

# BAUHAUS

Or, il devint rapidement évident que les quatre Ducs Électeurs de l'empire corporatiste Bauhaus n'escomptaient pas rester de simples spectateurs devant le nouveau développement du conflit. Avec la détermination et la ténacité que seules plusieurs générations de discipline militaire savent produire, la direction de Bauhaus fit valoir ses droits sur la planète apparue dans les visions du Cardinal Toth : Vénus, la planète sacrée.

Ce que les Pionniers de Capitol avaient accompli sur Mars, les Bâtisseurs de Bauhaus le firent sur Vénus en éclaircissant les vastes jungles, et ils édifièrent la forteresse de Heimbürg en témoignage de leur ambition à mériter le titre de mégacorporation.

Installés dans leur nouvelle situation, les forgerons de Bauhaus commencèrent à façonner avec un soin sans égal à travers les âges. Les produits portant le symbole de la roue à douze dents, emblème des quatre Ducs Électeurs et de leurs conseillers, devinrent partout l'expression d'une pensée nouvelle, d'une politique audacieuse. La qualité Bauhaus acquit le rang de référence universelle et la stratégie qui consistait à procurer les meilleurs produits possibles aux mondes des hommes se généralisa.

Mais, même au sein de la noblesse sans taches de Bauhaus, l'Obscurité parvint à s'infiltrer. La puissance de nos Inquisiteurs fut de plus en plus fréquemment requise, et dans les jungles sacrées de Vénus nos forces combinées s'opposèrent violemment aux noirs envahisseurs venus de Néron. Ainsi en est-il encore aujourd'hui dans cette guerre interminable pleine de larmes et de souffrances.

- La Huitième Chronique, Les Mégacorporations et le Cartel/Lucretii Marcellianus

## LES GUERRES DE TRÔNE

L'histoire de Bauhaus remonte jusqu'au XII<sup>ème</sup> siècle après J.C. Bien que ce ne soit pas avant le XX<sup>ème</sup> siècle qu'elle commença à émerger comme véritable puissance financière. Comme argument à leur stratégie économique elle se nomma la corporation Bauhaus d'après l'école d'excellence de design qui chercha à combiner la conception industrielle avec une appréciation artistique. L'objectif était d'améliorer la qualité de tous les produits manufacturés, un idéal qui se reflète encore dans la réputation de Bauhaus à ce jour.

Bauhaus fut l'une des premières corporations à reconnaître le potentiel énorme de l'exploration spatiale et ils investirent massivement dans les secteurs des voyages spatiaux et la nouvelle science de la terraformation. Ils travaillèrent étroitement avec d'autres géants fiscaux tels que Capitol, Imperial et Mishima et ensemble ils écrasèrent toute opposition des plus petites compagnies rivales. Bauhaus devint la première corporation à accomplir le premier atterrissage humain sur Vénus et n'a jamais renoncé à ses droits sur ce monde qui est si riche en ressources naturelles.

Avant même l'Exode de l'humanité, la corporation Bauhaus était réputée pour l'excellence de sa fabrication et à présent, plus de 1400 ans après cette réputation tient toujours. Durant la colonisation du système solaire, la corporation mit tout son talent dans la construction de vaisseaux, d'usines de traitement atmosphérique et de régulateurs gravitationnels. Elle se distinguait par son éthique commerciale irréprochable. Ses offres étaient rarement les plus attrayantes et jamais les moins chères, mais lorsqu'un contrat était signé, il était toujours honoré. Bauhaus ne fut pas longue à comprendre que, de toutes les planètes accessibles à la colonisation ce serait Vénus qui produirait le plus de profit, et elle s'y établit si solidement qu'elle domine la planète depuis cette époque. Son penchant à la consolidation a limité quelque peu son expansion à travers le système solaire; toutefois, il aurait été stupide de n'être pas représenté sur les autres mondes et, avec son efficacité méthodique coutumière, Bauhaus a implanté des villes et des bases sur toutes les planètes habitées.

Depuis le début Bauhaus a combattu pour garder le contrôle de Vénus. Sa position se renforça après les Premières Guerres Corporatistes avec la signature du traité d'Heimbürg. La signature de ce traité historique dans sa capitale confirma sa domination de la planète mais permit aussi aux autres corporations d'établir leur propres présences sur Vénus dans les nouvelles zones de paix et de prospérité. Maintenant toutes les corporations à l'exception de Cybertronic ont un pied à terre sur la planète et l'ombre des Légions Obscures est en train de se répandre comme une tumeur maligne.

## LES DUCS ÉLECTEURS

La hiérarchie de Bauhaus se construit autour des quatre anciennes familles de DUCS ÉLECTEURS ; autrefois simples conseillers militaires auprès de la direction, ils possèdent aujourd'hui le contrôle total des affaires de Bauhaus et chacun d'entre eux assume la complète responsabilité de son département au sein de la corporation.

En raison de la longue tradition militaire des quatre familles des Ducs Électeurs, l'armée occupe toujours une position très solide à l'intérieur de la corporation et seuls les officiers peuvent obtenir un poste important. C'est pourquoi, un civil est rapidement promu au grade de colonel ou autre s'il a suffisamment de valeur aux yeux de la corporation. Uniformes à galon doré et glaives cérémoniels sont monnaie courante dans les couloirs et les halls de réunion de l'empire Bauhaus.

### STRATÉGIE COMMERCIALE

BAUHAUS a toujours été une marque synonyme de qualité. C'est le fruit d'une politique conçue pour deux raisons - UN, fournir le meilleur à ses employés, et DEUX, être à même de remporter la comparaison avec la concurrence dans tous les domaines et sur tous les marchés.

### LES NOBLES

Bauhaus est régit et gouverné par sa noblesse. Ce sont les familles qui contrôlent d'immenses royaumes industriels et qui président à la destinée de millions de personnes.

Les nobles Bauhaus ne sont pas, dans la plupart des cas, une classe parasite. Ils prennent au sérieux leur devoir de dirigeants et gardiens du bien commun. Ils sont élevés depuis leur naissance pour gouverner, et c'est leur fonction durant toute leur vie future. La majorité des officiers Bauhaus et les plus hauts échelons de l'encadrement et de l'administration sont issus de leurs rangs.

Les nobles de Bauhaus sont soumis à une code de comportement, dont pas les moindres ne sont pas écrits. Ils sont amenés à croire que le devoir envers la corporation passe avant leur vie, que la parole d'un Bauhauser est un engagement et que le pire qu'une personne puisse faire est de se déshonorer ou entacher le nom de sa famille.

L'honneur est la pierre angulaire de la noblesse Bauhaus. Il gouverne leur vie dans le moindre détail. Les nobles doivent absolument régler leurs dettes, doivent ne permettre à personne de les insulter en toute impunité et doivent se conduire avec le plus grand respect envers leurs pairs ou supérieurs. La plus petite entorse à ce code peut entraîner la mise à l'écart d'un noble pas ses pairs.

Bien sûr, l'immense richesse des nobles leur permet d'entretenir une qualité de vie qui font l'envie dans tout le système. Ils occupent d'immenses palais dans les villes et des fortresses sur leurs propriétés. Ils portent les uniformes et vêtements les plus à la mode. Ils mangent la nourriture la plus élaborée dans la porcelaine la plus fine. Ils boivent les meilleurs vins. Ils participent aux bals chatoyants donner dans les différents palais et assistent aux plus grandes performances depuis les loges sécurisées des théâtres. Leur chauffeurs particuliers veillent à leur sécurité depuis leur résidences jusqu'aux meilleurs restaurants du système. Ils chassent dans des parcs spécialement entretenus.

C'est la meilleure moitié de leur vie. Tous les nobles Bauhaus savent que leur style de vie qui est enviée doit être payé à un moment ou un autre. On peut leur demander de sacrifier leur vie à la corporation, ils n'hésiteront pas un seul moment pour le faire. Ce sont des seigneurs autant sur le champ de bataille que dans les affaires, et ils doivent être en première ligne. On ne peut se dérober à son devoir. Ils doivent faire face à leurs responsabilités avec honneur et dignité.

Toutes les maisons nobles Bauhaus sont des familles extrêmement étendues. Le noyau familial reste au centre des ses réseaux, mais il existe des centaines d'autres membres par le mariage ou par le lien du sang. Généralement chaque famille dispose de son propre palais et domaine.

### LE SERMENT D'ALLÉGEANCE

une fois atteint l'âge de la majorité, chaque noble doit se rendre à la Cathédrale de Heimbürg et jurer sa loyauté envers le Cardinal et la corporation. Il passe 24 heures à être examiné pour des stigmates et à veiller dans la Cathédrale. Ce serment d'allégeance est effectué en la présence de membres de haut rang de la Confrérie qui maîtrisent les Mystères. Ce serment doit être renouvelé si le noble rejoint certaines organisations comme les ordres templiers.

La corporation attend beaucoup de ses concepteurs et de ses employés et les produits ne quittent l'usine qu'après approbation. Le résultat est toujours compétitif avec le meilleur de la production des autres corporations.

Malgré tout, cette qualité comporte un défaut : son prix. Les produits Bauhaus sont considérés comme un luxe inaccessibles. Pour proposer une alternative abordable, Bauhaus approvisionne ses magasins avec des produits à bas prix, vendus sous d'autres marques.

À l'instar de celle des autres mégacorporations, la stratégie commerciale de Bauhaus consiste à tout produire, de façon à partager les risques. Ainsi l'empire Bauhaus comprend-il à peu près tous les types d'industrie, de la raffinerie de pétrole à la maison de HAUTE COUTURE en passant par la production de gaz, les mines de cuivre, les hôpitaux, les boulangeries, les corporations financières et les chaînes de restauration rapide.

Si une branche industrielle devait être placée en avant des autres, ce serait l'industrie de la mécanique lourde, fabriquant d'énormes véhicules de chantier, des appareillages miniers, des poutrelles métalliques pour le bâtiment et ainsi de suite.

## STRUCTURE CORPORATISTE

Bauhaus est gouverné par les quatre Ministères Suprêmes, dont chacun est sous le contrôle héréditaire de l'une des maisons électrices. Ces grands ministères, bardés de leur cohorte de sous-ministères, régissent tous les aspects de la vie au sein des domaines de la corporation.

À la différence de Capitol, Bauhaus n'a pas de charte corporatiste. Elle a des traditions. Les choses sont ce qu'elles sont du fait qu'elles ont toujours été. Il est impensable qu'une maison noble puisse aller à l'encontre de la volonté des maisons électrices, sinon ce serait l'anarchie, un concept qui est un anathème pour la majorité des Bâtisseurs. La menace des Légions Obscures fait que désormais, et plus que jamais, personne ne veut faire d'histoires. Bauhaus connaît de nombreux succès et la majorité de ses citoyens sont autant en sécurité que l'on peut l'être en cet âge sombre. Personne ne tient à ce que cela change. Comme cela a été dit auparavant, Bauhaus est une société très conservatrice.

## LE CONSEIL DES ÉLECTEURS

Le gouvernement bauhauser est mieux décrit comme une fédération où chaque Duc Électeur soutient le Grand Duc à la tête du gouvernement à Heimbürg. Cela permet à Bauhaus de présenter un front uni en matière d'affaires corporatistes tout en préservant l'essentiel de l'autonomie de chacun des Ducs Électeurs. Le système actuel de gouvernement fut adopté après les Guerres de Trône de Bauhaus et a bien servi la corporation. Il permet à Bauhaus d'orchestrer une stratégie corporatiste et de faire à ce

## LES BAUHAUSERS

Chez Bauhaus, plus encore que dans n'importe quelle autre corporation, il est possible de définir le type même de l'individu moyen, le Bauhauser. Le degré d'éducation, de richesse et d'influence est pratiquement identique à tous les niveaux de la société, ce qui se traduit par un mode de pensée similaire.

L'employé moyen travaille dans le secteur industriel en tant qu'ingénieur, opérateur ou ajusteur. Il apprécie son travail parce qu'il éprouve le sentiment que ce qu'il fait profite à la corporation et, dans une perspective plus large, à la Confrérie. De plus, il touche un bon salaire, plus que suffisant pour faire vivre sa femme et ses deux enfants dans son propre appartement.

