

# ARMEMENT

Il existe toutes sortes d'armes dans le monde de *Mutant Chronicles*, et seules les plus courantes ou les plus représentatives sont détaillées dans ce chapitre.

## FORMAT DE PRÉSENTATION

**POIDS.** Masse de l'arme en kilogrammes lorsqu'elle est chargée, avec tous ses accessoires.

**LONGUEUR.** En centimètres. Pour les armes pliantes où équipées d'une crosse télescopique, deux chiffres sont indiqués.

**MUNITIONS.** Nombre de munitions contenues dans le chargeur, tambour, barillet ou ruban. En clair, nombre de balles pouvant être tirées avant d'avoir à recharger. Certaines armes signalées par un astérisque **NECESSITENT** le double de munition pour chaque attaque.

**MODE.** Mode de fonctionnement. CC = coup par coup, SA = semi-automatique (coup par coup et rafales courtes), A = automatique (toutes cadences de tir), (xn) = nombre de jets autorisés lors d'une attaque automatique.

**PORTÉE.** Portée maximale exprimée en mètres. Pour les armes à feu, deux valeurs sont indiquées, correspondant respectivement à l'utilisation d'une lunette ou non. Pour les armes de mêlée le modificateur de portée est +3 et un astérisque **AUTO-RISE** une attaque tournoyante.

*Exemple, une lance Castigator avec une portée 2\* indique que l'arme peut être utilisée en combat rapproché jusqu'à 2 pas de distance et effectuer une attaque tournoyante pour tous les adversaires se trouvant à 1 pas.*

**FORCE.** Force requise pour utiliser l'arme D'UNE SEULE MAIN. Pénalité de -1 pour chaque point de Force manquant. Si vous employez les deux mains, la Force du personnage est considérée comme doublée. Certaines armes signalées par un astérisque **NECESSITENT** l'emploi des deux mains.

**RECHARGE.** Nombre d'actions nécessaire à la recharge de l'arme (correspondant généralement au changement d'un chargeur).

**FIABILITÉ.** En cas de maladresse, lancez 1D10. Si le résultat est égal ou supérieur à la fiabilité de l'arme, celle-ci s'enraye.

**MARQUEUR.** Petite explosion = zone mortelle de 1 pas de diamètre et portée des éclats de 3 pas de diamètre, Grosse explosion = zone mortelle de 3 pas de diamètre et portée des éclats de 5 pas de diamètre, Lance-flammes = jet de flammes s'étendant en cône entre le tireur et la cible, et, sauf mention contraire, utilisez le petit marqueur d'explosion sur la cible.

**DOMMAGES.** Combinaison de dés lancée pour déterminer les dommages. Pour les épées, deux valeurs sont indiquées, correspondant respectivement à l'usage à une ou à deux mains.

### TABLE DE BANDES DE PORTÉES

Bandes de portée	Portée maximale				
	90m	180m	360m	540m	720m
Combat Rapproché	≤ 1 pas	≤ 1 pas	≤ 3 pas	≤ 3 pas	≤ 3 pas
Bout Portant	≤ 5 pas	≤ 10 pas	≤ 20 pas	≤ 30 pas	≤ 40 pas
Courte Portée	≤ 15 pas	≤ 30 pas	≤ 60 pas	≤ 90 pas	≤ 120 pas
Moyenne Portée	≤ 30 pas	≤ 60 pas	≤ 120 pas	≤ 180 pas	≤ 240 pas
Longue Portée	≤ 45 pas	≤ 90 pas	≤ 180 pas	≤ 270 pas	≤ 360 pas
Portée Extrême	≤ 60 pas	≤ 120 pas	≤ 240 pas	≤ 360 pas	≤ 480 pas

(x n) = pour les grenades et lance-flammes, nombre de localisations touchées par les éclats ; pour la chevrotine, nombre de jets de dommages déterminés pour une même localisation.

**PRIX.** Prix ordinaire en couronnes du Cardinal. Parfois inférieur (soldes) ou supérieur (marché clandestin). Si aucun prix n'est indiqué, c'est que l'arme n'est pas en vente sur le marché ou qu'il s'agit d'un accessoire dont le prix est compris dans le coût total de l'arme.

## MUNITIONS

Cette section introduit diverses sortes de munitions pour armes à feu. Elles se vendent en chargeurs pour les armes appropriées. La combinaison de dés utilisée pour les dommages indique quel type de munition est fournie en standard pour chaque arme. Sauf indication contraire, un masque à gaz protège intégralement contre l'effet des gaz. Toutes les grenades existent en deux versions, celle qui se lance à la main (jusqu'à une distance en pas égale à la Force du personnage, ±0 au jet) et celle qui se tire avec un lance-grenades.

**BALLES DE SÉCURITÉ.** Prix = 2% du prix de l'arme. Disponibilité C.

Ces munitions avec une tête en plomb ont un faible pouvoir pénétrant et sont utilisées dans des installations pressurisées comme en aéronautique ou une station orbitale. Ces munitions s'écrasent sur les os de la victime. Utilisez un D4 pour déterminer les dommages.

**BALLES STANDARDS.** Prix = 1% du prix de l'arme. Disponibilité B.

Ces munitions avec une tête en laiton ou acier constituent le standard des fournitures militaires et civiles. Ces munitions ricochent sur les os de la victime. Utilisez un D6 pour déterminer les dommages.

**BALLES PERFORANTES.** Prix = 3% du prix de l'arme. Disponibilité D.

Ces munitions avec une tête renforcée en téflon ou titane ont un pouvoir pénétrant élevé. Ces munitions fracassent les os de la victime. Utilisez un D8 pour déterminer les dommages.

**BALLES TRAÇANTES.** Prix = 2% du prix de l'arme. Disponibilité D.

Ces munitions avec une tête en phosphore servent pour le tir de nuit. Ces munitions s'écrasent sur les os de la victime et infligent des dégâts comparables au feu (1 point/tour par localisation touchée) jusqu'à extraction du projectile à l'aide d'un couteau. Utilisez un D4 pour déterminer les dommages.

**GRENADES DÉFENSIVES.** Prix = 5% du prix de l'arme. Disponibilité D.

Grenade à fragmentation dont le corps est un explosif qui disperse les shrapnels en acier ou matériaux indétectables aux rayons X. Utilisez le marqueur Petite explosion et un D6 pour déterminer les dommages.

**GRENADES OFFENSIVES.** Prix = 5% du prix de l'arme. Disponibilité D.

Grenade dont le corps en explosif est mélangé à du magnésium. Le résultat est un éclair éblouissant et beaucoup de bruits. Les victimes aveuglées et étourdis agissent en dernier ce tour de combat. Utilisez un D4 pour déterminer les dommages au point d'impact, aucun marqueur d'explosion n'est requis.

**GRENADES FUMIGÈNES.** Prix = 5% du prix de l'arme. Disponibilité C.

Grenade qui crache de gros nuages de fumée qui empêche toute visibilité dans l'espace de diffusion. La fumée bloque la ligne de mire et se disperse au bout de 10 tours. Utilisez le marqueur de Grosse explosion, aucun dommage n'est infligé.

**GRENADES À GAZ.** Prix = 10% du prix de l'arme. Disponibilité C.

Grenade qui crache une substance incapacitante entraînant une paralysie partielle, le déclenchement de nausées et vomissement, etc. Le gaz a un niveau de difficulté de 15 et se disperse au bout de 10 tours. Utilisez le marqueur de Grosse explosion, aucun dommage n'est infligé.

**GRENADES INCENDIAIRES.** Prix = 10% du prix de l'arme. Disponibilité D.

Grenade dont le corps en explosif est mélangé à du phosphore. Elles infligent des dégâts comparables au feu (1 point/tour par localisation touchée) jusqu'à extraction du projectile à l'aide d'un couteau. Utilisez le marqueur Petite explosion et un D4 pour déterminer les dommages.

## ÉPÉES

Aujourd'hui beaucoup d'armes de combat rapproché ne sont plus que des marques honorifiques arborées par les officiers des forces corporatistes. Malgré tout certains combattants utilisent toujours ce type d'armes pour répondre aux lames noires des Légions Obscures qui en font un usage beaucoup plus fréquent.

**NOTE.** Lors d'une attaque tournoyante, tous les adversaires dans un rayon de 1 pas sont attaqués dans la même action, en effectuant un jet d'attaque distinct par cible.

### DISPONIBILITÉ

La disponibilité des armes varie selon l'endroit et le fabricant. À Luna, les armes ont généralement une disponibilité "C" (nécessité d'un permis), certains pistolets légers ont une disponibilité "B", tandis que d'autres plus lourdes tels les lance-grenades sont classées "D". Dans la plupart des endroits en dehors de Luna, toutes les armes et leurs accessoires ont une disponibilité située entre "B" et "E".

Les armes de la Confrérie, du Cartel et de Cybertronic ont une disponibilité "F", et ne sont accessibles que par les canaux corporatistes.

### ACCESSOIRES

Les accessoires peuvent être intégrés, leur poids et prix compris dans les caractéristiques générales de l'arme. Sauf indication contraire, les accessoires ne peuvent pas être démontés.

Les options peuvent être achetées séparément et fixées sur l'arme. Le poids et le prix sont non compris dans les caractéristiques de l'arme.

**LANCE-GRENADES.** Utilisez un type spécifique de grenades. Sauf indication contraire, il est impossible de tirer une grenade conçue pour une arme avec une arme d'une autre modèle.

**BIPIED.** Lorsque vous êtes allongé et que vous PRÉPARER UN TIR, vous bénéficiez d'un modificateur de +2 si vous disposez d'un bipied (fourche en V) adapté à votre arme.

**CROSSE.** Crosse télescopique. Il est IMPOSSIBLE de PRÉPARER UN TIR avec une arme nécessitant les deux mains et dénuée de crosse d'épaule fixe ou télescopique, à moins d'utiliser une visée laser.

**PIVOT FIXE.** Monté sur trépied ou un véhicule. La Force du combattant n'est plus prise en compte. Privé de cet accessoire la portée de l'arme est réduite à 90m.

**BAÏONNETTE.** Baïonnette, dommages à deux mains 1D6+2. Baïonnette-tronçonneuse, dommages à deux mains 1D6+2(x2).

**LUNETTE.** Viseur télescopique. Permet de modifier la portée maximale de l'arme.

**SILENCIEUX.** Utilisé avec des munitions subsoniques, il permet d'étouffer le bruit de la détonation à plus de 10 mètres.

**CACHE-FLAMMES.** Utilisé avec un silencieux depuis une cachette, les personnes qui tentent de repérer le tireur subissent un modificateur de -3 à leur jet de Perception.

	Poids	Longueur	Portée	Force	Dommages		Prix
<b>Glaive d'Honneur</b>	4,0	115	1	9	1D6+0	-	-
<b>Sabre de duel</b>	1,0	75	1	9	1D6+0	-	5.000
<b>Épée des Bâtisseurs Forestier</b>	5,0	114	1	13	1D6+1	1D6+3	-
<b>Katana</b>	3,4	119	1	12	1D8+0	1D8+2	9.700
<b>Wakizashi</b>	2,0	80	1	10	1D6+0	-	7.700
<b>Lance Naginata</b>	5,8	182	2*	14*	-	1D10+2	5.500
<b>Claymore</b>	4,8	114	1	11	1D8+1	1D8+3	5.400
<b>Épée Violator</b>	5,1	125	1*	13	1D10+0	1D10+2	-
<b>Canne-épée</b>	2,0	95	1	9	1D6+0	-	4.300
<b>CSA 404</b>	3,8	113	1	6	1D8+0	-	12.200
<b>Épée Mortis</b>	1,7	65	1	8	1D8+0	1D8+2	37.500
<b>Épée Avenger</b>	5,0	120	1*	14	1D8+1	1D6+3	-
<b>Épée Deliverer</b>	3,2	125	1*	14	1D10+1	1D10+3	-
<b>Lance Castigator</b>	5,1	125	2*	14*	-	1D10+2	-
<b>Glaive Punisher</b>	3,4	81	1	10	1D6+1	-	14.600

## UTILISER DES ARMES À FEU EN COMBAT RAPPROCHÉ

Les dommages infligés en mêlée à l'aide d'une arme à feu, par exemple en fracassant la tête de votre adversaire avec la crosse de votre fusil, dépendent pour une bonne part du poids de l'arme. L'arme à feu est alors considéré comme une arme de mêlée en ce qui concerne le bonus à l'attaque. N'oubliez pas d'ajouter le bonus Offensif.

