-2	14	7	
MK-3	PM	4	8	-2	12	8	Silencieux
Sherman	P	3	6	-3	13	3	
Plasma	P	20	-	-	15	18	Gabarit

FUSILS D'ASSAUT ET FUSILS DE PRECISION

ARME	TYPE	CP	LP	MOD	DGTS	COÛT	
AG-17	FA	12	24	-3	12	7	
PSG-99	FP	50	100	-4	12	12	
Mephisto	FP	40	80	-3	15	21	
PSG-99 Mark2	FP	50	100	-4	14x2	-	
AC-40 Justifier	FA	5	10	-4	12		Chainripper

MITRAILLEUSES ET FUSILS MITRAILLEURS

ARME	TYPE	CP	LP	MOD	DGTS	COÛT	
MG-40	FM	25	50	-4	14x2	24	
MG-80	M	25	50	-4	16x3	42	
Deathlockdrum	M	24	48	-3	16x3	47	
Kampffkanone	FM	20	45	-3	13x2	18	
Megacanon Atlas	M	45	65	-3	16x3	45	
AC-41 (Voir LF)	M	15	30	-4	14x2	45	

GRENADES, LANCE-GRENADE & EXPLOSIFS

ARME	TYPE	CP	LP	MOD	DGTS	COÛT	NOTES
MK-1	LG	10	-	-	Var	2	
MK-2*	LG	10	20	-4	Var	10	Autonome
MK-2	LG	10	20	-4	Var	6	Adapté
Frag T1	G	6+	-	-	12	4	Gabarit
Frag T2	G	6+	-	-	15	6	Gabarit
Perforante	G	6+	-	-	18x2	5	
Effet Choc	G	6+	-	-	-	3	Panique
Incendiaire	G	6+	-	-	13	6	Dgts LF
Dynamite	E	-	-	-	12x3	5	
Demolex	E	-	-	-	13x4	12	
Nyrosynite	E	-	-	-	13x5	20	
Mine	E	-	-	-	19	15	

LES FUSILS A POMPE & LANCE-FLAMMES

ARME	TYPE	CP	LP	DGTS	COÛT	NOTES
HG-14	FP	-	-	12	8	
Fuseur	LF	-	-	18	40	
AZ-60	FP	-	-	12	8	
AZ-61	FP	-	-	14x2	24	
AC-41	LF	-	-	15	-	

LES LANCES -MISSILES (LR)

ARME	TYPE	CP	LP	MOD	DGTS	COÛT	NOTES
ARG-17	LR	30	60	-2	12x3	52	
Firefist	LR	15	50	-1	16*/12	50	+4 véhi
Napalm	Missile	-	-	-	13	25	1 max
Frag	Missile	-	-	-	12	10	1 max

LES ARMES BLANCHES

ARME	TYPE	CP	DGTS	COÛT	NOTES
Violator	Epée	CR	12x	4	Att Tournoyante
Punisher	Glaive	CR	14	3	
Chainripper	Tronçon	CR	12x2	4	Att Tournoyante
Bâton Ebéne	Bâton	CR	13	3	Att Tournoyante
Matraques	Matra	CR	11x3	-	
Machette	Epée	CR	10	1	
Baïonnette	Epée	CR	10	1	
Castigator	Lance	CR	12	3	Portée 1 pas
Deliverer	Epée	CR	14x2	12	Att Tournoyante



Ranger Vénusien

Récapitulatif

LES HUSSARDS REGULIERS

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Hussard	10	12	-	11	3	1	0	3	24	18
Grenadier	10	12	-	11	3	1	0	3	24	26
Mitrailleur	10	12	-	11	3	1	0	3	24	52
Sergent	11	13	-	11	3	1	0	3	26	27
Kapitan 1	14	14	-	15	3	1	0	3	26	77
Kapitan 2	14	14	-	15	3	1	0	3	26	50

LES CAVALIERS HUSSARDS

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité, Expérience de la Jungle, Saut, Morsure