Il a suivi une scolarité d'environ 8 ans et ne sait pas grand-chose des autres mégacorporations, ni même de la sienne. Il entend parler à l'occasion de quelques grandes victoires militaires remportées par Bauhaus quelque part, mais cela ne le concerne pas. Il se satisfait de la vie citadine aussi longtemps qu'il n'a pas besoin de se soucier de la vie de la rue.

Pour le Bauhauser moyen, Bauhaus représente la sécurité et la protection contre tout ce qui est susceptible de se produire : accidents, maladies, invasions de créatures étrangères. Il est fier d'appartenir à la meilleure des sociétés.

## LE PEUPLE ÉLU

Bauhaus compte parmi les plus anciennes des grandes corporations marchandes. Elle plonge ses racines jusqu'au monde perdu de la Terre, bien avant que la Grande Catastrophe ne s'abatte sur les mondes de l'humanité et que la plupart des connaissances des anciens furent perdues. C'est une corporation qui place sa fierté dans l'excellence. Les produits bauhausers sont les meilleurs. Mais cette qualité a un coût, aussi sont-ils les plus chers. Mais Bauhaus est une corporation entravée par ses traditions et ses choix ne seront jamais remis en question tant que ces derniers ne monteront pas leurs limites. Aujourd'hui, les dirigeants bauhausers ne voient aucune raison de changer leur méthodes.

Les Bâtisseurs tirent une grande fierté d'être les derniers gardiens de l'ancienne civilisation et d'être les véritables représentants de tout ce qui est bon en l'humanité. Son peuple est fier, honnête et honorable. Ils sont reconnus pour leur dévotion à l'excellence et à leur ancien héritage.

De toutes les corporations, Bauhaus est la plus proche de la Confrérie, plus proche même qu'Imperial. Le peuple bauhauser se perçoit eux mêmes comme les élus du Cardinal. Après tout, la Confrérie repose largement sur les épaules de Bauhaus et les quatre premiers Cardinaux sont issus de ses rangs. Cette foi n'a été seulement renforcée par le fait que la corporation a ressenti l'étreinte glaciale des Légions Obscures. Elle confirme la visions des Bauhausers comme étant eux mêmes les derniers défenseurs de la civilisation humaine. Une fois en le Cardinal qui est un bouclier contre le désespoir d'être constamment en première ligne dans le combat contre le mal.

La population bauhauser est reconnue pour son insularité. La seule façon de rejoindre la corporation est de naître de parents bauhauser ou de se marier avec un Bauhauser. De tels mariages sont aujourd'hui rares alors que la recrudescence de l'Obscurité a augmenté la suspicion de Bauhaus envers les étrangers. Au sein de la corporation, tous les mariages, naissances et décès sont scrupuleusement enregistrés. Les lignées sont contrôlées pour toute suspicion de mutation, et ceux qui

que les objectifs individuels des Ducs Électeurs se coordonnent avec l'intérêt générale bauhauser.

Le conseil des Électeurs représente le pouvoir suprême au sein de la corporation Bauhaus. Il se réunit en session pour discuter de la politique de la corporation et pour prendre toutes les décisions économique de haut-niveau. Seul le Conseil des Électeurs peut déclarer la guerre ou modifier sensiblement la politique bauhauser. La guerre est courante ; le changement, extrêmement rare. Le Conseils des Électeurs a aussi le pouvoir de faire cesser les disputes et les conflits territoriaux entre les maisons nobles.

Le système fonctionne seulement du fait que le siège de Grand Duc tourne entre les quatre Ducs Électeurs. Chaque Duc régnant sert cette fonction pendant une année terrestre et siège dans le Trône de l'Ascendance, un fauteuil surmonté d'une roue dentée et arborant les symboles de la Confrérie sur ses bras. Cette durée symbolique est suffisamment longue pour fournir une continuité et courte pour qu'un seul Duc ne monopolise pas le pouvoir pour ses intérêts propres.

La résidence officielle du Grand Duc est le Palais Hatzfeld à Heimbürg, un bâtiment étatique réellement impressionnant dans lequel les affaires diplomatiques peuvent être traitées dans un environnement royal. C'est ici, pour l'instant, que les membres de haut rang de la Confrérie sont normalement reçus. Et en dépit de sa grande et majestueuse architecture, le palais Hatzfeld est l'un des constructions les plus sécurisé de Vénus. Aussi par extension, les bâtiments du gouvernement Bauhaus sont souvent désignés sous le vocable de forteresses Hatzfeld.

souffrent d'un tel mal se voient exilés ou pire. Ce sont des sacrifices cruels mais ils sont nécessaires dans ce nouvel âge de ténèbres que l'humanité traverse.

La population de Bauhaus est riche. Bien que la corporation emploie un peu plus de personnes qu'Imperial, sa puissance économique se rapproche de celle de Mishima, et sa capacité militaire peut rivaliser avec celle de Capitol. Ce résultat ne fut atteint que grâce à un processus intensif de formation pour tous ses citoyens. Bien qu'ils soient peu nombreux, les Bauhausers sont destinés à condamner à être les meilleurs.

Pour s'assurer que cet état de fait perdure, Bauhaus fait bénéficier à ses citoyens de la meilleure éducation, système de soins et sécurité sociale des mondes de l'humanité. Cela permet à la corporation de bénéficier d'une force de travail compétente et permet de réduire au minimum les dissensions internes. Bauhaus ne peut pas se permettre de connaître des révoltes avec la menace si proche des Légions Obscures. Cette effort social sert également un second objectif. Il autorise la corporation à surveiller tous ses citoyens de toute marque de l'Obscurité.

## LA SOCIÉTÉ BAUHAUS

Bauhaus est gouverné par les quatre grandes maisons nobles dont chacune est représentée par l'un des Ducs Électeurs qui dirigent la corporation. Ces maisons sont les plus vastes, riches et les plus influentes des familles nobles bauhauser, et elles sont en relations étroites entre elles et les familles de moindre importance grâce au mariages, liens de parenté ou une compréhension mutuelle. En dessous de ces grandes maisons se trouvent les hordes de familles nobles encore plus modestes. Il en existe des milliers qui contrôlent des royaumes industriels de tailles variées et de grands états éparpillés à travers le système solaire. La pompe, l'apparat et la grandeur de ses grands bals et galas sont célèbres parmi les mondes de l'humanité.

Chaque famille noble dispose de nombreux serviteurs. Ce sont les cadres et administrateurs qui supervisent au jour le jour la bonne conduite des affaires de la famille. Les familles NOBLES sont celles qui assurent le bon fonctionnement de l'empire affairiste Bauhaus.

En dessous des familles nobles viennent les ROTURIERS, l'écrasante majorité des citoyens-employés de Bauhaus, les ouvriers compétents qui font que les usines produisent et que ses magasins vendent les produits de la corporation. Ces employés peuvent être considérés au bas de l'échelle sociale Bauhaus mais ils ont le bonheur de connaître une qualité de vie bien supérieure à celle d'une bonne partie de l'humanité en cet âge sombre.

Et tous en bas, on trouve les ESCLAVES, les serfs de l'industrie comme la noblesse Bauhaus les dénomment. Ils forment l'armée de membres non-corporatistes qui fournit à la corporation un réservoir d'emploi à faible coût et un marché captif pour ses produits. Ils ne bénéficient d'aucun privilèges des citoyens bauhauser. La plupart d'entre eux restent loyaux quoique les jobs les plus intéressants restent pourvus par les membres de la corporation jugés plus stables et avisés. Le même raisonnement s'applique aussi à l'imposante armée de la corporation et aux forces de l'ordre dans les domaines bauhauser.

## LES ROTURIERS

Il existe plusieurs classes de roturiers au sein des domaines de Bauhaus. Aux yeux des nobles, cette différence de graduation est infinitésimale, mais parmi les roturiers, cette différenciation est capitale.

Les serviteurs des maison nobles sont les administrateurs de la corporations. Ils habitent fréquemment dans le même bâtiment que leur supérieurs nobles ou disposent de leur propre aile dans les palais. Ils dépendent directement des supérieurs nobles concernant leurs directives, et ils s'arrangent à les exécuter à la lettre. Ils ont été formés depuis leur enfance à réaliser ces tâches, et les charges passent souvent de parents à enfants. Ils ne montrent aucune suffisance. Ils savent que s'ils ne réalisent pas leurs objectifs, ils seront immédiatement remplacés par quelqu'un de plus compétent. En temps de guerre, ils constituent les rangs d'officiers de grandes les plus bas ou de membres de l'état major Bauhaus. En temps de paix, ils supervisent les flux de produits manufacturés depuis les usines et propriétés.

Les ouvriers constituent la pierre angulaire sur laquelle repose la corporation. Ils savent qu'ils sont les artisans et ouvriers les plus compétents du système. Ils sont reconnaissants envers leur corporation pour leur avoir fourni une bonne formation et l'opportunité de prouver leur valeur. Ils sont fiers d'être membres du peuple élu, travaillant dur pour préserver tout ce qui était meilleur en l'humanité. Un flot constant de propagandes du Ministère de la Vérité fait à ce les choses restent en l'état. En temps de guerre, ils savent qu'ils peuvent être rappelés pour défendre leur mère patrie. Si cela arrive, ils accueillent avec joie l'opportunité de prouver leur loyauté envers la corporation qui leur a temps donné.

## PATENTE DE NOBLESSE

Pour un roturier, un Patente de Noblesse est un signe de reconnaissance. Votre valeur a été reconnue par votre corporation, et on vous a donné la chance de fonder une famille ou même de vous marier avec un membre de la noblesse.

Des Patentes de Noblesse ne sont délivrées qu'à la discrétion du Conseil des Électeurs. Pour en obtenir une, vous devez être sponsorisé par un noble qui plaidera votre cas au Conseil, et vous devez avoir réalisé un acte d'une grande bravoure ou d'une importance cruciale pour vous voir récompenser d'un si grand honneur. Quelquefois, des nobles peuvent plaider le cas d'une personne dont la famille a servi sans failles pendant des générations. Cela compte, mais ne garanti pas le succès.

Une fois que vous avez été récompensé d'une Patente de Noblesse, vous vous voyez attribuer un secteur. La corporation récompensera votre loyauté en vous cédant une propriété ou royaume industriel. Ce n'est pas si généreux que cela le laisse entendre. Votre propriété peut être un simple titre désignant un vaste carré de jungle vierge. Vous aurez à prendre un escouade de Bâtisseurs pour dégager et construire votre résidence. Si vous vous voyez récompensé avec un royaume industriel, ce ne sera qu'une compagnie filiale non-profitable qui ne manufacture aucun bien au standards de Bauhaus. Votre travail sera de vous assurer que cette compagnie produise des biens dignes d'arborer la roue dentée de Bauhaus. Dans tous les cas, vous avez le reste de votre vie pour réussir dans cette tâche. Si vous vous débrouillez bien avant votre mort, vos enfants hériteront du secteur. En cas d'échec, votre titre disparaîtra avec vous, et vos enfants rejoindront à nouveau la masse des roturiers.

## LA VIE DANS LES DOMAINES

### ARCHITECTURE GÉNÉRALE

Bauhaus est le meilleur constructeur du système. Ses gratte-ciel sont des merveilles de conception complexe, combinant les dernières techniques de construction avec des générations d'artisanat. À l'instar des autres mégacorporations, Bauhaus construit très grand, mais cela n'empêche pas que ses bâtiments soient décorées. Les façades des plus grands gratte-ciel sont sculptées de motifs enchevêtrés, arborant les armoiries des occupants et du constructeur. Ils sont équipés de plates-formes sur lesquelles se dressent d'imposantes statues, et des têtes de gargouilles dépassent des corniches.

Les villes Bauhaus sont construites sur plusieurs niveaux avec de nombreux ponts reliant les différents bâtiments. Vu du ciel, elle ressemblent à un immense toile d'araignée en trois dimensions. La plupart des ponts sont bordés de statues et monuments et les mémoriaux en l'honneur du passé prestigieux de Bauhaus sont visibles où que vous vous tourniez. L'architecture Bauhaus est désignée sous le vocable de romantique mégacorporatiste ou simplement néo-romantique du fait de sa complexité et de son style. Les drapeaux et banderoles flottent partout, marquant par leur présence l'omniprésence de la noblesse. Les gigantesques panneaux d'affichage qui délivrent les derniers slogans du Ministère de la Vérité sont omniprésents, capturant le regard du passant.