POIDS	DOMMAGES	
< 5,0 kg	1D4+0	1D4+2
5,0 à 20,0 kg	1D4+1	1D4+3
> 20,0 kg	1D4+2	1D4+4

## PISTOLETS

Comme les pistolets-mitrailleurs, les pistolets comptent parmi les armes les plus répandues chez toute une catégorie de personnel, surtout celui en poste loin du front. Relativement faciles

à dissimuler, ils sont également très largement utilisés par les agents et le personnel civil. Les modèles présentés ici sont les semi-automatiques.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>Sherman Cal. 74 M13 Bolter</b>	2,2	36	18	SA	90 180	9	1	4	-	1D6+0	1.900
<b>Tambu .45 N°3 Ronin</b>	1,5	30	15	SA	90 180	4	1	8	-	1D6+0	3.000
<b>HG-12</b>	0,7	21	8	SA	90 -	6	1	2	-	1D4+0	2.000
<b>HG-25 Equalizer</b>	2,5	37	6	SA	90 -	14	1	8	-	1D6+2	3.000
<b>P60 Punisher</b>	2,5	32	13	SA	90 -	14	1	7	-	1D6+2	8.400
<b>MP-210 Némésis</b>	2,3	43	40	SA	90 180	13	1	8	-	1D6+0	17.500
<b>Piranha</b>	1,0	40	11	SA	90 -	6	1	3	-	1D4+1	19.900

## PISTOLETS-RAFALEURS

Les modèles présentés ici sont les pistolets entièrement automatiques disposant de chargeurs de plus grande capacité. Ils autorisent le combat à très courte distance avec l'option de fixer

un lance-grenades pour une plus grande polyvalence.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>Sherman Cal. 55 G M15 Ironfist</b>	2,5	39	25	A	90 -	10	1	3	-	1D6+1	2.700
<b>P1000</b>	1,4	43	20	A	90 180	7	1	7	-	1D6+0	6.200
<b>MK. XIV Aggressor</b>	2,3	34	26	A	90 -	9	1	4	-	1D6+0	2.400
<b>MP-105</b>	1,9	31	58	A	90 180	7	1	9	-	1D6+1	7.200
<b>MP-21</b>	2,2	38	40	A	90 180	11	1	8	-	1D6+1	13.500
<b>MP-103 Hellblazer</b>	2,6	46	34	A	90 -	9	1	9	-	1D6+1	9.000

## PISTOLETS-MITRAILLEURS

Les pistolets-mitrailleurs ou P.M. comptent souvent parmi les plus répandues des armes disponibles. Combinant la taille et la puissance de feu d'un pistolet avec la portée, les munitions et le

lance-grenades d'un fusil d'assaut, ils sont idéaux pour pratiquement n'importe quel environnement ou mission, à l'exception des grandes batailles rangées.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>CAR-24</b>	3,6	65/53	20	A(x2)	180 360	15	1	3	-	1D6+1	4.600
<b>Tambu N°4 Windrider</b>	2,7	51	22	A(x2)	180 -	7	1	3	-	1D6+0	5.500
<b>CAW2000</b>	3,0	63	30	A(x2)	180 360	9	1	7	-	1D6+1	7.800
<b>MK. IV Plasma Intruder</b>	4,0	64	20	A(x2)	180 -	15	1	2	-	1D6+1	7.100
<b>MK. III Interceptor</b>	4,6	56	40	A(x2)	180 -	17	1	5	-	1D6+2	6.200
<b>MK. IIIs Éliminator</b>	3,0	50	20	A(x2)	180 -	12	1	1	-	1D6+1	20.200
<b>MP-105GW</b>	2,8	65/52	58	A(x2)	180 360	11	1	8	-	1D6+1	9.400

## CARABINE D'ASSAUT

La carabine d'assaut désigne un modèle de fusil à canon court et lisse reste confidentiel parmi les forces corporatistes. Ils présentent moins de versatilité que leurs frères équipés d'un lance-grenades intégré. Bien qu'ils ne disposent d'aucun support pour

en fixer un, leur conception plus fruste s'avère fiable et simple. Une catégorie d'arme adaptée aux besoins des milices paramilitaires.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>Calix</b>	5,8	68	28	A	180 360	29	1	8	-	1D6+2	6.100
<b>SG7200</b>	6,1	78	12	A	180 -	13	1	2	-	1D4(x2)	14.700
<b>MK 43 Intruder</b>	5	72	20	A	180 360	15	1	2	-	1D6+2	6.500
<b>AG-11</b>	5,2	81	24	A	180 360	19	1	7	-	1D6+3	8.700
<b>R75 Retributor</b>	5	75	30	A	180 360	17	1	7	-	1D6+3	16.400
<b>Fusil à Plasma L&amp;A</b>	6,0	61	36	A	180 360	23	1	9	-	1D6+3	20.000

## FUSILS D'ASSAUT

Le fusil d'assaut constitue l'armement standard du simple soldat dans les forces terrestres. La combinaison d'un canon de moyen calibre (pouvant aller de 4,4 à 6,5 mm) et d'un lance-grenades

de 20 à 30 mm en fait une arme polyvalente convenant à toute sorte de missions et d'adversaires.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>M50</b>	6,1	100/79	30	A	360 540	23	1	3	-	1D6+2	6.500
<b>Tambu N°1 Shogun</b>	3,8	67	26	A	360 -	15	1	8	-	1D6+1	7.100
<b>AR3000</b>	5,2	86	25	A	360 540	15	1	7	-	1D6+2	12.800
<b>MK. XIB Invader</b>	7,1	83	30	A	360 540	27	1	5	-	1D6+3	11.600
<b>AG-17 Panzerknacker</b>	4,7	90/72	48	A	360 540	19	1	7	-	1D8+2	12.400
<b>AC-19 Volcano</b>	6,2	116	20	A	360 540	17	1	7	-	1D6+3	22.000
<b>Fusil à Plasma L&amp;A</b>	6,0	61	36	A	360 360	23	1	9	-	1D6+3	20.000

## FUSILS DE PRÉCISION

Les fusils de précision viennent combler la brèche entre fusils d'assaut et fusils-mitrailleurs en combinant la précision des premiers avec la portée et la puissance de pénétration des seconds.

Leurs défauts sont l'encombrement, un prix très élevé en raison de leur production en séries limitées et une certaine fragilité en comparaison des armes plus conventionnelles.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>SR-50</b>	5,5	117/95	12	SA	360 720	21	1	9	-	1D6+4	10.100
<b>Tambu N°15 Archer</b>	4,4	93	15	SA	360 540	17	1	7	-	1D6+2	7.100
<b>SR3500</b>	5,0	102	20	SA	360 720	17	1	7	-	1D6+3	16.000
<b>MK. XII Assailant</b>	6,3	107/94	15	SA	360 540	23	1	9	-	1D6+4	14.400
<b>PSG-99</b>	5,1	109/90	48	SA	360 720	19	1	8	-	1D6+3	18.600
<b>HAC-20 Eruptor</b>	8	128	12	SA	360 540	21	1	7	-	1D6+4	27.750
<b>Mephisto</b>	7,0	110	13	SA	360 720	25	1	9	-	1D6+4	24.500

## FUSILS À POMPE

Les fusils à pompe, aussi désigné par le signe CAW (close assault weapons ou armes d'assaut rapproché), sont principalement utilisés par les forces de police ou de sécurité contre des adversaires sans armure. Ils tirent des volées de plomb de petits calibre, de forme souvent irrégulière, et ne sont vraiment efficaces qu'à courte distance. L'avantage est qu'il leur est pratiquement impossible de manquer leur cible. Les fusils à pompe ressemblent des fusils de chasse à double canon superposés, mais le canon inférieur constitue, en fait, le magasin de l'arme, contenant entre 4 et 14 cartouches.

Les munitions spéciales "slugs" permettent d'obtenir la portée d'une arme normale tout en conservant la puissance de feu dévastatrice du fusil à pompe. Une slug renferme une dizaine d'éclats acérés qui restent groupés sur une distance de 150-200 mètres.

**NOTE.** Pour les slugs, multipliez la portée par 2. Remplacez le D4 par un D6 et ôtez 1 au multiplicateur de dommages. À l'exception du Mandible, tous les fusils à pompe nécessitent les deux mains pour recharger mais pas pour tirer.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>M516S</b>	6,4	94	6	SA	90 -	15	1/cartouche	3	-	1D4+1(x2)	8.200
<b>M516D</b>	7,7	88	12*	SA	90 -	21	1/cartouche	3	-	1D4+2(x3)	9.600
<b>Tambu 50/50 Airbrush</b>	5,0	67	14*	SA	90 -	19	1	1	-	1D4+1(x3)	6.500
<b>SA-SG7200i</b>	5,0	78	6	SA	90 -	11	1/cartouche	9	-	1D4+3(x2)	13.500
<b>MK. XIV Mandible</b>	7,5	81/64	19	A	90 -	25	2	5	-	1D4+4(x2)	11.400
<b>HG-14</b>	6,0	82/66	5	SA	90 180	23	1/cartouche	8	-	1D4+3(x2)	14.000
<b>HG-14 de rue</b>	4,6	54	5	SA	90 -	13	1/cartouche	2	-	1D4+1(x2)	variable

## FUSILS-MITRAILLEURS

Les fusils-mitrailleurs, ou F.M., ont une puissance de feu légèrement supérieure à celle des fusils d'assaut, mais leur conception plus massive et robuste procure davantage de précision en mode

tir automatique. De plus, leur alimentation par bandes et leurs canons interchangeables permettent de tirer de très longues rafales.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>M606</b>	7,2	109	150	A(x2)	360 540	25	2	4	-	1D6+3	10.500
<b>Tambu N°11 Kensai</b>	5,6	89	150	A(x2)	360 -	19	3	7	-	1D6+2	12.500
<b>TSW4000</b>	7,0	97	150	A(x2)	360 540	25	3	8	-	1D6+3	18.000
<b>MK. XXIII Destroyer</b>	9,1	109	150	A(x2)	360 540	29	2	5	-	1D6+4	19.000
<b>MG-40</b>	6,3	90	150	A(x2)	360 540	21	3	7	-	1D6+3	21.500
<b>AC-40 Justifier</b>	6,2	101	150	A(x2)	180 -	14	3	8	-	1D6+2	24.000

## FUSILS-MITRAILLEURS FIXE

Les fusils-mitrailleurs montés sur pivot fixe bénéficient de système à refroidissement liquide. Ainsi l'arme peut tirer à une cadence de tir infernale sans risque d'enrayement. Le défaut de ce dispositif est son poids important qui le range dans les armes

embarquées.

**NOTE.** Les modèles présentés utilisent la compétence Système d'armement pour effectuer une attaque.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>SW4100</b>	26,5	59	150	A(x3)	360 720	38*	3	8	-	1D6+3	24.700
<b>Bergdahl Stonecleaver</b>	22,1	93	150	A(x3)	360 720	31*	4	9	-	1D6+3	42.000

## MITRAILLEUSES

Les mitrailleuses constituent les plus puissantes des armes automatiques **individuelles**. Pour augmenter leur cadence de tir sans entraîner de surchauffe, elles sont équipées de plusieurs canons et d'un mécanisme rotatif, le fameux dispositif Gatling. Tandis qu'un des canons fait feu, un autre recharge et un troisième éjecte une douille vide. Leur principal avantage consiste à

pouvoir matraquer un point donné avec une GROSSE quantité de métal, capable de traverser presque n'importe quelle armure. Les modèles présentés ici sont les versions portatives.

**NOTE.** Un harnais servo-assisté est nécessaire pour l'utilisation de ce type d'arme.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix	
<b>M89 améliorée</b>	20,0	104	150	A(x3)	90	-	29*	3	3	-	1D6+5	21.000
<b>Tambu N°45 Dragonfire</b>	8,6	92	150	A(x3)	90	-	16	3	6	-	1D6+3	16.700
<b>SSW4200P</b>	9,4	99	150	A(x3)	90	-	21*	3	7	-	1D6+4	28.500
<b>MK. XIXB Charger</b>	26,4	98	150	A(x3)	90	-	33*	3	4	-	1D6+5	33.000
<b>MG-80</b>	10,5	97	150	A(x3)	90	-	23*	3	8	-	1D6+4	26.000
<b>AC-41 Purifier</b>	14,7	98	150	A(x3)	90	-	25*	3	7	-	1D6+4	26.500

## MITRAILLEUSES FIXES

Les mitrailleuses montées sur pivot fixe bénéficient d'un calibre supérieur et d'un canon allongé qui autorisent une plus grande précision à longue distance. Leur cadence de tir extrêmement élevée leur permet d'ériger pratiquement un déluge de plomb

face à une position ou projectile adverse.

**NOTE.** Les modèles présentés nécessitent la compétence Système d'armement pour effectuer une attaque.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix	
<b>M89 Vulcain</b>	40,5	124	150	A(x3)	360	720	39*	3	3	-	1D6+6	32.000
<b>Turbocanon Dragonstorm</b>	40,0	90	150	A(x3)	360	720	40*	3	5	-	1D8+5	45.000
<b>SSW4200 Titan Megablaster</b>	60,4	110	150	A(x3)	360	720	56*	3	7	-	1D8+5	40.900
<b>MK. XIXA Mega-Charger</b>	24,1	88	150	A(x3)	360	720	30*	3	4	-	1D6+6	29.000
<b>MG-85</b>	27,5	105	150	A(x3)	360	720	28*	3	8	-	1D8+5	54.000

## AUTOCANONS

Les autocanons se distinguent de leur cousines mitrailleuses par l'abandon de l'encombrant système gatling et l'utilisation d'obus à charge creuse de calibre .50 pour la lutte anti-char. Le gain de poids ainsi réalisé permet l'adjonction d'un second canon pour augmenter la polyvalence ou la puissance de feu de cette arme. Seuls les Commandos de la Mort utilisent les versions portati-

ves quand ils veulent disposer d'une puissance de feu maximale.

**NOTE.** Un harnais servo-assisté est nécessaire pour l'utilisation de ce type d'arme.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix	
<b>Autocanon Nimrod</b>	11,8	123	40	A(x3)	90	180	21*	2	8	-	1D10+4	59.000
<b>Deathlockdrum</b>	12,9	96	40	A(x2)	90	-	25*	2	9	-	1D10+4	32.700

## AUTOCANONS FIXES

Les autocanons montés sur pivot fixe sont d'une conception plus robuste qui leur permettent de tirer des obus explosifs de gros calibre avec une plus grande précision grâce à un canon allongé. Ils sont habituellement utilisés sur des véhicules légers comme les bipodes ou aéroglisseurs contre d'autres véhicules ou aéro-nefs. Les modèles présentés ici sont les versions 20 mm.

qu'une grenade ordinaire, mais la ligne de mire est déterminée comme en combat à distance. Ils nécessitent la compétence Système d'armement pour effectuer une attaque.

**NOTE.** Les versions à canons jumelées doublent la capacité de leur magasins (exemple de 24 à 48\*) et d'un mode de tir A(x3) avec un poids augmenté de 60%.

**NOTE.** À l'impact, les obus entraînent les mêmes dommages

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix	
<b>Sherman Trinity</b>	34,0	145	150*	A(x2)	360	720	41*	3	7	Petite explosion	1D10+7(x2)	30.000
<b>Demonfang Rocketgun</b>	40,0	120	50	A(x2)	360	720	40*	3	6	Petite explosion	1D10+5(x2)	55.000
<b>Lumberjack L&amp;A</b>	40,2	120	200*	A(x3)	360	720	42*	3	8	Petite explosion	1D10+7(x2)	32.000
<b>SSW6000</b>	78,0	112	24	A(x2)	360	720	51*	3	9	Petite explosion	1D10+6(x2)	96.500
<b>Megacanon MC 2000 Atlas</b>	30,0	150	80*	A(x3)	360	720	36*	6	3	Petite explosion	1D10+5(x2)	55.000

## LANCE-ROQUETTES

Les lance-roquettes, aussi appelés canons anti-chars, sont des armes multi-usage employées aussi bien contre des cibles blindées que comme simples bazookas. Quasiment sans recul, ils programment chaque roquette au moment de faire feu pour exploser à l'impact (perforation) ou après un certain laps de temps (destruction d'une zone). Une roquette est équipée d'une fusée

propre qui accroît sa vitesse tout au long de sa trajectoire.