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Hussard	10	12	-	11	3	1	0	3	24	18
Sergent	11	13	-	11	3	1	0	3	26	27
Kapitan	14	14	-	15	3	1	0	3	26	50

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU LOUP

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité, formation au close-combat, bravoure.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Loup	12	13	-	15	3	1	0	3	25	29
Grenadier	12	13	-	15	3	1	0	3	25	37
Mitrailleur	12	13	-	15	3	1	0	3	25	63
Sergent	13	13	-	16	3	1	0	3	25	35
Kapitan 1	14	16	-	16	3	2	1	3	25	85
Kapitan 2	14	16	-	16	3	2	1	3	25	56

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'OURS

RÈGLES SPÉCIALES. fiabilité et de rage de l'Ours.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ours	12	14	-	14	3	1	2	3	27	34
Grenadier	12	14	-	14	3	1	2	3	27	42
Spécialiste	12	14	-	14	3	1	2	3	27	71
Sergent	13	14	-	15	3	1	2	3	27	38
Kapitan	15	15	-	16	4	3	3	3	25	71

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU CONDOR

RÈGLES SPÉCIALES. Détection des légions

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Condor	13	13	-	16	3	1	0	3	25	34
Mitrailleur	13	13	-	16	3	1	0	3	25	50
Grenadier	13	13	-	16	3	1	0	3	25	42
Sergent	14	14	-	16	3	2	1	3	25	44

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DU DRAGON

RÈGLES SPÉCIALES. fiabilité et formation au close-combat, bravoure

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Condor	15	11	-	15	3	1	1	3	24	32
Sergent	15	12	-	16	3	1	1	3	24	36

LES HUSSARDS DE L'ORDRE DE L'ARAIGNEE

RÈGLES SPÉCIALES. fiabilité, immunité gaz et les poisons, bravoure

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Hussard	14	14	-	14	3	1	1	3	26	34
Mitrailleur	14	14	-	14	3	1	1	3	26	70
Grenadier	14	14	-	14	3	1	1	3	26	42
Sergent	15	14	-	14	3	1	1	3	26	34
Kapitaine	15	15	-	16	4	3	2	3	26	67

LES KOMMANDOS DE LA JUNGLE

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité et d'Expérience de la jungle.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Kommandos	10	12	-	11	3	1	0	3	22	19
Mitrailleur	10	12	-	11	3	1	0	3	22	35
Sergent	11	13	-	11	3	1	0	3	22	31
Kapitan	14	14	-	15	3	1	0	3	24	54

LES RANGERS VENUSIENS

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité et d'Expérience de la jungle, bravoure.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ranger	13	13	-	13	3	1	1	3	26	33
Mitrailleur	13	13	-	13	3	1	1	3	26	67
Sergent	14	15	-	15	3	1	1	3	26	44
Kapitan	16	16	-	16	4	2	1	3	26	75

LES ÉTOILES MOURANTES

RÈGLES SPÉCIALES. Camouflage, Entraînement Commando, bravoure

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Etoile	14	13	-	14	3	1	0	3	24	37
Officier	15	14	-	16	3	1	0	3	24	46
Héroïne	16	15	-12	16	4	2	1	3	24	55/77*

LES BLITZERS

RÈGLES SPÉCIALES. Formation au Close Combat et parachutage.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Blitzer	15	12	-	15	3	1	1	3	24	48
Spécialiste	15	12	-	15	3	1	1	3	24	92
Firefist	15	12	-	15	3	1	1	3	24	91
Sergent	16	13	-	16	3	1	1	3	25	50
Kapitan	16	14	-	16	4	2	2	3	25	97

LES DRAGONS

RÈGLES SPÉCIALES. Les Dragons sont invulnérables à la déroute.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Dragon	10	14	-	13	3	1	0	3	28	46
Spécialite	10	14	-	13	3	1	0	3	28	80
Sergent	11	15	-	14	3	1	1	3	28	43
Kapitan	11	16	-	15	4	2	1	3	28	89

LES RECITORS

RÈGLES SPÉCIALES. Camouflage, Entraînement Commando, Fiabilité.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Recitor	13	13	-	13	3	1	0	4	26	31