Depuis l'arrivée des Légions Obscures, une nouvelle tendance a fait son apparition. Au sommet de chaque building, de puissants projecteurs sont installés. Regardez attentivement les terrasses avec les gargouilles et vous verrez des tourelles hérissées de canons, mitrailleuses et missiles antiaériens. En dessous de chaque bloc résidentiel ont été creusé d'immenses bunkers conçus pour servir de bouclier durant les raids aériens. Tous les districts de l'administration comprennent une forteresse où les forces locales de la Réserve peut se regrouper et s'entraîner. Tout au long des avenues majeures se dressent les postes militaires, des fortifications plus modestes qui servent de bases à la police comme de havres en cas d'invasion. Tous ces équipements, combinés avec le nombre important d'officiers armés dans la rue, font que les villes Bauhaus ressemblent à des camps militaires.

### LES MÉDIAS

Bauhaus dispose de l'appareil médiatique le plus lourdement censuré et contrôlé du système solaire. Ces journalistes sont attendue de se conformer aux directives du Ministère de la Vérité quelque soit le sujet abordé. Ceux qui ne s'y plieraient pas peuvent s'attendre à une visite de Ministère de la Peur et de faire face à possibles charges de trahison et de sabotage du moral.

Le Ministère de la Vérité s'assure que tous les journaux papiers, télévisés et radiophoniques au sein des domaines se cantonnent à la ligne corporatiste. Les critiques politiques des Ducs Électeurs et de la noblesse sont formellement interdites. La couverture des conflits armés est minutieusement contrôlée. Seules les grandes victoires sont rapportées puisque n'importe quelles autres sont jugées comme néfastes pour le moral. La couverture des réalisations et objectifs des autres corporations sont souvent critiqués. Il existe de nombreux campagnes concernant de prétendus triomphes de Bauhaus et énormément de reportages couvrant les événements de la vie locale. Les histoires s'intéressant aux personnalités sont souvent préférées et Bauhaus excelle dans les commérages concernant les nobles, les bulletins de la cour, et les potins à propos de la noblesse et des vedettes. Un observateur attentif de la presse Bauhaus peut apprendre beaucoup en lisant entre les lignes. Si vous lisez une histoire à propos de la Lady Sternberg vu dans une vieille robe, vous pouvez en déduire que les affaires des Sternberg sont sur le déclin. Si vous lisez un article sur comment Ludwig Romanov espère qu'il aura bientôt une chance de prouver sa valeur, alors vous pouvez parier qu'une campagne militaire de grande envergure se prépare.

Les journaux principaux bauhausers sont *La Gazette de Heimborg* et *l'Herald de Volksburg*. Ils sont les archétypes des médias Bauhaus, tirés sur papier glacé et partisans farouches

## LES MAISONS NOBLES

Il existe à ce jour 4 maisons électriques, 10 maisons hautes et 2.694 maison nobles enregistrées à ce jour, et beaucoup plus ont vu le jour durant toutes ces années.

Les quatre MAISONS ÉLECTRIQUES dominent la corporation. Chacune dispose d'une énorme influence dans leurs zones respectives et commandent des fortunes immenses qui ne sert qu'à affermir leur influence. Toutes ces familles peuvent retracer leur histoire jusqu'avant la Chute.

Les dix MAISONS HAUTES contrôlent d'énormes royaumes industriels. Bien qu'ils soient dépourvus du pouvoir politique des maisons électriques, elles sont immensément riches et prestigieuses. Seules les troupes des maisons hautes, à l'instar de celles des maisons électriques, sont autorisées à arborer les casques sculptées aux armoiries de leur maison.

Les MAISONS NOBLES peuvent contrôler du petit royaume industriel composé de quelques usines jusqu'à un domaine dégagé dans les jungles vénusiennes. L'élément important reste qu'elles sont nobles. Les ordres gardiens des maisons nobles peuvent aligner en taille, d'une poignée d'unité jusqu'à de grandes armées composées de milliers d'hommes, en fonction de la richesse et de la puissance de la maison. Elles ne sont pas autorisées à porter un casque sculptées mais doivent se contenter

du positionnement des Ducs Électeurs.

Pour le cinéma, Bauhaus est un producteur assez modeste. À part quelques films de guerre inspirés des événements passés, son industrie de produit pas beaucoup de divertissements de masse, exceptés peut être quelques drames historiques populaires. Par contre il fournit des films artistique particulièrement sophistiqués populaires parmi les élites intellectuelles du système. Mais le secteur le plus rentable de l'industrie cinématographique Bauhaus reste les fameuses ligne de films érotiques de la maison Valmont.

Bauhaus excelle dans la culture de haut niveau. C'est le résultat d'un système géré en priorité par l'aristocratie et consommé par les classes moyennes. Ses théâtres, opéras et galeries sont célèbres à travers le système. Ses écrivains sont reconnus par les meilleurs de l'humanité, et les peintures et sculptures Bauhaus sont universellement saluées pour leur excellence.

### LES TRANSPORTS

Bauhaus est le leader en matière de transports. Ses voitures luxueuses sont justement renommées pour leurs performances et leur confort. Son industrie aérospatiale est seulement en deuxième derrière celle de Capitol, et incontestablement la dépasse dans certains secteurs comme la construction de vaisseau spatial et la création des énormes machines volantes telles les zeppelins et Aerial Dreadnoughts. Le réseau complexe de fleuves et d'affluents sur Vénus a conduit Bauhaus à développer les plus avancés des aéroglisseurs et véhicules à effet de sol actuellement construits. Cette gamme s'étend du célèbre Cobra des Dragons aux gigantesques appareils de ligne comme l'Ottakar qui sillonnent les flots des mers d'Aésir et de Vanir.

### NOURRITURE

Bauhaus, comme vous pouvez vous en douter, est renommée pour sa production de vins. Le climat luxuriant de Vénus est, durant la journée vénusienne, parfait pour la croissance des grappes de raisins et les autres formes de d'agriculture. Juste derrière Capitol, Bauhaus est le plus important groupe agroalimentaire du système. La cuisine Bauhaus s'est adaptée aux goûts raffinés de l'aristocratie et est connue pour ses sauces complexes et ses assaisonnements subtils. Paradoxalement, il n'existe que très peu de restaurants Bauhaus. La majorité des familles nobles mangent dans leurs résidences avec leurs invités, consommant les plats préparés par les meilleurs chefs du système. Pour ceux qui voudraient s'essayer à la cuisine bauhauser sans pouvoir se faire inviter à la table d'un noble, il n'existe que très peu de restaurants de haut niveau, communément localisés dans les hôtels des Bâtisseurs. La nourriture est ici préparée à la perfection par des chefs qui sont aussi célèbres et excentriques que les vedettes du cinéma. Le résultat de leur labeur est mieux apprécié par les gourmets avec un épais portefeuille, vu que ce n'est pas donné. La restauration rapide bauhauser est dominée par des produits culinaires comme les saucisses. Elle vont bien pour des déjeuners copieux accompagnés d'une bonne bière bon marché prisee par les classes plus modestes des Bâtisseurs.

### COMMERCES

Bauhaus dispose de centres commerciaux et distributeurs parmi les plus luxueux et dispendieux de tout le système, et elle s'assure qu'ils mettent en vitrine la ligne complète des productions Bauhaus. L'enseigne Jaeger est peut être la plus connue mais il en existe des douzaines d'autres. Au sein des ces palaces du shopping, des vendeurs serviles s'efforcent à répondre à toutes les fantaisie du client, pourvu que ce dernier dispose d'une bourse bien garnie pour effectuer les achats. Des clients débraillés ou pauvrement habillés se verront immédiatement accompagnés par une sécurité discrète. S'ils prouvent qu'ils ont de l'argent à dépenser, on leur prêtera un costume avec une cravate pour effectuer leurs achats.

### DISGRÂCE

Une perte d'honneur peut arriver pour bien des raisons. Quelque fois dues aux machinations de vos ennemis. Cela peut arriver parce que vous ne pouvez pas régler vos dettes. Cela peut arriver pour un comportement inacceptable de votre part. Ou le pire de tout, cela peut résulter d'un acte de lâcheté de votre part face à l'ennemi. La raison ne compte pas vraiment. Le résultat, si.

La disgrâce est la pire chose qui peut arriver à un Bâtisseur. La majorité préféreront la mort. Vous êtes mis à l'écart de la corporation. Toute votre famille, amis et contacts vous éviteront jusqu'à ce que vous ayez lavé votre nom. Vous ne serez pas le bienvenu dans aucun de vos anciens lieux de fréquentations. Même ceux qui ont combatus à vos côtés durant dix ans ne vous adresseront plus la parole. Secrètement, il ressentiront une sympathie, mais étant des Bâtisseurs, ils ne le montreront jamais.

### LES ESCLAVES

Dans chaque mégaville Bauhaus, il existe des millions de personnes qui ne font pas partie de la corporation bien qu'ils logent dans les appartements construites par Bauhaus, consommant la nourriture produite par Bauhaus et se rendent au travail dans les moyens de transport appartenant à Bauhaus. Ce sont les esclaves, des ouvriers sans-formation qui travaillent dans les vastes ateliers et usines qui font que la mégacorporation maintient sa compétitivité économique. Ils ne sont pas considérés suffisamment pour des postes d'encadrement et ne font pas partie de la Réserve. En théorie, ils n'ont aucune responsabilité au sein de la corporation, et la corporation n'est pas responsable d'eux.

En pratique ce n'est exactement la vérité. Il est impossible de vivre dans une zone contrôlée par une mégacorporation et de ne pas être atteint par sa machine de propagande. Chaque jour, cette population est soumise aux panneaux publicitaires vantant les produits Bauhaus. Ils écoutent les programmes radiophoniques Bauhaus et lisent les journaux Bauhaus. Avec un million de canaux subtils ou non, leur pensées sont influencées par la corporation. Beaucoup montrent d'ailleurs une loyauté surprenante envers la corporation. Et ils ont des raisons. En général, les Bauhausers se montrent être des employeurs justes. Ils paient le bel ouvrage. Les logements fournis pour les hordes d'ouvriers sont construits par Bauhaus et donc, sont d'un meilleur standard que les taudis mis à disposition par les autres mégacorporations. La sécurité corporatiste qui patrouille dans la zone sécurise les rues. Les crimes restent rares et la corruption est inexistante par rapport aux quartiers de la concurrence. Récemment, avec l'apparition des mouvements anarchistes, il y a eu plusieurs émeutes et mutineries parmi les esclaves.

de porter de versions personnalisées des masques de crâne des forces spéciales. Malgré tout, les ordres gardiens arborent les armoiries de leur famille inscrit dans la roue dentée Bauhaus sur leur plaque d'épaule droite.

Les vingt familles les plus représentatives sont présentées ci-dessous. Un joueur peut, avec l'accord de son maître de jeu, créer sa propre maison noble avec son histoire, ses intérêts et son emblème inscrit dans la roue dentée de Bauhaus.

### BAYER-HROTHGAR

Bayer-Hrothgar est avant tout un groupe dans les médias. Cette maison haute contrôle le conglomérat gigantesque BHM, qui contrôle à son tour la majorité des studios de production bauhausers. Elle englobe les chaînes de visiodromes, les stations radio, les théâtres et opéras en association avec la famille Bernheim. Les membres de la famille Bayer-Hrothgar sont renommés pour leur flamboyance. Ils ont aussi réputés pour leur beauté. Les femmes sont considérées comme les plus belles du système, et les hommes comme les plus séduisants. Cela a peut être quelque chose à voir avec le fait que Bayer-Hrothgar contrôle aussi les cabinets de chirurgie esthétique.

tique Talsen. Il possède aussi sa propre ligne de parfums, de produits cosmétiques et la fameuse ligne de haute couture Favoricci. Il n'est pas rare que les membres de la famille soient utilisés comme mannequin dans ses campagnes publicitaires.

L'ORDRE DU LION s'est toujours distingué par ses régiments les plus séduisants et les mieux habillés.