**NOTE.** À l'impact, les roquettes entraînent les mêmes dommages qu'une grenade ordinaire, mais la ligne de mire est déterminée comme en combat à distance.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix	
<b>DPAT-9 DEUCE</b>	12,8	81	6	SA	360	-	25*	2	3	Grosse explosion	1D10+4(x3)	18.700
<b>Tambu N°86A5 Daimyo</b>	9,5	87	7	SA	360	-	17*	2	8	Grosse explosion	1D10+3(x2)	17.700
<b>SSW5500</b>	12,0	93	7	SA	360	-	23*	2	6	Grosse explosion	1D10+4(x3)	32.000
<b>MK. XIIC Southpaw</b>	19,9	108	19	A	360	-	29*	3	5	Grosse explosion	1D10+6(x3)	45.000
<b>ARG-17</b>	10,7	80	11	SA	360	540	19*	3	9	Grosse explosion	1D10+5(x3)	43.000

## LANCE-MISSILES

Les ATML (pour Anti Tank Missile Launcher) utilisent tous des roquettes à tête chercheuse possédant divers modes de guidage: thermique, radar et sonique. Une fois tirés, ces missiles se verrouillent automatiquement sur la cible : le fameux mode "fire and forget". Le principale défaut de ce guidage automatique est qu'il peut facilement se faire leurrer. Les modèles présentés ici ont un rayon d'action compris entre 2 et 5 kilomètres.

**NOTE.** À l'impact, les missiles entraînent les mêmes domma-

ges qu'une grenade ordinaire, mais la ligne de mire est déterminée comme en combat à distance. Un harnais servo-assisté est nécessaire pour l'utilisation de ce type d'arme. Ils nécessitent la compétence Système d'armement pour effectuer une attaque.

**NOTE.** Les lance-missiles bénéficient d'un modificateur de +3 à la chance de réussite OU un modificateur de ±5 au jet de localisation des dommages.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>ATML DART</b>	11,0	125	4	SA	- 720	30*	3	4	Grosse explosion	1D10+6(x3)	35.600
<b>ATML Typhon</b>	14,0	87	6	SA	- 720	37*	3	7	Grosse explosion	1D10+5(x3)	34.000
<b>ATML GO2000</b>	12,0	130	5	SA	- 720	25*	3	6	Grosse explosion	1D10+5(x3)	38.000
<b>ATML-100 Firefist</b>	20,0	120	10	SA	- 720	28*	3	8	Grosse explosion	1D10+6(x3)	55.000

## LANCE-GRENADES

Les lance-grenades montés sous le canon d'une arme s'apparentent aux fusils à pompe classiques, et s'actionnent de la même manière pour charger ou faire feu. Ce type d'arme est difficile à maîtriser et n'est utilisées que par un personnel ayant reçu un entraînement adéquat.

La faible vitesse à la sortie du lanceur et le poids relativement important du projectile font que la trajectoire de la grenade suit un arc parabolique fortement prononcé. Aussi une compétence élevée et un bon jugement sont nécessaires pour faire mouche à chaque coup.

**NOTE.** Un mouchard, un combattant allié en communication avec le tireur, peut indiquer gratuitement la position d'une cible qui n'est pas dans la ligne de mire du tireur. Auquel cas, ce tir en aveugle s'effectue avec un malus de -5 au tir.

**NOTE.** Lorsqu'une grenade est tirée, un point d'impact doit être choisi comme cible. La ligne de mire peut traverser d'autres figurines, mais pas un mur ni un obstacle comparable. Si le jet d'attaque est réussi, la grenade atterrit et explose au point prévu. En cas d'échec, elle dévie de 1D10 pas dans la direction indiquée par la face du dé affichant le résultat. Si le résultat aboutit à une impossibilité (quelque chose bloque le passage), la grenade explose en atteignant l'obstacle.

Une grenade peut être esquivée normalement par un jet d'Esquive qui autorise un déplacement hors de la zone d'explosion.

**NOTE.** À l'impact, les munitions à plasma entraînent les mêmes dommages qu'une grenade ordinaire, mais la ligne de mire est déterminée comme en combat à distance.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>GL-240</b>	-	-	1	CC	90 -	8*	1	5	Petite explosion	1D6+1(x2)	-
<b>M509</b>	-	-	6	CC	180 -	23*	1/grenade	4	Petite explosion	1D6+1(x2)	-
<b>Tambu N°4</b>	+0,8	-	1	CC	90 -	4*	1	3	Petite explosion	1D6+0(x2)	850
<b>Tambu N°1</b>	+0,8	-	3	CC	90 -	15*	1/grenade	8	Petite explosion	1D6+0(x2)	1.100
<b>Balles plasma pour P.M.</b>	-	-	20	CC	180 -	15	1	2	Petite explosion	1D6+1(x2)	-
<b>MK. III</b>	-	-	1	CC	90 -	9*	1	5	Petite explosion	1D6+3(x2)	-
<b>MK. XIX</b>	-	-	14	SA	180 -	27	2	5	Petite explosion	1D6+3(x2)	-
<b>GW-1055</b>	+1	-	1	CC	90 -	6*	1	8	Petite explosion	1D6+2(x2)	1.700
<b>GW-170</b>	+1	-	4	CC	180 -	19*	1/grenade	8	Petite explosion	1D6+2(x3)	2.600
<b>GL2000</b>	-	-	1	CC	90 -	5*	1	8	Petite explosion	1D6+1(x2)	-
<b>GL3000</b>	-	-	4	CC	180 -	15*	1/grenade	8	Petite explosion	1D6+1(x3)	-
<b>GL-221</b>	+0,8	-	1	CC	90 -	+2*	1	7	Petite explosion	1D6+0(x2)	1.100
<b>Volcano</b>	+1	-	3	CC	180 -	+6*	1/grenade	7	Petite explosion	1D6+2(x2)	3.900
<b>Balles plasma pour Fusil</b>	-	-	36	SA	180 360	23	1	7	Petite explosion	1D6+1(x2)	-
<b>Deathlockdrum</b>	-	-	19	A	180 -	25*	3	5	Petite explosion	1D6+0(x3)	-

## LANCE-FLAMMES

Les lance-flammes ont toujours constitué la plus efficace et la plus terrifiante des armes anti-personnelles. Ils utilisent des carburants synthétiques binaires qui ne sont mélangés et enflammés qu'au niveau du canon de l'arme pour une bien meilleure sécurité du tireur. Non seulement ils enveloppent la cible dans une boule de feu, mais le mélange projeté se collent aux vêtements de la victime pour garantir une combustion prolongée.

**NOTE.** Un harnais servo-assisté est nécessaire pour l'utilisation du Fuseur Géhenne et du Purifier.

**NOTE.** Les lance-flammes crachent un jet de flammes dirigé contre une cible sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un jet d'attaque. Toutes les cibles comprises dans la ligne de tir entre l'attaquant et le point visé encaissent des dommages normaux dans plusieurs parties du corps. L'armure protège contre ces dommages comme contre le feu. Les dommages sont diminués d'un point tous les deux pas (arrondies à l'entier inférieur). Par exemple, pour une portée de 7 cases, les dommages sont réduits de 3 points. Le feu d'un lance-flammes peut être esquivé normalement par un jet d'Esquive qui autorise un déplacement hors du jet de flammes.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Prix
<b>Eruptor</b>	2,7	+0	8	CC	variable	+10*	2	8	Lance-flammes	1D10+4(x2)	6.800
<b>F-214</b>	1	+5	3	CC	variable	+2*	2	5	Lance-flammes	1D10+2(x2)	2.100
<b>Purifier</b>	6	+8	14	CC	variable	25*	2	8	Lance-flammes	1D10+6(x2)	8.600
<b>Fuseur Géhenne</b>	25	110	7	CC	variable	30*	3	9	Lance-flammes	1D10+8(x2)	40.000



## ARTILLERIE

À l'occasion des Premières Guerres corporatistes, le recours à l'artillerie et aux frappes aériennes étaient courants, réduisant à l'état de ruines les villes et complexes industriels du système solaire. Les dommages collatéraux infligés par ces attaques pour mettre en pièce les forces ennemies retranchées fut catastrophique et demanda un immense effort de la part des mégacorporations pour la reconstruction après la signature du Traité de Heimburg. Sous cette lumière, il n'est pas surprenant que le Cartel interdisent l'utilisation systématique de l'artillerie sur les théâtres d'opérations, une interdiction appliquée par chaque mégacorporation.

Avec la survenue des Seconde Guerres corporatistes, les mégacorporations ont opté pour déployer des unités d'artillerie plus mobiles et plus modestes dans leur conflits, mettant au rebuts les divisions d'artillerie lourde des Anciens et réduisant de façon significative les dommages collatéraux de chaque opération.

La batterie mégacorporatiste consiste désormais à quelques canons ou lance-missiles disposant d'une précision phénoménale et une puissance adaptée. Certaines des mégacorporations les plus progressistes, telle Capitol, ont renoncé à leurs batteries terrestres en faveur de frappes aériennes utilisant des chasseurs de combat ou des bombardiers furtifs. Cybertronic va encore plus loin en employant des batteries satellites en orbite basse qui bombardent leur cibles en toute sécurité depuis la haute atmosphère.

Les spécialistes communications présents dans certaines unités régulière ou des forces spéciales disposent de codes d'identification pour requérir un tir de soutien. Cette unité communique par radio au centre de commandement les coordonnées complexes à travers un système de cryptage et de décryptage. Celui-ci compresse les données en un message de quelques micro-secondes pour être envoyé sans que l'ennemi aie le temps de procéder à une triangulation du signal.

Compte tenu des restrictions du Cartel concernant l'usage de telles armes, requérir la puissance de feu d'une batterie d'artillerie contre l'adversaire n'est pas une décision prise à la légère. Seul un haut-officier de l'état major peut prendre cette décision vu qu'il sera le seul à répondre de cette action devant une cour martiale si son usage de l'artillerie s'avère être un crime de guerre.

**NOTE.** Le spécialiste communication d'une unité peut faire office de mouchard pour toute utilisation de l'artillerie. Traitée alors cette attaque comme à trajectoire courbe (1D20 pas lors d'une déviation au lieu de 1D6). Pour cela, il doit réussir un jet d'Administration pour convaincre l'officier d'état major qui va autoriser ou non l'opération. Un échec indique que les canaux de communications étaient occupés ou que l'officier a refusé sa requête.

**MISSILE EAGLE CLAW.** Il s'agit d'un missile capitolien filoguidé contenant une centaine de sous-munitions de la taille d'une canette capables de ravager le terrain sur une profondeur de 80 cm sur une surface d'environ un terrain de football. Les munitions à guidage filaire peuvent être tirés par salves pour rendre impraticable toute une zone telle un tarmac d'aéroport ou nettoyer un pan de montagne de toute présence ennemie. Sa portée est d'environ 2,5 kilomètre à partir du lanceur (habituellement un hélicoptère) et la zone couverte par un seul de ses engins couvre un rectangle de 150 m de long sur 50 m de large.

Par ailleurs les sous-munitions sont assez puissantes pour détruire des véhicules légèrement blindés comme des avions de chasse mais elles peuvent ne pas exploser à l'impact et constituer plus tard de véritables mines anti-personnelles. Enfin Capitol a choisi le guidage filaire pour sa fiabilité même lorsque l'adversaire s'amuse à brouiller les communications radio.

**BOMBE PLASMA MOAB.** Ces initiales, pour Massiv Ordinance Air Bust, désigne le dispositif capitolien d'une masse avoisinant les 500 kg destiné soit à détruire une large concentration de véhicule soit une position fortifiée en surface. Le syntha-plasma contenu dans l'ogive se diffuse et enflamme à 4.500°C l'oxygène présent dans l'atmosphère et délivre à quelques mètres du sol une surpression si puissante qu'elle peut faire voler en éclat toutes les fenêtres dans un rayon de 50 kilomètres.

Un effet secondaire de cette arme est la privation en oxygène de toute la zone environnante, asphyxiant du même coup les troupes au sol. Les version plus importante de ces bombes, telles le GBU-9000 de près de 9 tonnes, furent autrefois utilisées pour rassembler des zones urbaines entières. Elles constituent les plus puissantes munitions non-nucléaires jamais utilisées et le Cartel n'autorise leur emploi que contre des cibles clairement identifiées des Légions Obscures.

**LA NACELLE DONNERSCHLAG.** Des directives contraignantes du Cartel concernant l'usage de missiles tactiques à charge nucléaire ont forcé Bauhaus à utiliser ses fusées d'une tout autre façon. Tiré depuis un lanceur pouvant être situé à plus de 100 km de là, le missile balistique V-120 met en position d'attente à plusieurs kilomètres d'altitude la nacelle Donnerschlag, un râtelier contenant 4 missiles à guidage radar ultra-précis. Grâce à ses parachutes, la nacelle entame alors une descente d'une vingtaine de minutes, attendant de lancer un ou plusieurs missiles sur commande des troupes au sol.

Guidés par une liaison filaire alors qu'ils piquent vers le sol, ces missiles acquièrent leur cible grâce aux coordonnées fournies

par le spécialiste communication et relayées par la nacelle. La poussée de la roquette permet à l'ogive profilée d'atteindre sa cible à une vitesse supersonique et, combiné à l'impact lui-même, la double déflagration peut être entendue à des kilomètres à la ronde. Ces missiles redoutables sont employés pour traverser jusqu'à 7 mètres de béton armés ou atteindre un bunker enterré sous 30 m de terre.