LES JAEGERS

RÈGLES SPÉCIALES. Fiabilité, d'Infiltration et d'Escalade.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ranger	12	13	-	13	3	1	1	3	24	30
Mitrailleur	12	13	-	13	3	1	1	3	24	46
Grenadier	12	13	-	13	3	1	1	3	24	38
Sergent	12	15	-	15	3	1	1	3	24	41
Capitaine	12	16	-	16	4	2	1	3	24	64

L'ORDRE DU BÂTON ET DE LA MAIN

RÈGLES SPÉCIALES Fiabilité., close Combat, mystère

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Gardien	15	12	-/10*	11	3	1	1	4	24	33/56*
Chef	16	12	14	14	3	2	3	4	24	70

LES ULFWERNERS

RÈGLES SPÉCIALES Fiabilité, Expérience de la jungle, entraînement commando, Leadership, bravoure.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Ulfwerner	16	16	-	16	4	2	1	3	26	66

MEDECIN MILITAIRE

RÈGLES SPÉCIALES Chirurgie militaire:

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Médecin	12	12	-	13	3	1	0	3	24	30

MARSHAL VENUSIEN

RÈGLES SPÉCIALES. cavalier, grande créature, saut et bravoure

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Marshal	13	16	-	16	4	3	2	5	27	103

MAX STEINER

RÈGLES SPÉCIALES. Bravoure, Fiabilité, Expérience de la jungle, nature imprévisible, virtuose du combat

	CR	TI	PO	AU	AC	B	FO	DE	AR	Coût
						L				
Steiner	16	18	-	15	4	3	2	3	28	135

VALÉRIE DUVAL

RÈGLES SPÉCIALES. bravoure, Camouflage, Formation Close-Combat et Entraînement Commando, maîtrise des Mystères du Mentalisme.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Valérie	18	13	13	17	4	2	2	4	24	105

GT-OFFROAD

TYPE : Lourd/Roues/Découvert

RÈGLES SPÉCIALES : Si le GT explose avec un passager à son bord, ce dernier a droit à un test d'Autorité - en cas de réussite, il parvient à sauter au dernier moment et se retrouve, indemne, à 3 pas du lieu de l'explosion.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Pilote	10	12	-	11	3	1	0	3	24	-
Mitrailleur	10	12	-	11	3	1	0	3	24	-
Véhicule	-	-	-	11	3	4	-	6	30	110

EXPERT EN EXPLOSIFS

RÈGLES SPÉCIALES. Explosifs et Entraînement Commando.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Expert	11	12	-	12	4	1	0	4	24	65

TUEUR À GAGES

RÈGLES SPÉCIALES. Bravoure, tireur d'élite, infiltration

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Tueur	14	17	-	15	4	2	1	3	22	89

TETE BRÛLÉE

RÈGLES SPÉCIALES. Bravoure

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Mercenaire	15	16	-	12	4	3	4	3	26	99

ESPION

RÈGLES SPÉCIALES. Entraînement Commando. Ils peuvent traverser un terrain difficile sans modificateur et un terrain infranchissable à la moitié de leur capacité de Déplacement. Ils peuvent escalader n'importe quel mur, au prix d'une action pour 2 pas de hauteur franchie. Il leur faut une action de moins (mais toujours au moins une) pour redescendre.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Espion	15	15	-	13	4	2	0	4	22	65

INQUISITEUR & INQUISITEURS MAJORIS

RÈGLES SPÉCIALES. Les inquisiteurs et les inquisiteur Majoris maîtrisent un aspect des mystères au choix.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Inquisiteur	14	14	13	15	3	2	1	3	25	55
Majoris	16	16	15	16	4	3	1	3	25	117

VALKYRIES & VESTALES

RÈGLES SPÉCIALES. Valkyries et Vestales maîtrisent un aspect des mystères au choix.

	CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
Valkyrie	14	14	13	15	3	2	0	3	25	58
Vestale	16	16	14	16	4	3	1	3	25	75