## BERNHEIM

Bernheim est la plus modeste des quatre maisons électriques, mais reste tout de même incommensurablement puissante. Ses propres richesses reposent sur la production agro-alimentaire et les médias. Cette maison électrique contrôle près de 51% de toutes les filiales Bauhaus sur ces deux secteurs. Elle se vante que ses immenses états produisent suffisamment pour nourrir toute la population de Vénus. Elle contrôle aussi les nombreux réseaux de distribution Bauhaus.

De plus Bernheim AG est la plus importante maison de publication et média de la corporation Bauhaus. Elle possède des groupes de presse très influents, *La Gazette de Heimburg* et *L'Herald de Volksburg*, une chaîne de stations de radios, réseaux télévisés et studios de production. Elle possède aussi au minimum 50% des part dans presque chaque boîte de nuit, théâtre et opéra dans les mégavilles vénusiennes.

Les Bernheim contrôlent le Ministère de la Civilisation qui est responsable de l'administration des énormes programmes sociaux, de santé et d'éducation. A fortiori, ils ont le contrôle du Ministère de la Vérité, la machine de propagande incroyablement efficace de Bauhaus. Le régiment familial, l'ORDRE DE L'OURS, est renommé pour son efficacité en combat rapproché.

## BORGIA

La maison Borgia est immensément riche. Personne ne connaît exactement la source de cette richesse. À plusieurs reprises, des enquêtes ont été diligentées par des Magistrats, mais aucune charge n'a jamais pu être requise contre cette maison noble. Les Borgia sont souvent suspectés d'entretenir des relations troubles avec la pègre extérieure à Bauhaus tels que les syndicats de la drogue capitolien ou la funeste Société du Coquelicot Noir mishiman. Le Ministère de la Justice n'a jamais entamé d'action légale contre elle, quoique ces rumeurs peuvent avoir une part de vérité. Peut être qu'ils utilisent ces contacts pour la collecte de renseignement pour le compte du Ministère de la Peur. Le redouté ORDRE DU CRÂNE ÉCARLATE, arborant une dague ailée, protège les membres de cette famille des assassins lorsque celle-ci n'est pas occupée à en commander.

## DANTE

La maison Dante contrôle le gros de la production de vins et bières de Bauhaus. Ses vins comptent parmi les plus fameux du système solaire, fabriqués à partir des vignes qui croissent sur les terres de l'équateur vénusien appartenant à cette famille. Cette maison haute contrôle un grand nombre de brasseries et chaînes de tavernes à travers l'empire bauhauser. Son ORDRE DU SINGE n'est pas vraiment pris au sérieux par la plupart des gens du fait que ses membres ont la réputation de jouer à des blagues stupides au moment les plus inattendues. Cette manie fait oublier la compétence et versatilité incroyable de cet ordre lors d'un conflit.

## FIELDHAUSEN

Fieldhausen Motors est le plus important constructeur de véhicules militaires de Bauhaus. Cette maison haute fabrique tout depuis les aéroglisseurs jusqu'aux voitures blindées. Sa filiale Vinciano-Traffaux produit une ligne de limousines blindées avec la noblesse bauhauser. Fieldhausen a perdu beaucoup de sa superbe depuis de nombreuses années. Pendant le règne du Cardinal Marcon Alexander X, Fieldhausen était pressentie pour devenir la cinquième maison électrique. Ce fut avant la défection de près de la moitié de ses membres vers la corporation Imperial pour former Fieldhausen Autowerks.

Les Fieldhausen de Bauhaus clament que ce fut le résultat de la lutte de pouvoir entre les deux frères jumeaux, Otto et Victor, pour le contrôle de la maison haute à la mort de leur père. Otto gagna, et Victor, plutôt que d'accepter sa défaite, rejoignit Imperial. Cela se termina par un scandale et le prestige de Fieldhausen en fut à jamais terni. Cela, combiné à la perte de près de la moitié des capacités industrielles de Fieldhausen, porta un coup fatal aux ambitions de cette famille.

L'ORDRE DE LA LICORNE BLANCHE de Fieldhausen est peut être la plus performante force mécanisée du système.

## GIRAUD

Giraud Aerospace produit l'INTÉGRALITÉ des véhicules aériens et spatiaux de Bauhaus. Cette maison noble réalise cette prouesse grâce à ses nombreuses filiales telles que Kline Helitek ou Maier-Martinez Commercial. Il est aujourd'hui acquis que chaque véhicule bauhauser volant est, soit produit par Giraud, soit par l'une de ses marques associées. Elle fabrique tous les types d'aéronefs depuis les hélicoptères, zepplins, chasseurs d'attaque, jusqu'aux célèbres Aerial Dreadnoughts. Elle constitue un monopole écrasant sur ce secteur de l'industrie. Heureusement, Elle y excelle. Elle produit également des missiles et d'autres armes de haute technologie via sa filiale Bauhaus Aérodyne. La nature hautement technique de cette industrie l'amènent à prendre fréquemment contact avec les autorités de Cybertronic.

L'ORDRE DU GRIFFON de Giraud fournit les meilleurs pilotes des forces aériennes bauhauser.

## KÄRLSTEIN

La maison Kärstein contrôle un petit état près de la ville de Volksburg. Cette toute jeune maison noble ne remonte ses qu'à trois générations depuis qu'Helmut Kärstein se vit récompensé d'une Patente de Noblesse pour avoir prouvé sa valeur durant l'offensive de Freiberg. Helmut Kärstein avait déjà fait son chemin comme officier dans les rangs de l'armée, et son comportement de tenir la position sur la colline Blutcher avec le 41ème Corps d'armée justifia sa promotion. Kärstein tua un Marauder Prétorien d'une seule main et transporta son commandant blessé sur une vingtaine de kilomètres à travers la jungle épaisse en étant blessé lui-même. Vu que son commandant était Manfred Romanov, héritier logique de la maison Romanov, ses supérieurs lui en furent reconnaissants.

Les Kärstein ont une longue tradition militaire. Au minimum, un des Kärstein a servi dans l'armée depuis vingt générations, et tous ont atteint le statut d'officier. La génération actuelle de Kärstein est attendue de perpétuer cette tradition. Ses membres arborent un emblème représentant un poing ganté d'une cotte de mailles.

## KRÜGER

Krüger Steel contrôle la majorité de la production d'acier au sein de l'empire Bauhaus. Cette maison haute possède de nombreuses mines sur Vénus et Mars ainsi que d'énormes aciéries et fours à travers le système. Il entretient aussi de nombreuses relations avec Capitol vu qu'une bonne partie du matériel brut est acheminé directement à la corporation martienne. Parmi les filiales du groupe Krüger Steel, on compte Volkshiem Construction, un vaste conglomérat dans le bâtiment ; Silverberg Holdings, une maison marchande spécialisée dans les marchés des métaux ; et Steiner Shipping, une compagnie de transport doté d'une flotte importante à la fois sur l'eau et dans l'espace. L'ORDRE DU SANGLIER est renommé pour sa férocité à tête de cochon sur le champ de bataille.

## LUTHER

La maison Luther est une famille secrète qui préfère rester dans l'ombre. Sa fortune provient des holdings dans les secteurs de l'agro-alimentaire, les biens électronique et la construction, mais cette maison haute est reconnue pour sa philanthropie et sa dévotion à la parole du Cardinal. Elle est connue pour son soutien financier des missions de la Confrérie et les soupes populaires dans les zones les plus défavorisées, également pour le maintien des librairies publiques et galeries avec ses seuls deniers. Ce pour quoi elle est moins connue concerne les donations importantes affectées aux CROISÉS DU SECRET et d'autres groupes fanatiques paramilitaires anti-Légions. Ils contribuent aussi à la LIGUE DE LA PURETÉ, le culte apocalyptique ultra-fanatique qui prône la libération de Bauhaus de toutes les "influences étrangères." L'ORDRE DU MASQUE de la maison Luther possède l'un des casques sculptés les plus étrange, un masque au visage souriant ressemblant à ceux portés par les acteurs des théâtre de tragédie de la corporation.

## MATOCHEK

La maison Matochek tire sa fortune d'une seule richesse : la terre. Cette maison haute contrôle les plus grands domaines qu'aucune autre famille bauhauser. Ses territoires produisent de tout, de la vigne au bétail. La maison Matochek contrôle aussi de vastes secteurs urbanisés qu'il loue aux citoyens bauhauser et aux esclaves. Cet empire dans l'immobilier lui procure les revenus qui assoie la position de cette maison. Les Matochek sont profondément contre Imperial et fanatiquement anti-Légions depuis que ces deux ennemis ont mis leurs griffes sur de larges portions des terres Matocheks. L'ORDRE DU BISON est l'un des plus importants de tous les ordres paramilitaires.

## PHILIPPE

La maison Philippe est la première productrice de biens électronique Bauhaus tels que des téléviseurs, radios et autres engins de la vie de tous les jours. D'ailleurs, cette maison haute produit la ligne de luxe Deritend, qui constitue la référence en matière de robots ménagers dans le système. Elle contrôle aussi les sociétés d'enregistrement à travers sa filiale des Studios Sonogram. L'ORDRE DU DIABLE DE VÉNUS est redouté pour sa férocité dans la guérilla de jungle.

## PICARD

La maison Picard est une très petite maison noble dont l'état ancestral se situe près de l'Astroport Helmut. Sa plus grande fierté repose dans le fait qu'elle a produit plus de pilotes de chasseurs qu'aucune autre famille. Douze générations ont passé depuis le jour béni où Luther Picard fut récompensé par une Patente de Noblesse après avoir abattu 12 aéronefs Imperial à l'occasion du siège de Volksburg, et il y eut depuis toujours un Picard dans la flotte aérienne. Luc Picard détient à ce jour le record de la chasse Bauhaus pour le plus grand nombre de cibles confirmés. Durant sa carrière, il abattit pas moins de 50 avions ennemis. Ce record tient depuis plus d'un siècle, exactement depuis que Luc fut porté disparu au dessus des jungles de l'Archipel de Graveton après un combat tournoyant ayant impliqué une douzaine de chasseurs capitolien (il en abattit tout de même cinq!). L'Air Force capitolienne a érigé un monument à son honneur sur l'île Streinbeck avec l'inscription suivante : "un adversaire vaillant, un ennemi honorable." Depuis, les membres de cette maison ont repris cette devise. L'emblème de cette famille est un faucon.

## LES AVENTURIERS

Bauhaus reste une corporation étroitement structurée, très bien régulée, et sa population aime l'ordre. Les bauhausers sont amenés à accomplir leur devoir et être prêt à défendre leur corporation avec leurs vies. Ils entretiennent des liens étroits avec leur famille. Tous les Bâtisseurs aiment l'ordre et la discipline et se montrent suspicieux envers ceux qui se retrouvent en dehors du système. C'est pourquoi l'aventurier d'origine Bauhaus reste relativement rare. Le type de personne flexible, hautement mobile qui deviennent personnages joueurs ne sont pas communs dans Bauhaus.

Mais il existe deux types de population que Bauhaus produit qui sont parfaits pour des personnages aventuriers. Les premiers sont les disgraciés, ceux qui ont été déçus de leurs droits et qui ses sont vu exilés de leur corporation. Ce sont désormais des vagabonds sans racines, sans toit ni famille, et qui doivent reconstruire une nouvelle vie pour eux-mêmes autre part. Les seconds sont les pèlerins. Bauhaus est la corporation qui compte le plus de fidèles du Cardinal dans ses rangs, ce qui n'est peut être pas étonnant quand on considère que le premier Cardinal en fut issu. Chaque année, des masses d'employés prennent un congé de deux ans pour visiter toutes les Cathédrales du système solaire. Seuls les plus riches peuvent se le permettre. On leur donne deux années pour effectuer ce pèlerinage. Cela leur donne amplement le temps de vagabonder et d'avoir des ennuis. Mais certains en viennent à apprécier cette liberté à l'occasion de ce pèlerinage et choisissent de ne jamais revenir et se lancent dans la vie de franc-tireur. En tant que maître de jeu, vous pouvez faire démarrer n'importe quel personnage Bauhaus non disgracié comme pèlerin et laisser le personnage entamer sa carrière d'aventurier.