**LE GREAT INFURIOR BAUHAUS.** Le Great Infurior Bauhaus est la plus grande pièce d'artillerie existante, un obusier automatique à propulsion autonome d'un poids de 230 tonnes, d'une longueur de 51 mètres et d'un calibre de 56 cm. Le Great Infurior est une version modifiée et améliorée de l'Excelsior, dont la portée était moins grande et qui connaissait de sévères difficultés avec le système de chargement hydraulique (plusieurs servants y ont laissé leurs bras). Les obus explosifs de 2 tonnes tirés à un rythme avoisinant la douzaine à la minute peuvent réduire à l'état de ruine de larges complexes de fortifications ennemies jusqu'à 32 km.

L'Infurior montre de remarquables qualités sur le terrain grâce à ses quatre chenilles pivotantes de 1,20 m de large qui répartissent le poids au mieux. Chaque infurior est accompagné d'un camion de munitions et de deux chars de soutien lourd pour la protection rapprochée et la défense antiaérienne.

**MISSILE MARCHAND DE SABLE.** Le Marchand de sable est plus précisément une roquette qu'un missile du fait qu'il est dépourvue d'un quelconque système de guidage. Mais la compétence des pilotes des Nighthawks autorise Imperial à délivrer précisément ces munitions sur les cibles choisies.

Le Marchand de sable transporte dans son ogive un gaz incapacitant. Tous les combattants dans les 200 m autour du point d'impact doivent réussir un test de Vitalité difficile ou tomber dans un coma profond pouvant durer des semaines. Bien sûr l'exposition aux vents dominants peuvent rendre aléatoires l'usage de gaz de combat mais l'atmosphère paisible des jungles vénusiennes s'est montré particulièrement propice à l'usage de ce type d'arme. Un masque à gaz fournit une protection intégrale contre ce type d'attaque. Au bout de quinze minutes d'exposition à l'air les composants du gaz se dégradent rendant le mélange inoffensif. À noter que les gaz de combat sont assez peu volatiles et ont tendance à s'infiltrer dans les tranchées et sous-sol que de se disperser aux quatre vents.

**BOMBE CLUSTER.** L'AGB-90 est techniquement une bombe cluster anti-char, avec des éclats de phosphore blanc pour marquer les cibles touchées. Le phosphore blanc est un agent chimique hautement réactif qui brûle avec un éclair bleu irréel en la présence d'oxygène et émet un large panache de fumée blanche tout autour du point d'impact.

La seule manière d'éteindre la flamme est de l'éteindre avec des matériaux inorganiques, tels que le sable ou la terre. L'eau contient de l'oxygène et ne fera qu'intensifier encore plus la brûlure au phosphore. De plus, le phosphore blanc laisse d'horribles plaies dans la chair ou tout autre matériel organique. Son usage contre un personnel humain est aujourd'hui en violation de divers traités militaires du Cartel, quoiqu'elle soit encore officiellement employée contre les Légions Obscures. On repère les gens qui ont été victimes d'armes au phosphore. La chair font en effet autour de la blessure et laisse une plaie hideuse.

**LE DEATH BLOSSOM.** Le Death Blossom est le nom de baptême d'un rail électromagnétique qui est une invention récente des ingénieurs du groupe Suritomo et a depuis été disséminé chez toutes les keiretsus de Mercure. En utilisant une série d'aimant supraconducteurs et un champ électrique pulsé, cette arme accélère silencieusement une ogive aérodynamique spécialement traitée à des vitesses extrêmes. Au moment approprié, le missiles déploie une série de volets qui ressemblent aux pétales d'une fleur. Ces volets agissent comme des freins, forçant l'ogive à décélérer rapidement et à piquer sur le véhicule visé ne laissant qu'un cratère d'un rayon d'une quinzaine de mètres.

Le résultat final est un canon d'artillerie complètement silencieux qui peut tirer sur des trajectoires pratiquement rectilignes avec un obus explosif qui peut atteindre la cible comme si elle avait été tirée avec une trajectoire en cloche. Le seul avertissement que la cible peut percevoir est la fleur d'acier qui pique sur elle. Pour beaucoup, ce sera la dernière image qu'elles garderont dans l'au-delà.

**MISSILE DE CROISIÈRE YAHONT-X.** Ce missile de croisière à statoréacteur utilise la même technologie de rail électromagnétique que la Fleur de la Mort pour atteindre une vitesse suffisante pour initier la combustion du statoréacteur. Une fois lancé et le moteur allumé, il utilise une technologie de repérage géoréférentiel pour voler à 10 m de hauteur dans les dédale de Mercure à une vitesse comprise entre Mach 3 et 5.

La charge Yahont-X est une bombe incendiaire qui consume tout ce qui est pris dans la déflagration. La réaction thermobarique frôle les 2.000°C détruisant et enveloppant les cible de flammes, de carburant et de métal fondu sur un rayon de 50 mètres.

## TYPOLOGIE

**ANTI-PERSONNEL.** Les armes de ce type consiste en plusieurs sous-munitions destinés à blessé et tuer. Les dommages structurels sont réduits au minimum mais les dommages sur les troupes sont énormes. Se mettre à couvert peut réduire de façon significative les dommages infligés à moins que ceux-ci soient causés par le feu - il n'existe pas de cachette lorsque l'air ambiant est transformé en une boule de feu.

**ANTI-BUNKER.** Ce type de frappe prend souvent la force de missiles effilés ou d'obus-fléchettes à haut pouvoir perforants. Ils contiennent une charge stabilisée délivrant leur puissance qu'une fois avoir pénétrer plusieurs mètres de béton armé ou plusieurs dizaines de centimètre d'alliages super résistants. Néanmoins ces armes sont assez puissantes pour tuer toutes les personnes se trouvant dans les environs du point d'entrée du projectile.

**NUCLÉAIRE-BIOLOGIQUE-CHIMIQUE.** Ces frappes sont particulièrement efficaces et illégales aux yeux du Cartel. L'objectif de ces armes est clairement de jeter la panique parmi une force ennemi et de la paralyser par le nombre de victimes seulement contaminés. Une arme biologique typique contient plusieurs agents biologique militaires capables d'infliger une mort lente à des personnels exposés non-protégés. Les munitions chimiques peuvent littéralement détruire tout centimètre carré de peau exposée ou détruire le système nerveux de la victime même si celle-ci porte un masque à gaz. Les armes radiatives sont des armes qui laissent les bâtiments intacts, mais inhabitables par des êtres vivants. Trop souvent, les corps des personnes irradiées rejoignent les hordes de Légionnaires Bénis des Légions Obscures où elles répandront leur contamination radioactive à quiconque les approchera.

## CAPITOL

Capitol opère avec une idéologie militaire qui est pour une bonne part inspirée par l'un des grands chefs militaires du XXème siècle J.C, George S. Patton, qui croyait fermement en une armée mobile. Pour ce faire, Capitol n'utilise par de batteries d'artillerie conventionnelles à l'instar de Bauhaus ou Mishima, mais à la place se repose se repose sur les frappes aériennes pour une flexibilité maximale. Ces armes très fiables sont larguées à haute altitude et guidées jusqu'à leur cible alors qu'elles piquent vers le champ de batailles. Bien sûr du fait des dangers représentés par ce type de soutien aérien de proximité, la perte de contact avec le spécialiste communication doit résulter par l'abandon de la frappe du fait que Capitol tient à l'intégrité de ses troupes.

## BAUHAUS

Bauhaus fait un large usage de canons puissants et lance-roquettes multiples, le guidage est assuré par de simples gyroscopes qui guides l'obus à sa cible, et la précision est garantie par l'usage de fusées de sécurité qui ne s'arment que lorsque l'ogive détecte la présence dans les environs immédiats du dispositif radio du spécialiste communication. De cette manière, Bauhaus a contourné certaines des contraintes légales édictées par le Cartel concernant l'usage de l'artillerie en guérilla urbaine.

**CANON À PARTICULES.** Cette arme frappe une cible unique avec un flux concentré de particules hautement énergétiques qui agitent les atomes denses métalliques et libère certaines particules subatomiques. Le résultat est la génération quasi-instantanée d'une chaleur énorme au sein de la cible et la libération de bouffée de radiations gamma alors que les atomes excités retournent à leur état naturel.

Tout élément métallique compris dans une zone de 15 m de rayon se trouve être chauffé à blanc et émet assez de rayonnements pour tuer un être vivant en quelques jours. Bref cette arme peut transformer n'importe quel véhicule en véritable four radioactif pour ces occupants et ce quelque soit l'épaisseur de son blindage.

**PROJETEUR DE MICRO-ONDES.** Cette arme baigne la zone visée dans un rayonnement énergétique mortel qui peut traverser le métal, les murs et même la pierre. En fait ce flux met en résonance les molécules présentes dans les plupart des matériels synthétiques ou organiques. L'énergie transférée par ondes électromagnétiques entraîne l'échauffement des cellules et détruits les moteurs des véhicules en faisant bouillir les fluides et carburants et en exposant à de fortes chaleurs les munitions ainsi exposées.

Le principe utilisé est le même que celui d'un four micro-onde mais à une échelle plus grande. L'énergie électromagnétique projetée d'une longueur d'onde approchant le micromètre, peut être diffusée sur un disque de 15 m de rayon pour griller des cibles à découvert ou être concentrées sur un diamètre d'un mètre pour atteindre des combattants se trouvant sous plusieurs mètres de béton ou de terre.

**LA FURIE DU CARDINAL.** Ce missile anti-tranchées fabriqué sous licence de la corporation Capitol ne sont pas particulièrement extraordinaires si ce n'est leur système de guidage. Ces bombes sont guidées jusqu'à leur cible grâce aux ailerons manipulés par les pouvoirs télékinésiques du Mystique présent au sol au du navigateur de l'Icarus, tous deux équipés d'une interface mystique intégrée à leur casque. Cela les rend extrêmement précis dans les mains de la Confrérie et complètement inutilisables entre les mains ennemies. D'autres déclinaisons de ce système sont appliquées au missile air-air Heatseeker capable d'esquiver les batteries flak (compétence Esquive du navigateur), les bombes d'acier et de poudre de 450 kg Graveyard dont l'impact peuvent raser des bâtiments envahis par les Légions Obscures ou encore le missile anti-char Illuminator destiné à l'élimination des Nécrochars.

**LE FIREFIST.** À travers les bars corporatistes du système solaire et parmi les rangs des Hérétiques, des histoires circulent concernant une arme capable de débuser toute teinte de l'Obscurité et de l'incinérer sur place sans qu'aucun membre de la Confrérie ne soit en vue. Il pourrait y avoir moins d'Hérésie dans les royaumes de l'humanité si le seul mythe concernait l'absence d'un Inquisiteur à l'origine de cette frappe aérienne.

En effet le Firefist est un lance-flammes parachuté dont le déclenchement est assuré par un artefact présent au niveau de cette bombe. Le Chasseur Icarus se contente de larguer l'engin sur zone et le système de guidage est pris en main par un détecteur de magie spécialement calibré pour pistée toute manifestation de la Symétrie Obscure dans un rayon de 1.200 m du point de largage. Cette bombe de napalm crée une boule de feu d'une centaine de mètre de large et diffusant assez de carburant pour consumer arbres, véhicules et combattants.

**BOMBE DÉFOLIANTE.** Cette bombe est remplie d'Agent Rouge, produit conçu à l'origine comme défoliant mais dont certaines propriétés particulières ont été découvertes presque accidentellement durant la première incursion des Légions Obscures. L'Agent Rouge exerce un effet surprenant sur la structure cellulaire des Légionnaires Morts-Vivants. Dans environ 50% des cas, il entraîne leur dissolution en limon protoplasmique. La bombe affecte une zone de 50 m de rayon et tous les Légionnaires affectés doivent réussir un test de Vitalité difficile ou se dissoudre en 3 tours de combat. Dans l'intervalle, ils restent en mesure de se battre normalement.

**BOMBE AU GRAPHITE.** Cette bombe a pour but de couper de façon temporaire l'alimentation et le bon fonctionnement de tous les équipements électriques d'une zone géographique. Son utilisation inclue son explosion à quelques kilomètres de la zone visée et de compter sur les vents dominants pour diffuser la très fine et volatile poudre de graphite jusqu'au moindre appareil électromécanique ou électronique sur plusieurs kilomètres carrés.

Le résultat est un court-circuit provoqué dans les systèmes du fait de la conductivité de cette substance. Il ne reste plus alors à l'adversaire à passer plusieurs jours à nettoyer chaque transformateur, chaque prise et chaque appareil avant une remise en fonction. Cette bombe est souvent utilisée pour paralyser des installations radar, prendre d'assaut une zone industrielle ou forcer un interlocuteur borné à revenir à la table des négociations. Les mégacorporations n'aiment pas quand on touche à leur portefeuilles.

## VÉHICULES DE RECONNAISSANCE

### AFB 97 RAT

C'est la moto anti-émeute de l'abominable Groupe de Répression Armée capitoliens. Ce véhicule massif deux-places évoque le croisement entre une moto et un char d'assaut décapotable. Il est conçu pour passer n'importe où et, bien dans la manière du GRA, pour rouler sur n'importe quoi. Il est rapide, polyvalent, solide et fiable. En période de guerre, d'insurrection ou parfois simplement sur un caprice du commandant local du GRA, il peut être équipé d'un écran pare-balles et de mitrailleuses. En fait, plusieurs Rats ainsi armés ont pris une part non négligeable au massacre du secteur 57, de sinistre mémoire, qui a conduit à la mise à pied du commandant James Höllander du GRA pour usage d'une force excessive, grave manquement au devoir et massacre de citoyens capitolis. Durant les émeutes, 35 personnes avaient trouvé la mort et beaucoup portaient des traces de pneus de Rats sur leur dos.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 3 m/ 1 m/ 1,5 m (Taille +1)

**Équipage** : 1 conducteur et 1 passager

**Vitesse maximum** : 80 km/h

**Armement** : 2 M89 Vulcains (en temps de guerre uniquement)

**Munitions** : M89 1.000 chacune

**Blindage** : Écran par balles (6 pts en armure)

### SABRETOOTH

Le Sabretooth est un transport de troupes tout-terrain rapide et endurant utilisé en reconnaissance ou comme véhicule de commandement. Le compartiment arrière peut accueillir quatre personnes, habituellement un commandant, un spécialiste communication et deux gardes du corps.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 4,5 m/ 1,2 m/ 1,8 m (Taille +1)

**Équipage** : 1 conducteur et 4 passagers

**Vitesse maximum** : 80 km/h

**Armement** : aucun

**Blindage** : Écran par balles (6 pts en armure)

### VINCIANO-TRAFFAUX CARDINAL

Cette formidable voiture blindée est utilisée pour les missions d'escorte, la répression d'émeutes et pour transporter des personnalités. Il est largement utilisé par l'armée et la police. Il peut accueillir deux passagers dans la tourelle, en plus du conducteur et du mitrailleur. Il n'a pas de capacité tout-terrain mais son moteur V16 développant 680 chevaux peut effacer la plupart des obstacles. Le fusil-mitrailleur à refroidissement liquide Bergdahl Stonecleaver monté sur la tourelle constitue sa seule puissance de feu, mais la vitesse et son blindage sont les meilleures atouts du Cardinal.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 5,7 m/ 3,1 m/ 2,5 m (Taille +3)

**Équipage** : 1 conducteur, 1 mitrailleur et jusqu'à 2 passagers

**Vitesse maximum** : 130 km/h

**Armement** : 1 Bergdahl Stonecleaver

**Munitions** : Bergdahl Stonecleaver 250

**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

### PZRV-31 JACKAL

Le "Véhicule de Reconnaissance Blindée" à quatre-roues Jackal est utilisé principalement dans un rôle d'éclairer en terrain ouvert. Son puissant moteur HK98i Vinciano-Traffaux et ses énormes pneus ballons, chacun monté sur un axe indépendant, permettent au Jackal de traverser des terrains considérés comme impassables pour beaucoup. Le véhicule ne dispose pas d'une tourelle blindée, ce qui réduit son poids et compte probablement pour sa bonne rapidité.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 6 m/ 2,8 m/ 4 m (Taille +3)

**Équipage** : 1 conducteur, 1 navigateur, 1 ingénieur, 1 mitrailleur

**Vitesse maximum** : 96 km/h

**Armement** : 1 canon lisse 60mm, 2 Bergdahl Stonecleavers de part et d'autre de la tourelle

**Munitions** : Canon 36, Bergdahl Stonecleaver 250 chacun

**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

### PARASLIDER

C'est un appareil Cybertronic à passager unique qui glisse sur un coussin d'air plutôt que sur un train de roues. Le système de turbines est tellement compliqué qu'il ne peut être piloté que par un Cuirassier. Chaque véhicule en est équipé. Pour compenser les limitations tactiques du Cuirassier (ils ne peuvent pas être programmés pour tout faire), la moto-aéroglesseur est conduite par un Chasseur relié directement à l'appareil via une liaison sous-électronique. Ces motos-aéroglesseurs sont habituellement armées d'autocanons de chaque côté du véhicule.

Vu que ces motos-aéroglesseurs glissent sur un coussin d'air, elles peuvent généralement éviter les difficultés de la plupart des terrains (excepté bien sûr les arbres et autres obstacles qui dépassent du terrain). Et même, elles peuvent sauter jusqu'à une hauteur de 9 mètres pendant quelques secondes, apportant ainsi tous les avantages de l'altitude. À cette altitude, elles sont terriblement instables (jet contre la compétence Véhicules aériens du pilote à chaque round), aussi il est rare de les voir longtemps en l'air.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 2 m/ 1 m/ 1 m (Taille +1)

**Équipage** : 1 Chasseur et 1 Cuirassier

**Vitesse maximum** : 190 km/h

**Armement** : 2 SSW6000

**Munitions** : SSW6000 48 chacun

**Blindage** : Chobham A (6 pts en armure)

## IMPERIAL

À l'instar de Capitol, Imperial se repose lourdement sur les frappes aériennes au détriments des batteries terrestres plus conventionnelles. Se composant du bombardier Doomlord et du chasseur bombardier Nighthawks sillonnant le ciel à des kilomètres au-dessus du champ de bataille, l'absence de système de guidage géoréférencé d'Imperial est contrebalancé par la nature des ogives qu'elle emploie.

Alors que le Cartel interdit formellement l'usage d'armes chimiques, Imperial a contourné cette restriction par l'usage de gaz incapacitants non-mortels. Nombreux sont les ennemis d'Imperial à se réveiller dans une prison orbitale, et la majorité choisisse des années plus tard de devenir des citoyens loyaux envers Imperial pour faciliter leur libération.

## MISHIMA

La nature des mondes souterrains de Mercure a forcé Mishima à abandonner l'idée de projectiles à trajectoires parabolique et la conception de missile en faveur d'une technologie plus adaptée. Les ingénieurs mishimans ont développé un système de navigation géoréférencé et l'ont marié à des missiles de croisière extrêmement manœuvrables qui rivalisent avec les systèmes de guidage de Cybertronic.

## CYBERTRONIC

Cybertronic se repose sur des batteries spatiales pour délivrer ces frappes de soutien. Trainant des longues de plusieurs centaines de mètres dans l'atmosphère pour récupérer de l'énergie, ces satellites militaires orbitent au-dessus de chaque champ de bataille du système solaire dans la ionosphère. Ces puissants accélérateurs de particules et projecteurs de micro-ondes sont autant redoutés qu'ils sont illégaux.

## CONFRÉRIE

La Confrérie utilise une combinaison de soutien aérien et de Mystères pour effectuer ses frappes contre l'ennemi. Les chasseurs Icarus sillonnent les airs attendant de recevoir l'image télépathique de la cible qu'ils sont désignés à détruire, un message émit par un Mystique ou Inquisiteur se trouvant sur le champ de bataille. Cette forme de communication absolument sécurisée rend les frappes aériennes de la Confrérie particulièrement redoutables, encore plus redoutée d'ailleurs que la peur d'être jugé Hérétique par le Deuxième Directorat.

## LE CARTEL

Habituellement, lorsque le Cartel est en charge d'une opération contre les Légions Obscures, il se repose sur l'artillerie des mégacorporations mais cela ne lui interdit pas d'utiliser un soutien aérien pour contenir une offensive des Légions ou faire pression sur une mégacorporation récalcitrante. Bien sûr cet usage réglementé est doit être décidé et autorisés par autout d'autorités compétentes que le nombre de Citadelles présentes sur Vénus.



## TRANSPORTS DE TROUPES BLINDÉS

### APC-105 HOUND DOG

Le véhicule de transport de troupes Hound Dog offre un spectacle assez rare, la plupart des forces capitoliennes étant déployées par hélicoptères. Le plus souvent, il est utilisé en zones urbaines pour des opérations anti-terroristes. Il constitue à la fois un quartier général mobile pour les officiers, un hôpital de campagne pour les blessés et un moyen rapide et sûr de déplacer des troupes à travers un secteur infesté de tireurs embusqués. Ses six énormes roues possèdent des suspensions indépendantes et sont capables de lui faire traverser les pires terrains. Ses pneus incroyables sont virtuellement à l'épreuve des balles. Un Hound Dog n'a d'ailleurs besoin que de quatre roues pour continuer à rouler.

Il se présente comme un ÉNORME camion blindé à six roues avec une cabine insectoïde pour le conducteur. La cabine est surmontée d'une mitrailleuse en tourelle, servie par un brave artilleur capitolien.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 10 m/ 3 m/ 4 m (Taille +5)  
**Équipage** : 1 conducteur, 1 mitrailleur et une vingtaine de troupes  
**Vitesse maximum** : 95 km/h  
**Armement** : 2 Sherman Trinity jumelés en tourelle  
**Munitions** : Sherman Trinity 250 chacun  
**Blindage** : Carballoy 12 B (8 pts en armure)

### GEV-10 KRAIT

Ce véhicule léger est le transport de troupes de Bauhaus parmi les cours d'eau des jungles vénusiennes. Il est aussi habituellement utilisé lors d'assauts amphibies et dans les terres glacées des Cercles de Glace. Il est rapide, agile et manœuvrable. Les troupes embarquées sont protégées par de lourdes plaques de Carballoy et le véhicule dispose d'une tourelle équipée d'autocanon jumelés. Une version plus légère, le Strike Skimmer, arpente les rivières de l'Anneau de Feu.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 6 m/ 2 m/ 3 m (Taille +3)  
**Équipage** : 1 conducteur, 1 mitrailleur et une vingtaine de troupes  
**Vitesse maximum** : 95 km/h  
**Armement** : 2 Megacanon Atlas jumelés en tourelle  
**Munitions** : Megacanon Atlas 250 chacun  
**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

### GEV-24 ANACONDA

Le train aéroglesseur Anaconda est un véhicule inhabituel, utilisé principalement pour transporter un grand nombre de troupes tout le long des rivières sinueuses d'Aphrodite Terra. Il s'agit en fait d'un aéroglesseur faisant office de tracteur à l'avant et d'une série de barges articulées, chacune disposant de sa propre unité de propulsion sur coussin d'air. Ce véhicule est idéal pour progresser le long des cours d'eau sinueux et sur les traîtres sables-mouvants. L'unité tractrice dispose d'une tourelle princi-

pale et deux nacelles de nez équipées de mitrailleuses. Chaque barge a sa propre tourelle. Lorsqu'elles transportent des troupes les barges sont normalement équipées de coupoles blindées, mais elles peuvent être démontées pour augmenter la capacité des soutes.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 10-100 m/ 4 m/ 4 m (Taille +4 pour chaque unité)  
**Équipage** : 1 conducteur, 3 mitrailleurs pour l'unité tractrice  
**Vitesse maximum** : 65 km/h  
**Armement** : 1 ATML Firefist en tourelle, 2 MG-85 jumelés en tourelle de nez et pour chaque barge  
**Munitions** : MG-85 170 chacun, Firefist 10  
**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

### CHAR HEXAPODE DAĪKANI

La prometteuse keiretsu Shinwa a récemment adapté la technologie des Mekas à un char d'assaut à six pattes. À la différence des Hurricanes ou Eradicator, le Daikani est un char avec un châssis monté sur pattes mécaniques pour pouvoir circuler avec aisance dans les réseaux souterrains de Mercure. Ses six puissantes pattes mécaniques lui permettent d'escalader des obstacles aussi grands que lui tout en lui autorisant de circuler dans des espaces jusque là réservés aux seuls fantassins. Son surnom de "Crabe" vient de son profil et de la présence de deux mitrailleuses Dragonstorm faisant office de pinces.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 8 m/ 3 m/ 4 m (Taille +5)  
**Équipage** : 1 pilote et une dizaine de troupes  
**Vitesse maximum** : 50 km/h  
**Armement** : 2 Dragonstorm  
**Munitions** : Dragonstorm 4.000 chacun.  
**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

### M-311 VERMIN

Le Vermin d'Imperial est un autre produit Fieldhausen à avoir connu un succès phénoménal. En tant que transport de troupes blindé, il possède peu de rivaux sur le champ de bataille. Rapide et maniable, il est de plus bon marché à la production. Les contreparties en sont une certaine insuffisance de blindage, l'utilisation de roues au lieu de chenilles - ce qui le handicape en terrain très accidenté, et la présence d'une unique mitrailleuse, quoique pas des moindres.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 6,1 m/ 3,3 m/ 4,5 m (Taille +4)  
**Équipage** : 1 commandant, 1 conducteur, 1 mitrailleur et une dizaine de troupes  
**Vitesse maximum** : 95 km/h  
**Armement** : 1 Megacharger en tourelle  
**Munitions** : Megacharger 2.000  
**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

## CHARS BLINDÉS LOURDS

Les canons utilisés par les chars des mégacorporations peuvent être lisses (utilisation intensive mais portée réduite) ou alésé (trajectoire stabilisée mais usure du fût accélérée) et tirer des obus explosifs (anti-personnel), à charge creuse (pour détruire un blindage), à charge tandem (pour annihiler un blindage réactif) ou des obus fléchettes (avec un sabot détachable lors du tir pour acquérir un maximum de poussé au départ et présenter le moins de résistance à l'air durant le vol). Bien sûr ces obus peuvent être équipés de charges non-conventionnelles à l'instar des grenades et leur portée peut varier entre 3 et 30 kilomètres (les organes de visée en tir direct ont une portée limitée à 720m). Les statistiques indiquées ci-dessous correspondent aux munitions tandem.

Calibre	Dommages	Marqueur
Canon 60mm	1D10+6(x2)	Petite explosion
Canon 120mm	1D10+8(x2)	Petite explosion
Canon 180mm	1D10+8(x3)	Grosse explosion
Canon 240mm	1D10+10(x3)	Grosse explosion

Des lance-flammes lourds équipent aussi certains chars. Pour ces armes, le marqueur lance-flammes utilise le gros marqueur d'explosion sur le point visé.