## RATHAUSEN

Les Rathausen contrôlent le royaume industriel connu sous le nom d'Industries Rathausen. Ils possèdent deux centres de production à Heimbürg et un dans la ville de Luna. Ces centres produisent les légères voitures de patrouille blindées utilisées par les Bleus. Cette maison noble tire une bonne partie de sa richesse de son casino Monte Albino à Luna, que le grand-père Konrad Rathausen gagna lors d'une partie de cartes à gros enjeux. Une fâcheuse tendance semble depuis frapper au moins un membre de chaque génération qui devient un joueur invétéré. Cette tendance a attiré l'attention du Ministère de la Peur. Jusqu'à maintenant, les Rathausen se sont montrés assez chanceux pour éviter la disgrâce. Ses membres arborent en combat une paire de dés sur leur plaque d'épaule droite.

## RICHTHAUSEN

La maison Richthausen contrôle un immense empire industriel qui est prioritairement basé sur l'industrie lourde et la construction. À travers son réseau de filiales, les Industries Richthausen contrôlent près de 25% de la production de biens manufacturés bauhausers. Elle est la plus ancienne et la plus riche de toutes les maisons hautes. Le cœur du pouvoir Richthausen réside au sein du Ministère de l'Industrie, l'énorme bureaucratie responsable de la supervision de l'intégralité de la production Bauhaus, et pour apporter l'assurance que chaque bien produit arborant la roue dentée de Bauhaus est réellement digne de ce symbole.

Les Richthausen ont la réputation d'être très fiers au point d'être condescendants. Ils sont aussi extrêmement solitaires, même d'après les standards bauhausers. Leur grande propriété qui jouxte Heimbürg est l'une des zones les plus fortifiées de Vénus. Cela peut être dû au fait qu'il y est conservée une fabuleuse collection de tableaux de maîtres amassée tout au long des cinquante générations de Richthausen. Le domaine Richthausen à son propre corps de sécurité, l'ORDRE DU DRAGON doré. Ils sont réputés pour leur brutalité envers les hors la loi. Des rumeurs laissent entendre qu'ils sont également utilisés pour réaliser des opérations d'espionnage industriel.

## ROMANOV

La maison Romanov contrôle le Ministère de la Guerre et, à travers lui, la puissante machine de guerre de Bauhaus. Les Romanov sont la seconde plus ancienne de toutes les maisons hautes. Cette maison électrique contrôle d'immenses terres fertiles autour de Heimbürg et possède Romanov Weapons Designwerks, l'un des plus grands fabricants de munitions du système. Ses usines fabriquent virtuellement toutes les armes Bauhaus, MP-105 et ARG-17 inclus. Cette famille est aussi propriétaire de Bauforce, un autre conglomérat de l'armement qui s'est spécialisé dans les armes lourdes.

Les Romanov ont une longue et glorieuse tradition de service au sein de l'armée. L'un de leur ancêtre, Émile Romanov, se tenait au côté du Cardinal durant la croisade vénusienne. La tradition familiale soutient qu'il a donné sa vie en s'interposant entre le Cardinal et un des tirs d'une des armes de l'Apôtre de l'Obscurité. C'est depuis cette date que se sont tissés les liens entre les Romanov et la Confrérie. Récemment, depuis l'émergence de Cybertronic, ce lien a été mis à l'épreuve. Les Romanov sont en effet de fervents supporters de la nouvelle mégacorporation, percevant comme nécessaires les produits de Cybertronic dans leur combat contre les Légions Obscures. Les Romanov ont investi très gros dans Cybertronic. La Confrérie a pris cette tricherie de la part d'un très vieil allié assez mal. Les Romanov ont répondu à cette situation en s'éloignant encore plus de la Confrérie.

Les Romanov ont la réputation de fournir les plus grands combattants et les meilleurs stratèges militaires. Plus de 20% des officiers bauhausers de haut rang leur sont affiliés de quelque façon que ce soit. L'ORDRE DU LOUP NOIR, la garde armée des Romanov, compte parmi les meilleures unités de combat du système solaire.

## ROTHERBERG

Rotherberg domine l'industrie de services financiers au sein de Bauhaus, offrant tout depuis les assurances jusqu'aux parts dans de grandes compagnies indépendantes. Cette maison haute contrôle plusieurs grosses banques et fonds d'investissement. Un Rotherberg est traditionnellement en charge d'une banque Bauhaus avec la responsabilité de superviser les finances de la corporation. Ils sont réputés pour leur probité et leur austérité supérieure à quiconque. Son bras militaire, l'ORDRE DU CASQUE DORÉ, est souvent en charge de la sécurité des banques de la famille. Ses membres se distinguent par leur version unique du masque de crâne des forces spéciales plaqué or.

## LE SYSTÈME DES ORDRES

Pour être QUELQU'UN dans la société de Bauhaus, il faut deux choses : posséder une grade militaire et faire partie d'un ordre. Si l'une ou l'autre vous fait défaut, on y pourvoira le moment venu. Les personnes dotées de naissance ne sont pas si nombreuses.

Il existe des centaines d'ordres illustres, aux finalités plus ou moins bien définies. Néanmoins, tous contribuent à préserver l'esprit de corps, à créer une communauté Bauhaus tout en constituant d'efficaces groupes de pression. Ils s'organisent selon une hiérarchie précise et votre pile de cartes de membre en dit toujours long sur votre position au sein de la corporation, peut être davantage que l'or qui brille sur votre épaule.

Pour aller au plus simple, les ordres sont des associations

## SAGLIELLI

Les Saggielli contrôlent le Ministère de la Foi. Ils sont en première ligne dans le combat contre les infiltrations des Légions Obscures. La famille Saggielli laisse l'administration de ses royaumes industriels à ses administrateurs hautement qualifiés. Ses administrateurs supervisent un colosse commercial qui à des parts dans tous les secteurs que ce soit de l'armement à la pharmacie. Cela autorise la maison électrique à accomplir sa mission de d'éradication des cellules hérétiques où qu'elles puissent se trouver. Les Saggielli n'ont jamais oublié et pardonné le fait que plus de la moitié de la famille fut massacrée durant la première incursion des Légions Obscures sur Vénus. Lorsque chaque membre de la famille est assez âgé pour parler, il doit prononcer son Serment de Vengeance devant le cénotaphe de la famille. Le Saggielli est alors invité à passer le restant de ses jours à traquer l'Obscurité où qu'elle soit. Lorsqu'il atteint sa majorité, chaque membre de la famille doit renouveler son serment lorsqu'il prête son Serment d'Allégeance. La plupart des Saggielli choisissent de rejoindre la Confrérie dans l'espoir de pouvoir intégrer les rangs de l'Inquisition. D'autres rejoignent les Chevaliers du Temple. Les Saggielli comptent parmi les plus redoutés de toutes les maisons hautes, n'oubliant jamais une insulte ou la laissant impunie. L'emblème de cette famille est un condor, ailes déployées.

## SALVATORE

La maison Salvatore est renommée pour ses affaires dans l'industrie chimique, les Industries Salchem. Elle est aussi fortement implantée dans la production de pharmaceutiques via ses deux filiales Tekmed et Healthstar. Un petit fait à retenir est que cette maison haute contrôle également Warberg Petrochem, tristement célèbre à travers le système pour sa production de gaz de combat. Une autre filiale de Salvatore, Straker Biotech, est la pointe en matière de recherche biotechnologiques et génétique. Ce sont deux secteurs désapprouvés par la Confrérie et sous le strict contrôle du Cartel. La nature des affaires de la maison Salvatore lui confère une réputation sinistre parmi ceux qui sont au courant. Cette terrible réputation s'applique aussi à son ORDRE DE L'ARAIGNÉE.

## STERNBERG

La maison Sternberg est une ancienne maison sur le déclin. Durant ces dernières années, de moins en moins d'enfants Sternberg sont nés. Et c'est un drame vu que cette maison noble a produit bon nombre des scientifiques, artistes et professeurs les plus brillants de l'histoire Bauhaus. Hans Sternberg devint célèbre pour avoir écrit *Sang et Honneur*, peut être le plus grand roman sur Bauhaus, écrit à l'époque de la fondation de la Confrérie. Klaus Sternberg est encore révérent pour la mise au point du processus de la fusion Sternberg, un procédé pour obtenir un acier de la meilleure qualité. Romain Sternberg produisit les grands tableaux qui ornent la chapelle de la Cathédrale de Heimbürg. *Un guide des tactiques avec petites unités* de Viviane Sternberg reste l'ouvrage de référence dans les académies militaires de Heimbürg. Aujourd'hui, le palace familial de Heimbürg n'est plus qu'un pâle reflet de ce qu'il fut jadis, une résidence défraîchie pleine de livres poussiéreux et de chefs d'oeuvres prenant la poussière. Ici et là, dans les corridors qui sentent le mois, quelque membre de la famille poursuivent leur travail d'étude et d'écriture. L'emblème de la famille est un livre ouvert.

## VALMONT

La maison Valmont contrôle Stud Pictures, le plus célèbre producteur de films érotiques du système solaire. La maison Valmont est aussi renommée pour avoir plus de membres de la famille tombé en disgrâce qu'aucune autre maison noble. Durant sa longue histoire, près de 112 Valmont se sont vu exilés de leur corporation. Ils sont réputés pour leurs faibles mœurs, leurs penchants lubriques et des actes occasionnels les plus dépravés. La seule chose qui a sauvé la famille entière de l'exil est le fait que les Valmont ont produits quelques uns des meilleurs combattants de l'histoire de Bauhaus. Plus de 150 Valmont ont reçu l'Épée de Fer pour leur bravoure. Pour 90 d'entre eux, cela fut à titre posthume. L'emblème de cette famille est un étalon d'argent.

## LE MINISTÈRE SUPRÊME DE LA FOI

C'est le plus modeste mais, de bien des façons, le plus dangereux de tous les Ministères Suprêmes. Il est responsable de la bonne santé spirituelle des citoyens au même titre que le Ministère de la Civilisation est responsable du bien être physique et intellectuel. Il est également responsable de la traque de toute trace d'hérésie et de corruption au sein de la corporation et pour s'assurer que la justice sera rendue. Ses membres sont renommés pour leur brutalité à travers les mondes de l'humanité. Les sous-ministères les plus connus sont les suivants :

**LE MINISTÈRE DE LA JUSTICE.** Cette organisation emploie les Magistrats et Exécuteurs qui supervisent l'administration de la justice au sein des domaines Bauhaus. Ils travaillent étroitement avec le Ministère de l'Ordre pour s'assurer que les criminels, hérétiques et autres rebuts de l'humanité connaissent leur juste châtiment. Les Magistrats du Ministère de la Justice bénéficient de prérogatives extraordinaires pour appréhender, interroger et juger tous les contrevenants - sur place si nécessaire.

**LE MINISTÈRE DE LA LUMIÈRE.** Ce ministère influent est en charge des relations avec la Confrérie et avec les investigations de crimes religieux (ie, hérésie, apostasie, schisme religieux, etc.) Il supervise également les réseaux de maisons de Pèlerinage et assure la sécurité des pèlerins Bauhaus dès qu'ils quittent le giron de Vénus. Pour ce faire, il contrôle les fameux Templiers du Bâton et de la Main, un ordre militaire puissant dont les membres escortent les voyageurs religieux et les protègent de maints périls et tentations durant leur périple.

**LE MINISTÈRE DE LA PEUR.** Quelquefois vous ne pouvez vous fier à la loyauté qu'éprouvent les gens envers leur corporation. Quelquefois, la menace de terribles châtements suffit pour que les rebelles potentiels restent dans le rang. Et quelquefois, afin de préserver l'intégrité sociale de Bauhaus, il est nécessaire de faire des choses qui ne sont ni honorables, ni légales, ni justes. Les éléments du Ministère de la Peur sont les personnes qui font ce travail.