Dénomination	Dommages	Marqueur
Brimstone	1D10+12(x3)	Lance-flammes
Magmascorcher	1D10+10(x3)	Lance-flammes
Supergéhénne	1D10+12(x3)	Lance-flammes

### AFV-110 DESERT FOX

Le Desert Fox est le plus répandu des chars d'assaut capitoliens. Produit en masse par Vulkan Military Technologies, il est rapide, fiable et confortable pour l'équipage. Il est conçu pour opérer sur de longues distances dans les Déserts de Rouille martiens et se caractérise par l'extrême largeur de ses chenilles comme par sa silhouette basse et économique, dessinée pour réduire son profil derrière les crêtes et les dunes. La plupart sont équipés d'une pelle mécanique sur l'avant pour pouvoir s'ouvrir un passage à travers les sables trop mous ou trop pourris. Cette pelle rend

également des services inestimables pour le dégagement des champs de mines et fait office de blindage supplémentaires contre les tirs tendus frontaux.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 8 m/ 3 m/ 4 m (Taille +5)  
**Équipage** : 1 commandant, 1 conducteur, 1 mécanicien et 4 artilleurs  
**Vitesse maximum** : 70 km/h  
**Armement** : 1 canon lisse 180 mm et 2 M89 Vulcain de part et d'autre de la tourelle  
**Munitions** : Canon 20, M89 Vulcain 1.000 chacun.  
**Blindage** : Carballoy 24 (10 pts en armure)

### AFV-114 MONTANA

Le Montana est le plus formidable char d'assaut de Capitol. Sa fonction principale est le soutien d'infanterie. Il s'avance le long des troupes, s'offrant en couverture et lâchant un effroyable tir de soutien. Il est souvent traité de forteresse roulante en raison de son gigantisme, de l'épaisseur de son blindage et de son incroyable armement. Sa masse écrasante le rend très lent et peu maniable, mais il fait plus que se racheter par sa considérable puissance de feu. Son atout principal est ultracanon Sherman MK. 10, capable d'éradiquer la plupart des véhicules d'un seul coup au but. Il emporte également deux lance-missiles antiaériens de part et d'autre de sa tourelle. Son avant, son arrière et ses flancs sont hérissés de mitrailleuses et de lance-flammes en tourelles.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 24 m/ 9 m/ 15 m (Taille +6)  
**Équipage** : 15 membres d'équipage  
**Vitesse maximum** : 30 km/h  
**Armement** : 1 canon lisse super-lourd de 250mm, 2 lance-missiles DART, 2 M89 Vulcain couplées à des lance-flammes Brimstone de part et d'autre de la tourelle.  
**Munitions** : Canon 20, missiles DART 8 en tout, M89 Vulcain 1.000 chacun, Brimstone 10 chacun.  
**Blindage** : Carballoy 48 (12 pts en armure)

## LES MINES

La mine est un terme générique pour désigné des engins explosifs et autres pièges. Sur le champ de bataille, une série de mines bien placées peuvent décimer une escouade d'infanterie ou endommager sérieusement un véhicule blindé. Les mines terrestres prennent souvent la forme de charges explosives métalliques ou en kevlar enterrées en surface ou des murs et peuvent être activées par le poids du véhicule, le passage d'un soldat (fil, bascule mécanique ou électrique) ou être télécommandées (liaison radio ou filaire). En termes de jeu les mines se comportent en tout point comme une grenade ordinaire. Elles peuvent d'ailleurs contenir différents agents chimiques, explosifs ou à gaz suivant les besoins de l'utilisateur.

**MINE CLAYMORE.** Ce sont les mines anti-personnelles les plus communément rencontrées. L'activation de la mine provoque une première explosion qui éjecte la mine de son contenant à 1,50 du sol et explose en un cône de déflagration qui peut être distant de plusieurs mètres du détonateur. L'arme vicieuse par excellence. Dommages 1D8+4(x2), Lance-flammes.

**MINE ANTI-CHAR.** Ce sont les mines destinées à endommager les chenilles d'un char ou de faire sauter le réservoir de carburant d'un véhicule. Il réagissent soit au point du véhicule, soit à la masse métallique représenté par celui-ci (utilisés habituellement contre les aéroglesseurs de Bauhaus et Cybertronic). Dommages 1D10+6(x3), Petite explosion.

**SOUS-MUNITIONS.** Les sous-munitions désignent des grenades de la dimension d'une canette libérée par des bombes cluster et n'ayant pas explosées. Soit elles ont atterri sur un sol trop mou, soit le détonateur de la munition est entravé. Elles peuvent représenter 5% des grenades d'une bombe cluster (10% en temps de guerre du fait des contrôles moins systématiques). Dommages 1D10+4(x2), Grosse explosion.

## JUGGERNAUTE

Sur Mars, Capitol dispose des unités Juggernauts des chemins de fer transmartiens permettant des mouvements rapides de troupes et les approvisionnements militaires à une grande échelle. De bien des façons ils représentent l'équivalent des grands porte-avions utilisés sur Terre durant les dernières années du XXème siècle après J.C. Ils permettent à Capitol de répartir une force considérable en des points chauds rapidement, en n'importe quel point de la planète.

Capitol accompagne ces béhémotes de métal d'un support aérien pour renforcer la position des Juggernauts sur rails. Les Thunderbolt agissent souvent comme éléments avancés d'un Juggernauts explorant les zones alentours et vérifiant que la voie est sûre. Cette unité peut décoller à partir du Juggernauts lui-même qui est équipé de hangars blindés pour la maintenance de ces unités. Les hélicoptères Grapeshot-Guardian peuvent aussi décoller de ces trains de combat, spécialement lorsque le Juggernaut est utilisé comme base d'opérations mobile et de point de ravitaillement en carburant et munition. Ces unités ont des capacités de décollage à la verticale ce qui les rend parfaits pour le transport de troupes dans des zones inaccessibles ou pour les extraire rapidement si leur position était compromise.



## GEV-12 COBRA

C'est le char aéroglesseur standard de Bauhaus, utilisé principalement pour les assauts blindés et les raids éclairs. À l'instar des autres véhicules à effet de sol, il est rapide et facile à prendre en main. La carlingue de l'aéroglesseur est protégée par des plates flexibles de céramique et le véhicule comporte autant de blindage qu'il est possible pour un aéroglesseur de transporter. Bien qu'il ne soit pas aussi bien protégé qu'un char normal, il reste très bien blindé. Le véhicule dispose d'un canon lourd en tourelles principale et deux nacelles latérales équipées de mitrailleuses. Le canon peut être remplacé par un lance-missiles Firefist quadritubes.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 10 m/ 4 m/ 4 m (Taille +5)  
**Équipage** : 1 commandant, 1 conducteur, 2 artilleurs  
**Vitesse maximum** : 80 km/h  
**Armement** : 1 canon lisse 60mm et 1 Bergdahl Stonecleaver à chaque tourelle (avant, latérales et arrière)  
**Munitions** : Canon 20, Bergdahl Stonecleaver 250 chacun.  
**Blindage** : Chobham B (8 pts en armure)

## MBT-42 WOLF MK. 2

Le Wolf est le principal char d'assaut de Bauhaus sur les champs de batailles traditionnels. C'est un véhicule imposant et lourd de 72 tonnes avec un moteur extrêmement puissant. Il est hérissé de mitrailleuses et son canon alésé de 180 mm est capable de défaire la majorité des chars adverses. En dessous de la tourelle principale, le Wolf dispose de canon 60mm à l'avant et quatre petites tourelles équipées d'un fusil-mitrailleur avec refroidissement liquide.

Le Wolf a acquis une réputation redoutable sur Ishtar Terra et les déserts glacés de Mars. Le MK 2c a été modifié pour le combat de jungle en remplaçant les fusils mitrailleurs de la tourelle de nez par le lance-flammes lourd Supergéhenne et en montant une tronçonneuse géante Stahler & Koch à l'avant du véhicule.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 8 m/ 3 m/ 4 m (Taille +5)  
**Équipage** : 1 commandant, 1 conducteur, 1 mécanicien et 4 artilleurs  
**Vitesse maximum** : 70 km/h  
**Armement** : 1 canon alésé 180mm, 1 canon lisse 60 mm, 4 Bergdahl Stonecleaver à chaque tourelle (avant, latérales et arrière)  
**Munitions** : Canon 180mm 20, Canon 60 mm 30, Bergdahl Stonecleaver 250 chacun.  
**Blindage** : Carballoy 24 (10 pts en armure)

## GBT-49 GRIZZLY

Le char d'assaut géant Grizzly incarne la doctrine de Lothar Fieldhausen, qu'il indique qu'en matière de conflit motorisé, le plus gros est le meilleur. Le Grizzly est plus une forteresse mobile qu'un char. Il est même plus grand que le Montana de Capitol, si grand en fait, qu'il peut progresser à travers la forêt en broyant les arbres se trouvant sur son chemin.

Le Grizzly est le plus grand char d'assaut de Bauhaus, un puissant véhicule hérissé d'armes de tous genres. Il accueille sur sa tourelle principale deux énormes armes : un canon tueur de char de 180 mm et un mortier de 230 mm pour le tir de couverture. De part et d'autre de cette tourelle on trouve un Bergdahl Stonecleaver et un lance-flammes lourd Supergéhenne.

En dessous de la tourelle principale sont installées sept tourelles équipées de Bergdahl Stonecleaver.

La tourelle de commandement placée au milieu du véhicule est lourdement protégée et dispose d'un périscope à large champ pour permettre au commandant de surveiller l'ensemble du champ de bataille. L'unité Goliath est une version modifiée pour la guérilla de jungle avec l'addition d'un tronçonneuse géante. Le Grizzly est devenu célèbre pour le rôle qu'il a pris durant la défense de Novograd où un escadron entier de ces véhicules, sous le commandement du Colonel Erwin Kirshner, repoussa de cohortes mécanisées des Légions Obscures.

Le Grizzly dispose de deux moteurs turbo jumeaux développant 7.800 chevaux chacun et consommant à eux-deux 31 gallons de gasoil au kilomètre.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 30 m/ 7 m/ 12 m (Taille +6)  
**Équipage** : 24 membres d'équipage  
**Vitesse maximum** : 40 km/h  
**Armement** : 1 canon lisse 230mm, 1 canon alésé 180mm, 1

lance-flammes Supergéhenne, 8 Bergdahl Stonecleavers tourelle principale, 2 tourelles avant, 4 tourelles latérales et 1 tourelle à l'arrière).

**Munitions** : Canon 230mm 20, canon 180mm 30, Bergdahl Stonecleaver 250 chacun, Supergéhenne 20..

**Blindage** : Carballoy 48 (12 pts en armure)

## GIGAMEK TATSU

Les Gigameks Tatsu sont la machine de guerre ultime de Mishima, un imposant bipode mécanique de 100 tonnes qui parcourt les champs de batailles en détruisant tout ce qui se trouve sur son chemin. Chaque Tatsu est différent. Tous sont de conceptions uniques. Ces géant de 15 mètre de hauteur et d'une douzaine de mètre d'envergure arborent d'immenses gouvernes d'équilibre, d'autres de puissants boucliers amovibles avec d'énormes pattes les faisant ressembler à d'immenses insectes. Tous omissent la fumée de leurs puissants moteurs diesels. Certains ne sont pas en services actuellement du fait du remplacement de leur mécanismes hydrauliques à valves par de nouveaux composants électronique de Cybertronic. Mais la plupart des équipages de Gigameks Tatsu préfèrent conserver les vieux mécanismes comptant sur le blindage en alliages super résistants et les armes avec des rails électromagnétiques pour faire la différence sur le champs de bataille. Toutefois l'usage des Gigameks restent une option exclusive à Mercure pour la simple raison que n'importe quel chasseur équipé de missiles anti-char peut allégrement les éliminer facilement. A contrario dans les cavernes de Mercure et les espaces confinés des mondes souterrains, les Gigameks sont rois.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 12 m/ 14,5 m/ 11 m (Taille +6)  
**Équipage** : 1 Pilote, 3 Canonniers, 4 Ingénieurs  
**Vitesse maximum** : 70 km/h  
**Armement** : 1 Death Blossom, 1 canon alésé 180 mm, 1 Lance-missiles Yahont X  
**Munitions** : Death Blossom 30, canon 180 mm 20, Yahont X 12.  
**Blindage** : Plates Carballoy 48 (12 pts en armure)

## MK. 54 TERREUR DE BAUHAUS

Ce fut le premier produit à sortir des usines Fieldhausen après leur rattachement à Fieldhausen après leur rattachement à Imperial. À la différence de tout ce que Fieldhausen avait fabriqué pour Bauhaus, le Terreur se moque des conceptions modernes de rationalisation et de minimalisme. C'est un véritable monstre, lourdement blindé mais avec une extraordinaire capacité à effacer les terrains les plus accidentés, particulièrement au regard de sa masse. Il est aussi lent que l'on peut l'être, mais son blindage étant capable de résister à la plupart des armes anti-chars, il n'a nul besoin de se hâter pour vous tailler en pièces.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 8,2 m/ 4,2 m/ 5 m (Taille +5)  
**Équipage** : 1 commandant, 1 conducteur, 2 artilleurs  
**Vitesse maximum** : 50 km/h  
**Armement** : 1 canon alésé 145 mm et 2 Megachargers en tourelles latérales.  
**Munitions** : Canon 24, Megacharger 1.500 chacun.  
**Blindage** : Carballoy 24 (10 pts en armure)

## ARMADILLO

Ce char-aéroglesseur Cybertronic, à l'instar du Paraslider, glisse sur un coussin d'air. Il est aussi piloter par un Cuirassier, mais du fait de son poids plus important, il lui est impossible d'atteindre une hauteur plus élevée que 60 cm du sol. Ce char-aéroglesseur emploie un ensemble de mitrailleuses et canons qui sont intégrés au centre de l'appareil. Pour viser, le Cuirassier doit aligner le char pour faire face avec sa cible. Quoique ce soit pris sous les lames des turbines de l'Armadillo sera mise en lambeau en quelques secondes. D'où son surnom de Cuisinator.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 9 m/ 2,5 m/ 4 m (Taille +5)  
**Équipage** : 1 Chasseur et 1 Cuirassier  
**Vitesse maximum** : 130 km/h  
**Armement** : 2 SSW6000 et 1 SSW4200  
**Munitions** : SSW6000 48 chacun, SSW4200 1.000.  
**Blindage** : Chobham B (8 pts en armure)

# HÉLICOPTÈRES

## H-5 THUNDERBOLT

Le Thunderbolt est le principal osprey d'attaque au sol de Capitol. Conçu pour un équipage en tandem, c'est un appareil élégant, robuste à double turbines HZ 3000 et cockpits jumeaux, à court rayon d'action, capable de causer un maximum de dommages dans les délais les plus brefs. C'est ce qui explique sa silhouette unique et son surnom de "Manta". Non seulement il emporte un râtelier d'armes sous le cockpit droit, mais il est également équipé d'une nacelle lance-missiles entre ses patins d'atterrissage dans le fuselage reliant les cockpits.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 7 m/ 3 m/ 6 m (Taille +4)  
**Équipage** : 1 pilote, 1 artilleur  
**Vitesse maximum** : 225 km/h  
**Rayon d'action** : 805 km  
**Rayon de combat** : 355 km

**Armement** : 1 tourelle de nez avec autocanons Trinity jumeaux, 6 pylônes d'arrimage de missiles Eagle Claw  
**Munitions** : Trinity 1.000 chacun  
**Blindage** : Chobham A (6 pts en armure)

## AHZ-24 BLACKHAWK

Le Blackhawk d'Aerodyne Systems représente la crème des hélicoptères de combat. Il utilise un vaste panel de contre-mesures Cybertronic pour empêcher toute détection par système électronique ou infrarouge. Son fuselage profilé est conçu pour être invisible au radar. Ses turbines UD 5400 modifiées sont pratiquement inaudibles et son revêtement noir-réfléchissant le rend quasiment invisible la nuit, sauf à très courte portée. Il est essentiellement utilisé par le Groupe Alpha, les Libres Marines et autres unités de pénétration profonde pour se faire déposer en arrière des lignes ennemies. Contraint au

## H-17 MASTODON

Le H-17 de General Aerospace est le plus gros osprey de transport capitoliien jamais construit. Il est capable d'emporter 2 chars d'assaut Montana (350 tonnes) ou 4 unités complètes avec leurs hélicoptères Grapeshot-Guardian (270 tonnes). Toute la puissance de ses six turbines UD 17500 est nécessaire pour arracher au sol ses 1.750 tonnes. Sa soute de 100 m de long, 23 de haut et 25 de large comprend deux niveaux et un système de rampe électrique pour l'embarquement et le débarquement. En fait le H-17 ressemble beaucoup à un grand car-ferry, sans ailes et avec trois doubles turbines géantes, une à chaque extrémité et une au milieu.

## B-57

## AEROFORTRESS

Produit par General Aerospace, le B-57 est le bombardier lourd longue-distance standard de Capitol. Il est principalement utilisé pour le bombardement de saturation derrière la ligne McCraig. Cet énorme appareil ne peut décoller qu'à partir de longues pistes spécialement aménagées. Les équipages de B-57 sont réputés pour les noms qu'ils donnent à leurs bébés et les emblèmes fantaisie qu'ils peignent sur leurs flancs. Ces derniers illustrent le plus souvent le nom de l'appareil. Ainsi, un B-57 baptisé *Le Cochon Volant* affichera une gigantesque truie ailée sur sa carlingue. Sous l'emblème s'allignent un nombre de petites décalcomanies de bombes correspondant au nombre de sorties effectuées sur cet appareil.

## AERIAL DREADNOUGHT

Ces imposants véhicules blindés sont les plus grands ospreys militaires jamais construits. Ils mesurent plus de 200 m de long et pèsent plus de 2.000 tonnes. Ils sont la fierté et la joie de la Flotte Aérienne et des Ducs Électeurs. Chaque Dreadnought est un appareil unique, construit dans les Arsenaux Navals de Heimbürg. Ils sont maintenus en vol grâce aux quatre énormes moteurs Richthausen 1000, qui peuvent être utilisés pour fournir une poussée verticale lors du décollage ainsi qu'une poussée horizontale. Leurs flancs sont lourdement protégés par d'épaisses plates rivetées. Ils arborent d'énormes tourelles sous le fuselage qui sont similaires en tout point à ceux de cuirassiers. Ils sont hérissés de tourelles plus modestes. Sur la superstructure, on peut trouver habituellement un pont pour une douzaine de Raven à décollage vertical.

## OTTAKAR

L'Ottakar est un aéroglesseur géant de Bauhaus dont le profil tient du fuselage de l'aéroforteresse plus que du car-ferry. Ce navire à effet de surface sillonne les vastes océans de Vénus à seulement quelques mètres de la surface de l'eau à une vitesse supersonique. Les lignes régulières existent sur l'Océan de Vanir et la Mer d'Aésir mais depuis quelques décennies, ces appareils évitent les eaux bouillonnantes du Chaudron. Les gaz émis par l'activité volcanique sous-marine affectent de manière dramatique la flottabilité des navires et ont été à l'origine d'un incident diplomatique suite à la disparition brutale d'un Ottakar dans ces eaux.

combat, il est loin d'être une proie facile, car il est très difficile à n'importe quelle tête chercheuse de se verrouiller sur lui. Seul son coût prohibitif empêche Capitol d'en faire son principal hélicoptère d'assaut.

Cet hélicoptère furtif est entièrement noir et en courbes, sans angles ni arêtes. Ses armes sont dissimulées dans des nacelles en forme de larmes qui ne sont ouvertes que pour le combat.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 17 m/ 4 m/ 5 m (Taille +0 du à son revêtement)

**Équipage** : 1 pilote, 1 artilleur et jusqu'à 20 troupes

**Vitesse maximum** : 320 km/h

**Rayon d'action** : 965 km

**Rayon de combat** : 485 km

**Armement** : 1 tourelle de nez avec autocanons Trinity jumelés, 2 pylônes d'arrimage de bombes et missiles (Eagle Claw ou MOAB)

**Munitions** : Trinity 1.000 chacun

**Blindage** : Chobham A (6 pts en armure)

## RAH/UH-64 GRAPESHOT-GUARDIAN

Cet appareil surpuissant a été conçu pour la Capitol Air Force par Secord United, Inc, comme un hélicoptère d'assaut et de transport multi-usage. Hélicoptère d'assaut principalement utilisé dans les forces terrestres pour le déploiement des troupes sur le front, le Grapeshot-Guardian peut emporter 20 soldats entièrement équipés ou un véhicule blindé. Une fois ses passagers débarqués, il continue à cercler au-dessus du champ de bataille, volant à basse altitude pour s'abriter derrière le moindre élément de relief. À la demande des officiers au sol, ils peuvent s'élever brusquement pour tirer leurs redoutables missiles air-sol Eagle Claw.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 49,5 m/ 15 m/ 15 m (Taille +6)

**Équipage** : 1 pilote, 1 artilleur et jusqu'à 20 troupes OU 1 véhicule blindé

**Vitesse maximum** : 150 km/h

**Rayon d'action** : 900 km

**Rayon de combat** : 200 km

**Armement** : 4 tourelles latérales d'autocanons Trinity jumelés, 1 tourelle avec M89 Vulcan, 8 pylônes d'arrimage de bombes et missiles (Eagle Claw ou MOAB)

**Munitions** : Trinity et M89 Vulcain 1.000 chacun

**Blindage** : Chobham A (8 pts en armure)

## OVERLORD TAMBU

Cet appareil surpuissant produit par les firme Tambu et Amida est le plagiat du Grapeshot-Guardian de Capitol. Cet hélicoptère d'assaut est principalement utilisé pour le soutien des forces anti-terroristes, la débarquement en rappel de troupes de choc et de plates-formes de tir de précision. Sa carlingue est équipée de puissants véris qui permettent de déployer les flancs de l'appareil telles d'immenses ailes, autorisant des snipers équipés de fusils anti-matériel de neutraliser toutes cibles même protégées sous les toits ou derrière les façades. Ce mastodonte entièrement peint en noir est aussi équipé d'une tuyère spéciale et de dispositifs antibruit lui permettant d'être totalement silencieux lorsqu'il est en vol géostationnaire au-dessus de son objectif.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 49,5 m/ 15 m/ 15 m (Taille +6)

**Équipage** : 1 pilote, 1 artilleur, 4 artilleurs et jusqu'à 10 troupes OU 1 véhicule blindé (8 tonnes)

**Vitesse maximum** : 150 km/h

**Rayon d'action** : 900 km

**Rayon de combat** : 200 km

# CHASSEURS BOMBARDIERS

## F-51 PUMA

Le F-51 General Aerospace est un appareil polyvalent conçu comme un chasseur-bombardier. Il est employé par le bombardement de l'Air Force pour des frappes chirurgicales contre des objectifs au sol, mais n'en possède pas moins de bonnes capacités d'intercepteur. Il est truffé de systèmes d'auto-réparation et sa solidité farouche est légendaire. On prétends que beaucoup auraient survécu à des missiles air-air.

Dessiné avec deux queues jumelles reliées par le gouvernail de profondeur, le Puma présente une silhouette trapue, massive et d'apparence solide, avec des réacteurs surpuissants.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 20 m/ 5 m/ 15 m (Taille +6)

**Équipage** : 1 Archange et 1 navigateur-bombardier

**Vitesse maximum** : Mach 1 (1.125 km/h)

**Rayon d'action** : 4.850 km

**Rayon de combat** : 2.000 km

**Armement** : 1 tourelle de nez avec autocanons Trinity jumelés

**Munitions** : Trinity 1.000 chacun, 20 tonnes de bombes.

**Blindage** : Chobham A (8 pts en armure)

**Armement** : 1 tourelle de nez avec Demonfang, 2 lance-missiles Typhon, 4 tourelles latérales avec fusils Archer gyrostabilisés (portée : 720 m, dommages 1D8+2)

**Munitions** : Demonfang 150, 12 missiles Typhon en tout, Archer 60 chacun

**Blindage** : Chobham A (8 pts en armure)

## DRAGONFLY KLEIN HELITEK

Le Dragonfly est utilisé principalement par Bauhaus comme cavalerie aérienne sur le champ de bataille. Il est bien protégé et transporte plusieurs armes lourdes pour être utilisées dans un rôle de soutien des troupes au sol. Il est surtout connu pour son fuselage bombé et les deux cockpits jumeaux de chaque côté de l'avant de l'appareil qui le font ressembler à un énorme insecte.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 20 m/ 4 m/ 5 m (Taille +5)

**Équipage** : 1 pilote, 1 artilleur et jusqu'à 20 troupes

**Vitesse maximum** : 160 km/h

**Rayon d'action** : 800 km

**Rayon de combat** : 360 km

**Armement** : 1 tourelle de nez avec Megacanon Atlas jumelés, 4 pylônes d'arrimage de bombes et missiles

**Munitions** : Megacanon Atlas 500 chacun

**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

## DOOMLORD

La "bonne vieille machine" des forces de défense d'Imperial, dont la polyvalence en fait une parfaite machine de guerre. Malgré ses nombreuses années de service, cet osprey est encore largement utilisé pour des missions de transport, d'attaque ou de soutien aérien.

Son long rayon d'action et sa maniabilité le rendent idéal pour atteindre des zones normalement inaccessibles telles les Citadelles perdues des jungles vénusiennes ou les montagnes martiennes. Il est souvent utilisé pour transporter deux véhicules blindés M-311 Vermin.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 55 m/ 25 m/ 15 m (Taille +6)

**Équipage** : 1 commandant, 1 pilote, 1 navigateur, 5 mitrailleurs et jusqu'à 25 troupes OU 2 véhicules blindés

**Vitesse maximum** : 135 km/h

**Rayon d'action** : 500 km

**Rayon de combat** : 150 km

**Armement** : 6 tourelles latérales et dorsales d'autocanons Lumberjack, 1 tourelle de nez avec 3 Megacharger jumelées, 2 râteliers avec des bombes cluster

**Munitions** : Lumberjack 500 chacun, Megacharger 1.000 chacune et 8 bombes cluster en tout

**Blindage** : Carballoy 12 (8 pts en armure)

## SKY WITCH

C'est un petit hélicoptère léger de Cybertronic piloté par un Cuirassier. Il supporte un couple de mitrailleuses lourdes et plusieurs missiles. Il est utilisé pour la reconnaissance et les raids éclair; Bien qu'étant un outil merveilleux lorsqu'il est utilisé judicieusement (grâce à son pilote qui n'a pas froid aux yeux), les Sky Witch sont réputés pour être des appareils simples à contrer. Ils ne font que ce qu'on leur dit de faire, et ils sont souvent déstabilisés par les manœuvres inattendues de la cible.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 2 m/ 2 m/ 1 m (Taille +1)

**Équipage** : 1 Cuirassier

**Vitesse maximum** : 290 km/h

**Rayon d'action** : 560 km

**Rayon de combat** : 240 km

**Armement** : 2 SSW4200 et 2 ATML GO2000

**Munitions** : SSW4200 250 chacun, GO2000 10 en tout.

**Blindage** : Chobham A (6 pts en armure)

## LE LANCELOT

Le Loughton Lancelot MK. IV est une petite navette de transport Imperial conçue pour des voyages orbitaux n'excédant pas quelques heures, ce qui les autorise à rejoindre un Dreadnought en orbite autour de la planète. Il comporte quatre cabines, une modeste réserve et presque toutes les commodités qui rendent le voyage supportable, à défaut d'être aussi confortable que le département marketing de Loughton aimerait le faire croire.

L'appareil ne nécessite qu'un seul pilote, mais comme ce dernier devrait rester à son poste tout le temps de l'ascension, de l'arrimage ou de l'atterrissage, il ne s'agit que d'une demi-vérité. Il doit être catapulté au décollage. Les cabines sont situées à l'avant, l'arrière étant intégralement occupé par les réserves d'air et de carburant.

Comme tous les vaisseaux Loughton, le Lancelot nécessite une piste d'atterrissage de 1.000 m. Pour le reste, il est facile à piloter et ne nécessite qu'un minimum de préparation, ce qui en fait la navette idéale pour les petites distances.

## LE COLOSSUS

Le Vaisseau Orbital de Sa Sérénité Colossus est un vieux Loughton Lyonesse III construit voilà quarante-six ans comme transport de fret orbital dans les Wichmouth Yards de Luna. Il fut affecté à la route commerciale de Luna pendant les dix-neuf premières années de sa carrière, avant d'être acheté par la Confrérie et conduit sur Mars sous le nom de Sanctitus. Le Quatrième Directeur l'utilisa longtemps pour convoier des marchandises quand, voilà désormais seize ans, il fut racheté par Jeremy Vanderbilt de la firme Victorian Travels Management et converti en transport de passagers sur la route entre les différentes colonies de la ceinture.

Le Colossus n'est pas un vaisseau moderne, même si la plupart des nouveaux appareils sont construits selon les mêmes principes. Il fut l'un des premiers à recourir au décollage vertical, supprimant ainsi la nécessité d'une rampe de catapultage. Au lieu de ça, il se fait tracté au sommet du pas de tir, laisse chauffer ses réacteurs pendant quinze minutes puis les oriente vers le sol et, plein gaz, se propulse directement dans les airs. La pas de tir surélevé reste cependant nécessaire, car la vaisseau a tendance à piquer du nez au moment de basculer l'orientation des réacteurs. Les réserves de carburant installés entre les moteurs sont suffisantes pour lui permettre de rallier les différents astéroïdes de la ceinture.