Ils sont responsables d'un large spectre d'activités clandestines, allant de l'infiltration des ordres secrets aux assassinats et actes de terrorisme. Ce ministère a des agents dispersés à tous les niveaux de la corporation, recherchant constamment tout acte d'anarchisme, d'hérésie, d'espionnage ou sabotage. Les caves du Ministère de la Peur sont aussi redoutées que les cellules de l'Inquisition, et fort justement. Le Bureau des Interrogatoires a la réputation d'être aussi brutal qu'aucun humain ne peut l'être. Ce ministère dispose aussi de son propre ordre militaire, l'Ordre de la Peur, qui supervise les célèbres goulags, les prisons de Bauhaus et camps de travail dans les terres australes de Vénus.

regroupant des personnes de même profession ou avec des objectifs communs, du moins au début. Mais au fil des siècles de l'histoire de Bauhaus, ces associations ont évolué et bifurqué de façon drastique. Elles ont acquis la fascination et le mysticisme de l'exclusivité, et elles ont gagné en pouvoir et en influence jusqu'à ce que leurs ramifications soient présentes à tous les niveaux de la société Bauhaus. Certains ordres sont des organisations secrètes extrêmement puissantes. D'autres sont virtuellement des groupes paramilitaires responsable seulement devant leur grand maître. Dans tous les cas, ils représentent d'intéressants contacts et c'est pourquoi chaque citoyen bauhausier appartient ou désire faire parti de l'une d'elle.

Au sein de Bauhaus, il existe plusieurs types différents d'ordres. Les ORDRES PROFESSIONNELS sont les plus courants et les mieux connus. Ce sont des clubs de personne partageant la même profession. Les ORDRES TEMPLIERS sont des groupes paramilitaires avec leurs propres objectifs, habituellement il s'agit de défendre une zone ou de combattre un certain type d'ennemi. Ils sont tolérés par le gouvernement bauhauser et plus qu'encouragés par la Confrérie qui les perçoit comme des forces utiles dans son combat contre l'Obscurité. LES ORDRES GARDIENS sont les troupes privées des maisons nobles. Les ORDRES SECRETS n'ont personne pour clamer leur appartenance. Ce sont des groupes dissimulés avec leur propre agenda. Ils peuvent consister en des cabales secrètes d'officier dévoués à prendre leur revanche contre Imperial. Cela peut être également des hérétiques préparant le renversement des Ducs Électeurs.

## ORDRES PROFESSIONNELS

Il existe presque autant d'ordres professionnels que de métiers différents. Vu que la majorité des joueurs ne verront pas la nécessité de rejoindre l'HONORABLE COMPAGNIE DES BOULANGERS ou le RESPECTABLE ORDRE DES MAÎTRES OPTICIENS, nous nous sommes limité à ceux qui pourraient intéresser un aventurier.

**L'ORDRE DU GANT DE FER.** L'ORDRE DU GANT DE FER est un ordre assez important qui réunit les officiers de l'armée Bauhaus. Souvent lorsqu'ils regagnent la vie civile, ses membres intègrent des positions élevées, aussi cet ordre dispose d'un réseau de contacts même dans la vie civile. Il prend soin de ses membres lorsqu'ils se retirent du service actif. Il existe au moins une salle de réunion dans chaque ville et domaine de Bauhaus, où les membres peuvent se rencontrer pour parler du bon vieux temps ou nouer des contacts.

**L'ORDRE DE L'ÉPAULIÈRE.** Cet ordre fut créé par Bauhaus pour récompenser ceux qui ont accompli de hauts faits pour le compte de la corporation, et donc méritaient le soutien de Bauhaus. Ses membres sont présentés comme étant les véritables employés de la corporation. Les membres de cet ordre portent une plaque d'épaule en acier chromé sur l'épaule gauche. Bien qu'il regroupe essentiellement des officiers, certains scientifiques et diplomates en vue en font également partie.

**LA LÉGION D'HONNEUR.** Un autre ordre regroupant ceux qui ont été décorés pour un acte de bravoure sur le champ de bataille. Ils se voient récompensés de la Médaille d'Honneur de la Corporation, une petite roue dentée en fer à l'image de l'emblème de Bauhaus. Si vous êtes membre de cet ordre, vous comptez parmi les héros de la société bauhauser.

**L'HONORABLE COMPAGNIE DES SCRIBES.** L'HONORABLE COMPAGNIE DES SCRIBES est un titre modeste pour un groupe dont l'influence est ressentie jusqu'aux confins des domaines de Bauhaus. Il recrute exclusivement parmi les rangs des meilleurs administrateurs et diplomates bauhausers, et ses membres se soutiennent les uns les autres avec l'échange d'informations et de faveurs qui sont plus précieuses que l'argent. Si vous avez besoin de connaître ce qui se trame au sein de Bauhaus, ce sont ces personnes qui vous le diront.

**L'ORDRE VÉNÉRABLE DES SAVANTS.** Cet ordre rassemble la fine fleur de l'élite scientifique bauhauser. Il fût à l'origine fondé pour favoriser l'échange d'informations. Il publie ses propres revues, et toutes ses salles de réunions sont accompagnées d'une bibliothèque traitant les arcanes et sujets les plus ésotériques. Ce sont des lieux où vous pourrez trouver des manuscrits sur l'histoire des Légions Obscures, de traités scientifiques sur la nature de la Technologie Obscure, des cartes de villes oubliées de Vénus et toutes sortes de matériel dignes d'intérêts. Pendant ses réunions, vous pourrez discuter tous les sujets avec les interlocuteurs les plus compétents que la corporation a pu produire.

**L'ORDRE DES VOYAGEURS.** Cet ordre est constitué des pèlerins qui vont de monde en monde pour visiter les lieux saints. Ces voyageurs bénéficient d'un traitement tout particulier de la Confrérie et peuvent loger gratuitement dans des hôtels réservés aux abords des Cathédrales. Ils bénéficient aussi d'un accès spécial aux écrits de la Confrérie et sont même autorisés à voir de leurs yeux les Chroniques afin de les mémoriser. L'ordre maintient aussi des maisons de pèlerinage dans toutes les mégavilles majeures où les pèlerins peuvent se loger gratuitement et avoir accès à d'importantes librairies. Ces maisons de pèlerinage constituent une bonne source de renseignement d'autres voyageurs sur le retour et les dernières nouvelles des mondes plus lointains.

**L'ORDRE DU DISQUE D'ARGENT.** Bauhaus encourage l'excellence physique parmi sa population. Ce ordre est sponsorisé par le Ministère de la Santé. Il est accessible à toutes les couches de la société avec un don pour l'athlétisme. Il maintient d'immenses gymnases et installations sportives dans toutes les villes bauhausers, dans lesquelles vous pouvez pratiquer n'importe quelle activité sportive et concourir contre les meilleurs athlètes que Bauhaus puisse produire.

**L'ORDRE D'OXIA PAULUS.** L'ORDRE D'OXIA PAULUS est une société secrète menant des actions "préventives" contre les Légions Obscures et bénéficiant de contacts avec le Ministère de la Peur. Son but est d'écraser toute hérésie où qu'elle se montre et à n'importe quel prix. Nombres d'Inquisiteurs et de Mystiques en seraient membres. L'ordre a une mauvaise réputation à cause de ses méthodes sanguinaires.

**LE HAUT ORDRE DU MÉRITE DES TEMPLIERS DE VÉNUS.** Le plus respecté des ordres de Bauhaus est le HAUT ORDRE DU MÉRITE DES TEMPLIERS DE VÉNUS, ou simplement Haut Ordre. Ses membres comptent parmi les personnes les plus influentes de la société bauhauser. Tous les Ducs Électeurs en font partie. Cet ordre auquel tous les hommes d'affaires et politiques des domaines Bauhaus aspirent à rejoindre.

Peu sont sélectionnés. Il faut avoir un grade de général ou d'amiral, posséder un revenu mensuel de 250.000 couronnes et faire appuyer sa candidature par au moins deux membres du conseil de l'ordre pour espérer être admis.

## ORDRES GARDIENS

Les ordres gardiens sont les unités militaires d'élites qui tombent directement sous le commandement des maisons nobles. Ce sont des troupes de haut niveau avec de nombreux privilèges. Ils bénéficient du meilleur équipement qu'une maison ou un ministère peut s'offrir, et ont l'honneur de porter un casque sculpté à l'emblème de leur employeur. Les simples maisons nobles ne bénéficient que du droit de porter le masque de crâne des forces spéciales. Leur armure arbore toujours les couleurs de camouflage du domaine de leur employeur. Une chose importante à retenir est qu'un noble ne peut pas intégrer un ordre gardien d'une autre maison que la sienne. Il y a peu de chances qu'une autre maison vous prenne au cas où vous un espion. Il subsiste encore quelques tensions depuis les Guerres de Trône.

**L'ORDRE DU CRÂNE D'ARGENT.** Cet ordre important est une émanation du Ministère de l'Ordre. Ses membres défendent les grands bâtiments publics bauhausers tels que le Palais Hatzfeld. Aussi, ils ont les mêmes prérogatives que les officiers de police pour arrêter et appréhender les criminels. Ils sont spécialement entraînés dans la lutte anti-émeute et le maintien de l'ordre public. Durant un état d'urgence, ils font appliquer les couvre-feux et font que l'ordre reste établi. Ils sont souvent mobilisés pour défendre les villes bauhausers lorsqu'elles ont été assiégées. Ce n'est pas un ordre avec un statut élevé et il est souvent perçu avec dédain par les autres ordres gardiens.

**L'ORDRE DU LOUP.** Il s'agit de l'ordre gardien du Duc Électeur Romanov. Il est renommé pour être constitué des meilleurs combattants de la planète, comme vous pouvez vous attendre d'une émanation du Ministère Suprême de la Guerre. Leur uniforme noir et casque sculpté en forme de tête de loup en airain sont célèbres à travers le système. Ils sont réputés pour avoir à leur disposition leur propre division de chars qui est souvent utilisée comme fer de lance dans les offensives majeures de Bauhaus. L'ORDRE DU LOUP possède un strict code de discipline et d'étiquette. Ses membres sont renommés pour être honnêtes, loyaux, honorables et prompts à chercher le duel pour défendre leur honneur.

**L'ORDRE DE L'OURS.** Les Grizzlis sont les troupes d'élite de la maison Bernheim. Ce sont d'immenses hommes et femmes, choisis pour leur taille, leur force et leurs prouesses en combat rapproché. Cela leur permet l'utilisation des armes portatives les plus lourdes, tels que le Megacanon Atlas et l'autocanon Nimrod. Ils ont la réputation d'être susceptibles, portés sur la boisson et prompts à la bagarre lorsqu'ils ne sont pas au front, mais cela n'affecte en rien leurs prouesses sur le champ de bataille. Ils portent une armure marron et un casque sculpté en forme d'ours et un manteau de fourrure. Par tradition, un nouveau membre de cet ordre doit tuer un ours en combat rapproché, de préférence avec un couteau.

**L'ORDRE DU CONDOR.** L'ordre de la maison électrique Saggielli est célèbre pour sa férocité sur le champ de bataille, et son habitude, non représentative des Bâtisseurs, de ne montrer aucune miséricorde envers ses ennemies. Peut être parce qu'il est communément déployé contre les Légions Obscures. Les membres de cet ordre travaillent sous couverture assez souvent, débusquant les hérétiques et autres malfaisants. Ils sont réputés pour leur brutalité, férocité et orgueil. D'autres se réfèrent à eux sous le terme de "Vautours", mais jamais ouvertement. Ses membres portent une armure noire métallisée et un casque sculpté à l'image de la tête d'un condor.

**L'ORDRE DU DRAGON.** Ce ordre sert la famille Richthausen et est renommée pour son honneur, sa précision et son efficacité. De bien des façons, il est perçu comme un ordre exemplaire. Ses membres suivent les Articles de la Bataille à la lettre. Ils traitent leurs prisonniers avec courtoisie et sont attendus de se conduire avec honneur en toutes circonstances. Il existe une rivalité considérable avec l'Ordre du Loup, débouchant quelquefois sur des bagarres ou duels lorsqu'ils ne sont pas en train d'accomplir leur devoir. Ses membres portent une armure grise et un casque sculpté à l'image de la tête d'un dragon.

## LE MINISTÈRE SUPRÊME DE L'INDUSTRIE

Ce ministère régit la politique industrielle de Bauhaus. Il décide quelles orientations doivent être prises et comment contrer au mieux la menace de la concurrence des autres mégacorporations. Il est chargé de la maintenance de l'outil de production sur lequel repose le statut de mégacorporation de Bauhaus. Il définit les règles auxquelles doivent se conformer toutes les filiales de la corporation et s'assurer que les différents secteurs ne rentrent pas en conflits directs entre eux. Le Ministère de l'Industrie a des milliers de sous-ministères encadrant chaque aspect des activités des royaumes industriels. Il est aussi responsable du maintien d'un partenariat équilibré avec les autres mégacorporations. Les trois sous-ministères les plus connus sont:

### LE BUREAU DES NORMES.

Le Bureau des Normes a des dizaines de milliers d'inspecteurs qui protègent constamment et avec beaucoup de zèle, la réputation de production de qualité de Bauhaus. Ils travaillent sans cesse pour s'assurer que chaque produit qui arbore la roue dentée satisfasse les critères d'excellence que la corporation exige. Ils visitent inlassablement les usines, centrales et domaines, vérifiant chaque aspect de la production, punissant ceux qui n'arrivent pas à satisfaire aux objectifs et quelquefois exécutant les cadres incompetents et démotivés. Ils comptent parmi les individus les plus craints au sein de la hiérarchie corporatiste Bauhaus.

### LE MINISTÈRE DES FINANCES.

Le Ministère des Finances collecte les taxes avec une dévotion zélée normalement rencontrée chez les Inquisiteurs de la Confrérie. Ils s'assurent que toutes les filiales de Bauhaus paient leur dû et que les citoyens acquittent leurs taxes dans les temps. Ils sont connus pour leur approche intrinséigante des recalculs et travaillent facilement main dans la main avec les Magistrats du Ministère de la Justice pour mener à terme les poursuites engagées.

### LE KORPS DIPLOMATIQUE.

Le Korps Diplomatique de Bauhaus a des bureaux à travers tout le système. Ses missions vont de la négociation des traités avec les autres mégacorporations à la collecte d'informations et l'exécution d'opérations d'espionnage. Le Korps Diplomatique dispose de sa propre unité de renseignement connu sous le nom de Bureau de l'Information, un titre neutre pour désigner l'une des centrales de renseignement les plus efficaces.

## LE DUCAT DE HEIMBURG

Au sein de Bauhaus, le DUCAT remplace fréquemment la couronne du Cardinal. Il se présente sous forme de pièces d'or et d'argent purs, fondues à Heimburg et qu'on rencontre rarement en dehors des zones contrôlées par Bauhaus. Il existe des pièces en or et de 1.000 de 500 ducats et des pièces en argent de 100, 20, 5 et 1 ducat. Officiellement, un ducat équivaut à une couronne du Cardinal, mais en réalité ces pièces sont sans valeur sur Mars et sur Mercure.

**L'ORDRE DU GRIFFON.** Cet ordre s'est spécialisé dans les assauts aéroportés. C'est en réalité une unité de cavalerie aérienne avec sa propre force aérienne, payée par la maison Giraud. Ses troupes sont souvent appelées par le Haut Commandement pour des parachutages en zones ennemies durant les états d'urgence. Ses membres ont une réputation d'audace et de bravoure que l'on ne retrouve chez personne d'autre. Ses membres portent une armure dorée et un casque sculpté à l'image de la tête d'un griffon.

**L'ORDRE DE LA LICORNE.** Il s'agit de la célèbre unité de Fieldhausen. Il s'est spécialisé dans le conflit motorisé mais ses membres sont également entraînés en combat rapproché. Ses membres portent une armure grise et un casque sculpté à l'image de la tête d'une licorne.

**L'ORDRE DE L'ARAIGNÉE.** Cet ordre sinistre et redouté est souvent appelé pour conduire les assauts dans les zones de guerre entourant les Citadelles. Ses membres sont souvent excentriques ou légèrement cinglé, ayant été les sujets d'étranges processus expérimentaux par leurs maîtres de la maison Salvatore. Du fait de leur réputation de cruauté et de bravoure, ils sont fuis par les membres des autres ordres. Ses membres portent une armure noire et un casque platine sculpté à l'image de la tête d'une araignée. Le plastron arbore habituellement une toile d'araignée.

## ORDRES TEMPLIERS

Ce sont les puissants ordres paramilitaires célèbres à travers les mondes de l'humanité pour leur dévotion, leur fanatisme et leur brutalité. Leurs membres sont des Templiers fanatiquement dévoués envers Bauhaus et la Confrérie. Certains de ces ordres sont contrôlés directement par le Haut Commandement ou par les autres ministères. D'autres sont indépendants. Les plus dévots de leurs membres peuvent même bénéficier de l'instruction dans les Mystères au même titre qu'un membre du Deuxième Directeurat. Quoiqu'il en soit leurs membres bénéficient du même entraînement que les forces spéciales et ne font pas partie de la Réserve.

**LES CHEVALIERS DE L'ÉPÉE ARDENTE.** LES CHEVALIERS DE L'ÉPÉE ARDENTE est l'ordre le plus ancien de tous les ordres templiers. Sa fondation remonte à la première incursion des Légions Obscures sur Vénus. En ces jours sombres, lorsque la progéniture d'Algeroth sembla englober l'humanité toute entière, un homme, Lothar Mathias, eut une vision. Il vit que le Cardinal se dresserait et déferait le Seigneur Démon de la Technologie Obscure. Lorsqu'il tira son épée, celle-ci flamboya d'une pure flamme lumineuse. Mathias savait que le Cardinal aurait besoin d'aide, aussi il alla voir parler aux combattants humains blessés et désespérés, leur donnant un nouvel espoir. Inspirés par son exemple et son charisme, les soldats prêtèrent serment de le suivre jusqu'aux confins de la Symétrie Obscure si cela s'avérait nécessaire. Mathias leur fit prêter ce serment que personne ne saurait enfreindre. Et derrière leur Grand-maître, les chevaliers de l'ordre combattirent aux côtés du Cardinal dans toutes les batailles majeures jusqu'au jour funeste lorsqu'ils affrontèrent Algeroth en personne. Lothar Mathias tomba sous les coups du Népharite Alakhai, mais non sans lui donner un terrible coup qui l'obligea à se retirer de la bataille. Après la bataille, le Cardinal mourant honora l'ordre, et le gouvernement démocratique de l'époque le récompensa en lui donnant un domaine près d'Heimburg avec une concession à perpétuité. Depuis ce jour, l'ordre est devenu de plus en plus fort et compte désormais comme l'une des unités combattantes les plus redoutées des domaines bauhausers.

Ce puissant ordre templier dispose des lieux de rencontres à travers le système, proches des emplacements choisis par les Légions Obscures pour ériger leurs terribles Citadelles. Son but est de s'opposer aux Légions Obscures ou qu'elles se trouvent. Et lorsqu'ils ne combattent pas sur le champ de bataille, ses membres font office de gardes du corps pour les Inquisiteurs et Magistrats sur le territoire bauhausers.

**L'ORDRE DU BÂTON ET DE LA MAIN.** L'ORDRE DU BÂTON ET DE LA MAIN fut fondé par le Conseil des Électeurs pour protéger les pèlerins, non seulement contre les dangers qu'ils pourraient rencontrer au cours de leurs voyages, mais également contre l'influence de autres mégacorporations afin qu'ils n'aillent pas s'imaginer que la liberté capitoline serait préférable à leur vie actuelle, et contre les Légions Obscures, afin de leur épargner tout contact avec l'hérésie.

Les membres de l'ordre sont soigneusement sélectionnés parmi les meilleurs combattants d'élite de Bauhaus. La plupart d'entre eux sont issus des rangs des forces spéciales.

## ORDRES SECRETS

Un jour vous pouvez vous faire approcher par une relation, une personne dans laquelle vous avez confiance et qui vous fait confiance. Après plusieurs conversations décontractées où vous sentez que l'on vous juge, cette personne vous suggéra que vous pourriez être intéressé à être partie prenante à un ordre

dont vous n'avez jamais entendu parler. Ce sera votre invitation à rejoindre le monde paranoïaque des ordres secrets. Mais faites attention, rejoindre un ordre est une affaire qui comporte des risques. Pour la plupart, la sanction pour avoir trahi l'ordre ou révéler son existence est la mort ou pire.

**L'ORDRE DES CROISÉS DU SECRET.** LES CROISÉS DU SECRET est un groupe de personnes puissantes et influentes dédiées à garder Bauhaus vierge de toute influence étrangère. Il ne fait pas partie de la structure officielle bauhausers, et officiellement, les Ducs Électeurs le considère comme une organisation illégale. Officieusement, ils peuvent considérer à l'occasion les Croisés du Secret comme utiles, et c'est pourquoi le Ministère de la Justice n'a encore initié aucune action à leur encontre.

Les Croisés du Secret essaient de démasquer les hérétiques, les traîtres et espions. Ils se perçoivent comme des justiciers face à ceux qui ont bravé la loi. Ils prennent également leur "revanche" contre les actes terroristes commis par les autres corporations. Ils sont responsables de plusieurs attentats à la bombe, assassinats et d'autres actes de purification. Ils se trompent souvent de cibles et les civils en font les frais. Mais ils mènent une guerre, et dans une guerre les innocents font souvent partie des pertes. C'est comme cela que le monde tourne.

**L'ORDRE ANCIEN DE L'HONNEUR ET DU SANG.** Cet ordre rassemble les membres des maisons nobles inquiets de l'émergence des roturiers parmi les rangs de la noblesse et par d'autres facteurs qui tendent à réduire le pouvoir des anciennes maisons nobles. Il travaille de manière très discrète pour s'assurer que de tels intrus soient discrédités - c'est l'une des raisons qui explique pourquoi il est si facile pour un roturier de tomber en disgrâce - que les personnes "convenables" accèdent aux positions clés. Du fait de la qualité de ses membres, cet ordre est très influente avec un énorme pouvoir sur tout Bauhaus. Il fera tout ce qui lui semblera nécessaire pour que le prestige des anciennes maisons nobles soit maintenu, jusqu'au point d'étouffer les scandales écla boussant ses membres. Une fois que vous en faites partie, vous êtes attendu de vous comporter de la même façon. On vous informera poliment, mais avec conviction, que trahir l'ordre pourrait déboucher un accident fatal.

**LE TEMPLE DE LA LUMIÈRE SOLAIRE.** Voici l'un des nombreux ordres hérétiques qui prospère au sein de territoire bauhausers. Ils présentent une vitrine respectable pour les personnes respectables qui sont recrutés pour servir des Apôtres Obscurs. Ce Temple, à l'instar des autres cultes hérétiques, amène les membres potentiels à croire qu'il s'agit d'un ordre secret dédié à la gloire et la puissance de Bauhaus. Les recrues sont persuadés qu'ils sont des espions surveillants leur entourage en quête de toutes traces d'hérésie. Quelquefois, on leur demande de copier des dossiers ou d'accaparer des plans qui seront contrôlés par le Ministère de la Justice. Le Temple rassure la recrue : servir la gloire de Bauhaus ne sera pas néfaste pour sa carrière. La majorité des recrues ne sauront jamais que le Temple est quelque chose de différent. Ils peuvent mener leur carrière entière croyant servir au mieux leur corporation et être récompensés pour cela, ne réalisant jamais qu'ils sont les espions d'Algeroth. Bien sûr, s'ils découvrent le pot-aux-roses, on les fait soit chanter, soit on les réduits au silence de manière permanente. D'autres sont devenus si corrompus qu'ils rejoignent avec enthousiasme les rangs des hérétiques. Beaucoup sont les jeunes officier à avoir été disgraciés et traqués comme hérétique sans pour autant réaliser qu'il ou elle servait.

**L'ORDRE DE L'OEIL VIGILANT.** L'ORDRE DE L'OEIL VIGILANT est à l'heure actuelle une branche officieuse de Ministère de la Justice. Il fut constitué pour protéger le système des ordres des tentatives d'infiltrations d'espions et d'hérétiques. Son devoir est d'infiltrer et de surveiller les autres ordres et de sassurer qu'ils n'arborent pas la teinte de l'Obscurité ou qu'ils servent de couverture à des puissances hostiles.