Le Colossus comporte 96 suites de première classe, 120 cabines doubles ordinaires et 120 cabines simples de seconde. Il propose à ses passagers un restaurant, une boîte de nuit, un bar, un casino, un cinéma, une piscine et une salle de sport. Il emporte assez de provisions pour nourrir tous ses occupants pendant un mois. L'équipage comprend plus de 120 personnes, y compris 15 pilotes et navigateurs qui se relaient par équipe de cinq, les reste étant composé de personnel de service et de dockers.

## F-69 COBRA

C'est le principal chasseur-intercepteur de General Aerospace, un appareil fin et racé à géométrie variable, conçu pour libérer le ciel de toute présence ennemie. Il a fait ses preuves au cours de chaque grande offensive capitoline des 50 dernières années. Durant la deuxième bataille de la Ligne McCraig, le commandant de la chasse Gerhardt Hanson a enregistré le plus grand nombre de victoires obtenues un jour de toute l'histoire de Capitol. Aux commandes de son F-69, il a abattu 37 appareils *Revenant*, *Vampire* et *Nightgaunt* des Légions Obscures avant d'en détruire un 38ème en s'écrasant dans des locaux que ses canons s'étaient enrayés. Il a été décoré à titre posthume de l'Aigle de l'Air Force avec deux barrettes et du Glaive d'Honneur du Président. Il avait 22 ans au moment de son décès.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 18 m/ 3 m/ 15 m (Taille +5)

**Équipage** : 1 pilote

**Vitesse maximum** : Mach 2 (2.250 km/h)

**Rayon d'action** : 4.850 km

**Rayon de combat** : 2.000 km

**Armement** : 4 autocanons Trinity jumelés, 2 ATML DART

**Munitions** : Trinity 1.000 chacun, 8 missiles DART en tout.

**Blindage** : Chobham A (6 pts en armure)



## RAVEN GIRAUD AEROSPACE

Le Raven est le chasseur de combat de Bauhaus. Même s'il n'est pas aussi rapide que les autres chasseurs, il est hautement manœuvrable et dispose de capacités de décollage vertical. C'est un appareil à géométrie variable avec les fans de turbines montées sous les ailes pour autoriser le décollage vertical. Ce fut en volent sur une Raven spécialement modifié que Le Piquard établit son record du plus grand nombre d'ennemis battus.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 20 m/ 5 m/ 12 m (Taille +5)

**Équipage** : 1 pilote

**Vitesse maximum** : Mach 1 (1.280 km/h)

**Rayon d'action** : 4.800 km

**Rayon de combat** : 2.000 km

**Armement** : 1 tourelle de nez avec Megacanon Atlas jumelés, 8 pylônes d'accrochage pour missiles et bombes

**Munitions** : Megacanon Atlas 500 chacun, 20 tonnes de bombes

**Blindage** : Chobam B (8 pts en armure)

## ALBATROSS DASSAUD-KLEIN

L'Albatross est l'appareil d'attaque au sol principalement utilisé pour bombarder les positions ennemies durant les offensives. Il est équipé de deux moteurs Giraud 540 et arborent plusieurs tourelles. Certains sont modifiés pour être utilisés comme hydravions leur permettant d'amerrir sur les fleuves de l'Anneau de Feu. Ils ne possèdent pas de tourelle de queue.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 25 m/ 5 m/ 26 m (Taille +6)

**Équipage** : 1 commandant, 1 pilote, 1 navigateur, 3 mitrailleurs

**Vitesse maximum** : 960 km/h

**Rayon d'action** : 6.400 km

**Rayon de combat** : 2.960 km

**Armement** : 3 tourelle avec Bergdahl Stonecleaver jumelés

**Munitions** : Bergdahl Stonecleaver 4.000 chacun, 5 tonnes de bombes

**Blindage** : Chobham B (8 pts en armure)

## CONDOR GIRAUD

Le Condor est un bombardier de haut niveau utilisé pour des frappes à longue distance sur des camps et des fortifications ennemis. Il possède une double-queue distinctive et quatre énormes turbines Giraud 900 accompagnés de plusieurs tourelles dont une coupole blindée pour la dorsale. Le Condor est l'appareil le plus produit en nombre d'exemplaires de tout Bauhaus. Leur rudesse et leur endurance sont légendaires. Les Condors furent les appareils principalement utilisés lors du célèbre 10.000 bombardements sur la Citadelle d'Alakhaï qui se conclut par l'Opération Golgotha.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 30 m/ 5 m/ 42 m (Taille +6)

**Équipage** : 1 commandant, 2 pilotes, 1 navigateur, 4 mitrailleurs, 2 bombardiers

**Vitesse maximum** : 800 km/h

**Rayon d'action** : 8.000 km

**Rayon de combat** : 3.600 km

**Armement** : 4 tourelle avec Megacanon Atlas jumelés

**Munitions** : Megacanon Atlas 500 chacun, 5 tonnes de bombes

**Blindage** : Carballoy 24 (10 pts en armure)

## AEROMEK BANSHEE

L'Aéromek Banshee de Mishima est le chasseur tactique produit par la keiretsu Amida. Il est utilisé dans les ciels de Vénus et Mars mais à la différence des autres corporations, il peut être aussi utilisé dans les cavernes des mondes souterrains de Mercure. Cet appareil extrêmement manœuvrable est un Meka aux formes fuselées équipé d'un biréacteur dorsal et d'une paire de réacteurs remplaçant ses jambes lui autorisant le décollage vertical et de manœuvrer comme un aéroglisseur. À noter que ces quatre moteurs sont en tous points similaires aux Dynamics JT 3500 conçus par la firme capitoline Général Aerospace.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 14 m/ 6 m/ 12 m (Taille +5)

**Équipage** : 1 pilote

**Vitesse maximum** : Mach 1 (1.280 km/h)

**Rayon d'action** : 3.200 km

**Rayon de combat** : 1.600 km

**Armement** : 1 Demonfang Rocketgun au bras droit, 1 mitrailleuse Dragonstorm au bras gauche, 2 lance-missiles Typhon

**Munitions** : Rocketgun 50, Dragonstorm 2.000, 12 missiles Typhon en tout

**Blindage** : Chobham B (8 pts en armure)

## BRANNAGHAN N°20 NIGHTHAWK

L'intercepteur Nighthawk est un chasseur tactique avec mitrailleur ventral et mitrailleur de queue. Conçu pour des missions de supériorité aérienne, il peut également remplir dans une certaine mesure des missions de bombardement, auquel cas le mitrailleur ventral fait office de bombardier.

Le cockpit biplace accueille à gauche le pilote et à droite le navigateur avec son périscope prismatique. Le mitrailleur de

queue, installé au fond de la carlingue aux manettes de sa Megacharger, s'occupe également de la radio. Le mitrailleur ventral est installé en avant et au-dessous du pilote et c'est lui qui manœuvre le train d'atterrissage.

L'appareil peut décoller et atterrir verticalement grâce aux rotors de ses voilures canards. Les canards plus modestes à l'extrémité des ailes de raie sont déployés au décollage pour augmenter la portance.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 22,6 m/ 6 m/ 21,5 m (Taille +5)

**Équipage** : 1 pilote, 1 navigateur et 2 mitrailleurs

**Vitesse maximum** : Mach 1 (1.590 km/h)

**Rayon d'action** : 500 km

**Rayon de combat** : 200 km

**Armement** : 2 tourelles ventrales et de queue avec Megacharger jumelées OU missiles Marchand de sable

**Munitions** : Megacharger 4.000 chacune, 8 missiles Marchand de sable en tout.

**Blindage** : Carballoy 6 (6 pts en armure)

## RAVEN

Le Raven est le bombardier furtif de haute-technologie Cybertronic piloté par une équipe d'un Cuirassier avec un Chasseur. Les armes sont déployées depuis des nacelles rétractables qui recouvrent le ventre de l'appareil. Il est facilement visible dans le ciel avec le soleil se reflétant sur sa carapace miroir. Encore que les armes anti-aériennes de l'ennemi ont du mal à trouver leur cible, lui donnant la réputation d'un des objets les plus terribles dans le ciel.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 20 m/ 5 m/ 30 m (Taille +0 du à sa carapace miroir)

**Équipage** : 1 Chasseur et 1 Cuirassier

**Vitesse maximum** : 965 km/h

**Rayon d'action** : 1.290 km

**Rayon de combat** : 600 km

**Armement** : 4 SSW4200, 66 SSW6000 et 4 rateliers Exocet

**Munitions** : SSW4200 1.000 chacun, SSW6000 48 chacun, Exocet 8 et 20 tonnes de bombes.

**Blindage** : Chobham B (8 pts en armure)

## STARLING

Le Starling est la version de combat Cybertronic du Raven. Il est plus léger et rapide et est utilisé exclusivement pour des missions de reconnaissance. Il peut être aussi utilisé comme soutien pour des troupes au sol, mais c'est rarement le cas, vu que Cybertronic n'entre jamais en combat déclaré qui pourrait requérir une telle assistance. Encore que certains Starlings ont été vus au service de forces corporatistes lors de missions conjointes.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 15 m/ 3 m/ 15 m (Taille +5)

**Équipage** : 1 Chasseur et 1 Cuirassier

**Vitesse maximum** : Mach 1 (1.290 km/h)

**Rayon d'action** : 1.290 km

**Rayon de combat** : 800 km

**Armement** : 2 SSW4200, 2 SSW6000 et 2 rateliers Exocet

**Munitions** : SSW4200 1.000 chacun, SSW6000 48 chacun, Exocet 4 en tout.

**Blindage** : Chobham A (6 pts en armure)

## ICARUS

L'Icarus de la Confrérie est actuellement à la pointe des appareils de chasse et, d'après la façon dont la menace de la symétrie Obscure restreint l'usage de la technologie - particulièrement le développement de nouveaux projets - il risque de le rester pour un bout de temps. Les commandes et la technologie de l'Icarus sont plutôt primitives au regard de ce qui se faisait autrefois. En conséquence, le pilotage de l'avion et l'utilisation de son armement reposent davantage sur les capacités du pilote, mais c'est ce que les Archanges apprécient.

Seuls les meilleurs pilotes du système solaire parviendraient à manier un avion de ce genre ; pourtant, les Archanges s'en tirent avec élégance. Certains comparent l'Icarus à un missile qu'ils devraient guider avec les cuisses, mais personne ne les a jamais entendu se plaindre. Chaque Archange possède son propre Icarus, dont il assure personnellement la maintenance et l'entretien. Tous mettent un point d'honneur à conserver leur appareil en parfaite condition. Vous ne verrez jamais une tache de boue ternir la carlingue ou les ailes d'un blanc stellaire d'un Icarus. Ce sont d'impeccables machines volantes aux formes profilées.

**Longueur/Hauteur/Largeur** : 18 m/ 4 m/ 18 m (Taille +5)

**Équipage** : 1 Archange et 1 navigateur

**Vitesse maximum** : Mach 2 (2.080 km/h)

**Rayon d'action** : 3.200 km

**Rayon de combat** : 800 km

**Armement** : 2 autocanons Trinity, 6 pylônes d'accrochage pour missiles et bombes

**Munitions** : Autocanon 1.800 chacun, 20 tonnes de bombes.

**Blindage** : Chobham A (6 pts en armure)

## LE BULLDOG

Le Bulldog est un petit transport de fret orbital Loughton Lodestar A/II construit dans les Witchmouth Yards et actuellement en service dans la ceinture. Il reprend la même ligne que le Colossus, en à peine plus modeste. La soute occupe la quasi-totalité de la carlingue, entraînant la nécessité d'un moteur plus puissant.

Il est long de 135 m, large de 45 m et haut de 42 m. Il a une contenance de 30.000 mètres cubes, pour une charge maximale de 560 tonnes. L'équipage ordinaire se compose de 37 hommes dont 12 pilotes et navigateurs qui se relaient aux commandes par équipes de quatre, 15 techniciens et 10 dockers.

Avec cet appareil, la durée de chaque trajet est augmentée de 400%. Seuls les voyages dans la ceinture d'astéroïdes sont possibles pour des trajets n'excédant par 1 mois ou du transfert de marchandise entre des vaisseaux en orbite et la surface d'une planète à faible gravité.

## LE DREADNOUGHT

Les vaisseaux destinés à entamer un voyage interplanétaire ne le font pas tout seul. Les besoins en carburant et le temps estimé pour effectuer une liaison entre deux planètes du système intérieur peut prendre une dizaine de mois avec une propulsion classique. C'est pour cela que les vaisseaux de fret et de transport de personnels quittant une planète s'amarront généralement avec des vaisseaux de transports plus important attendant en orbite. Ces importants vaisseaux sont les DREADNOUGHTS. La plupart de ces gigantesques transports spatiaux furent construits avant la Chute quand de tels projets ambitieux d'ingénierie pouvaient être conduit à terme sans la menace d'un sabotage du travail en cours par une corporation rivale. De ce fait ces vaisseaux sont vitaux et rarement détruits. Ils sont très convoités et les corporations rivales lancent souvent des attaques pour tenter de capturer un de ces navires de plusieurs centaines de mètres de longueur.

La structure d'un Dreadnought est construite autour de moteurs à plasma multi-tubes, une technologie nécessitant un réacteur nucléaire pour entretenir le plasma dans lequel baignent des atomes d'hydrogènes. Le revêtement interne des moteurs est protégé de la matière en fusion par un champ magnétique intense. Ces vaisseaux mastodontes sont incroyablement difficiles à manœuvrer mais sont capables d'atteindre une vitesse approchant les 70 km/s.

De manière générale les Dreadnoughts tendent à éviter la confrontation mais il y a des cas où des convois de la concurrence se rencontrent, spécialement lors de la mise en orbite. Quand cela arrive la bataille qui s'ensuit peut être vu de la surface de la planète alors que le titan maladroits se fait attaquer sous la forme d'abordages redoutables. Ces batailles cataclysmiques possèdent une qualité d'irréalité du fait que toute la violence et l'incandescence de la bataille se déroulent dans un silence complet. À bord des Dreadnoughts, Frégates et des Bricks, le bruit est infernale avec le grondement des armes énergétiques et les chocs des missiles ennemis dans la structure, menaçant de déchirer le blindage qui sépare l'équipage du vide mortel de l'espace. Malgré toute cette violence et cette puissance de feu énorme, pour ceux qui observent la bataille à distance, il n'y a aucun échos, aucun.