**L'ORDRE HERMÉTIQUE DE L'ANCIENNE LUMIÈRE.** Cet ordre secret est composé d'étudiants des Mystères. Il n'est pas reconnu par la Confrérie et serait rapidement écrasé si son existence était révélée. Il fut fondé par Michael Lucius, un Frère renégat et Gardiens des Mystères il y a de cela une vingtaine de générations. Michael Lucius était convaincu que les Mystères ne furent pas un don récompensant les suivants du Cardinal, mais une manifestation d'un nouveau phénomène psychique qui pouvait être étudié et maîtrisé. Il clamait aussi qu'il existait un sort qui pouvait rendre son lanceur IMMORTEL. Bien sûr, un tel non-sens lui valu d'être considéré comme un Apostate et traqué par l'Inquisition. Frère Michael Lucius se réfugia sur Vénus et fonda cet ordre secret. Depuis ce jour, l'ORDRE HERMÉTIQUE DE L'ANCIENNE LUMIÈRE travaille secrètement contre l'Obscurité, en essayant d'accroître la connaissance humaine de la Lumière. Le Grand-Maître de cet ordre est désigné sous le nom de Michael Lucius. Certains membres spéculent sur le fait qu'il s'agisse ou non de la même personne.

## LE MINISTÈRE SUPRÊME DE LA CIVILISATION

Le Ministère pour la Civilisation s'assure les Bauhausers jouissent de tous les privilèges d'appartenir à la plus grande des mégacorporations. Sa tâche est de permettre que les Bâtisseurs soient éduqués, assistés et restent dévoués à la corporation qui les protège. Il a la responsabilité de veiller à ce que le citoyen Bauhaus reste tranquille, heureux et, encore plus important, inspirés par un sentiment de loyauté. Ces départements les plus connus sont :

**LE MINISTÈRE DE LA SANTÉ.** Ce ministère prend en charge les citoyens lorsqu'ils sont mal en point et met tout en œuvre pour s'assurer de leur bon rétablissement. Il finance les grands hôpitaux qui font l'admiration dans tout le système solaire. Il s'assure à ce que les docteurs possèdent le niveau d'excellence et d'éthique que seul Bauhaus peut attendre. Il a une énorme tâche à accomplir vu qu'il est responsable de la délivrance, pour chaque citoyen, du Certificat d'Aptitude ou d'Exemption, accompagné d'un contrôle bisannuel. Il s'arrange aussi pour que les docteurs soient entraînés dans tous les aspects de la détection des stigmates et mutations ainsi que dans la connaissance des procédures de signalement de telles occurrences au Ministère de la Peur.

**LE MINISTÈRE DE LA CONNAISSANCE.** Pour résumé, ce ministère s'assure que tous les citoyens soient bien éduqués et correctement endoctrinés sur le modèle sociale proposé par Bauhaus. Son job est de faire à ce que les forces ouvrières soient formées. Il travaille étroitement avec la Confrérie pour veiller à ce que les employés soient instruits dans tous les aspects de la foi. Il fait tout son possible pour s'assurer que tous les citoyens sachent qu'ils appartiennent à la meilleure et la plus généreuse de toutes les mégacorporations, et qu'ils doivent en être redevables. Ce ministère englobe aussi les grandes universités et les instituts de recherche pour lesquelles Bauhaus est justement célèbre. Son sous-ministère, le Bureau de la Veille, s'assure que tous les scientifiques sont loyaux et contrôle scrupuleusement tout risque potentiel au niveau de la sécurité. Ses membres s'appliquent encore plus sérieusement à leur tâche depuis la défection en masse vers Cybertronic.

**LE MINISTÈRE DE LA VÉRITÉ.** Le Ministère de la Vérité est le mieux connu des départements du Ministère Suprême de la Civilisation. Il contrôle l'efficace machine propagandiste de Bauhaus. Son Bureau de la Censure travaille vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour s'assurer que les médias Bauhaus donne à chaque nouvelle une interprétation correcte. Au Bureau de la Morale Publique, une dizaine de milliers des meilleurs publicitaires du système réfléchissent constamment à de nouveaux slogans pour les journaux qui inondent les boîtes aux lettres des citoyens. Le Bureau de l'Équité fait à ce que la plupart des scandales soient étouffés et ne viennent jamais à l'attention du public.

## DÉFENSE DE LA LOI

Les policiers de Bauhaus, surnommés les "bleus", sont réputés pour leur efficacité et leur rapidité exceptionnelles. Ils se concentrent en priorité sur la prévention plutôt que sur la répression, et il est presque impossible de se déplacer dans un secteur contrôlé par Bauhaus sans croiser toutes les cinq minutes une paire de bleus en patrouille.

Les bleus sont recrutés avec une taille minimale de 1,90m, ce qui écarte la plupart des femmes du service sur le terrain. Lorsqu'ils patrouillent à pied, ils sont généralement équipés de pistolets et de grenades lacrymogènes et portent le léger gilet pare-balles (2 points d'armure) sous leur uniforme bleu-noir.

Ils arborent un air sévère et dur qui décourage les plaisantins. Et ils ne prennent pas de gants avec ceux qui se moquent d'eux ou qui leur tirent dessus. La majorité des officiers reconnaissent que l'usage de leur arme a un effet autant préventif qu'une peine d'emprisonnement, et réagissent en conséquence. La plupart des délits dans les secteurs bauhausers ne sont pas enregistrés alors que les officiers dispensent leur propre justice. C'est l'une des explication aux faibles statistiques de crimes et délits dans les domaines contrôlés par la corporation.

Cela va sans dire que les membres de la noblesse sont au-dessus de tels châtiments arbitraires. Si un noble est pris en flagrant délit d'une infraction mineure, les officiers de police l'ignoreront et iront regarder ailleurs. S'ils ne le faisaient pas, l'offenseur serait disgracié, ce qui est en soit une sanction. Les nobles qui s'obstineraient à commettre fréquemment des délits se verraient dénoncés à leur famille qui appliquera les sanctions adéquates.

Les modestes contingents de détectives et médecins légistes, qui enquêtent sur tous les crimes et délits non-résolus par les officiers en patrouille, travaillent dans les postes principaux, qui regroupent 200 agents et 20 véhicules.

Tous les crimes de violence majeurs, vols et désordre public dans lequel l'auteur est appréhendé est confié à un Magistrat. Ils sont les bras du Ministère de la Justice, avec les prérogatives leur permettant de mener une investigation, de mise en détention et de sanctionner les criminels sur le champ. Ils sont réputés pour être lourdement armés, coriaces et incorruptibles. Bauhaus dispose de cours de justice. Un Magistrat agit en tant que juge, juré et bourreau. C'est son job de punir les coupables et de découvrir toute corruption ou acte d'hérésie où qu'elle se trouve. À cette fin, beaucoup de Magistrats de haut rang disposent leur propre contingent de détectives et de gardes du corps. En cet âge sombre, les Magistrats se voient confier des pouvoirs extraordinaires pour traquer les criminels.

### PEINES

Il existe trois peines au sein du code pénal bauhauser, et trois sanctions associées. Elles sont les suivantes :

**MORT.** C'est la peine pour un crime capital, habituellement exécuté sur le champ par des Magistrats et Exécuteurs. Elle peut être invoquée pour des cas de trahison, meurtre, dédition, évasion fiscale et tous les crimes impliquant la mort d'un noble.

**DÉPORTATION.** Si vous n'êtes pas condamné à la peine capitale, vous serez envoyé dans l'un des tant redoutés goulags géré par l'Ordre de la Peur. Là vous serez privé de tout, devrez travailler de longues heures et serez probablement roué de coups par des gardes sadiques. Si vous survivez à votre peine, et seulement 50% des prisonniers le pourront, alors vous serez libéré mais disgracié. Vous pouvez vous faire déporter pour sédition, sabotage moral, braquage à main armée, cambriolage, meurtre d'un roturier, usurper l'identité d'un noble et bien d'autres méfaits. C'est la sanction le plus souvent appliqué aux roturiers.

**DISGRÂCE.** La disgrâce est la sanction pour tous les crimes qui implique la notion d'honneur. Cela signifie une mise à l'écart de la citoyenneté bauhauser, être séparé de sa famille, et devenir un vagabond. C'est une forme de sanction plus souvent utilisée contre les officiers et nobles, et elle est souvent plus crainte que la mort.

### ORDRE PUBLIC

Bien que les bleus disposent d'une station abritant 24 officiers dans chaque bloc résidentiel, quelquefois cela ne s'avère pas suffisant lors qu'une émeute éclate et que les hérétiques ou anarchistes inspirent une rébellion. Lorsque cela survient, les bleus peuvent appeler à les rescousse les troupes d'une maison noble locale et n'importe quelle unité régulière de l'armée à proximité de façon à mater le problème. Lors d'une crise réelle, ils peuvent requérir la mobilisation des unités locales de la Réserve. Cela signifie que les émeutes et pillages au sein des secteurs bauhausers peuvent devenir dangereux très rapidement.

### ARMES

Tous les membres de la noblesse bauhauser sont autorisés à porter leur sabre. Ils se sentiraient tout nus sans. Tous les officiers en service portant l'uniforme peut porter une arme de poing dans les lieux publics. Les personnes en uniforme arborant une arme sont une chose commune au sein des domaines et n'alarment pas plus que cela. Les nobles sont priés d'enregistrer toutes les armes qu'ils possèdent et bénéficient d'un accès illimité aux arsenaux de la corporation. Mais même les nobles ne sont pas autorisés à marcher dans la rue avec une arme automatique. Les pistolets et épées sont tolérées. Les fusils non. Des combattants en armure complète de leur unité ou ordre sont une chose courante dans les rues des villes bauhausers.

Les roturiers ont généralement accès aux armes. Les membres de la Réserve sont obligés légalement de disposer d'un espace confiné contenant leur équipement à la maison., prêt pour être utilisé lorsque les sirène d'alarmes retentiront. Sauf lors de l'accomplissement de leur devoir comme élément de la Réserve, les roturiers ne sont pas autorisés à porter une quelconque arme dans un lieu public. Cela reste une prérogative de la noblesse. Tous les roturiers doivent enregistrer leurs armes et tenir le compte de toutes les munitions tirées. Cela fait beaucoup de papperasse.

Au sein des nouveaux secteurs des domaines des Bâtisseurs, les choses sont différentes. Sur ces terres sauvages et inhospitalières, presque tout le monde porte un fusil en bandoulière tout le temps. Personne ne sait quand une attaque surviendra et tout le monde est sur ses gardes.

### ÉTRANGERS

Depuis le Traité de Heimbürg, Bauhaus tolère tous les permis de port d'arme issus des autres corporations sur ses propres domaines (excepté lorsque la loi martiale est promulguée, tous les étrangers sont invités de remettre leurs armes à la station locale de police et peuvent y être enfermés pour la durée de l'état d'urgence). En échange, tous les nobles et militaires de Bauhaus sont autorisés à porter leurs épées et armes de poings sur les territoires des autres mégacorporations.

### DUEL

Les nobles et citoyens avec le rang d'officiers ont le droit d'invoquer le Code des Duels pour régler un différend. Pourvues que les formalités administratives soient observées, ce duel est tout à fait légal. Les duels sont communément déclarés lorsque l'une des parties s'est sentie gravement insultée et que la partie adverse ne veut pas s'excuser. Les duels sont TOUJOURS résolus à l'épée ou au pistolet semi-automatique (habituellement un pistolet Punisher). Aucune des parties n'est autorisée à porter une quelconque pièce d'armure. La présence d'un témoin représentant chaque partie est aussi requise pour vérifier l'observation des formalités.

Pour un combat à l'épée, les deux parties doivent commencer avec leur lames en contact. Pour un combat au pistolet, les deux parties doivent se tenir dos à dos, faire dix pas, se tourner et tirer. Une fois avoir tiré une fois, il est considéré comme déshonorant de tirer à nouveau avant que votre adversaire n'aie répondu, aussi les duels aux pistolets peuvent mettre à rude épreuve les nerfs. Les deux parties tirent alternativement jusqu'à ce que l'une d'elle meure ou demande l'arrêt du duel. Tous les duels peuvent se terminer après le premier sang versé. Le combattant ayant reçu la blessure peut demander l'arrêt du duel, et si l'autre partie est d'accord, le duel est terminé et l'honneur est rétabli. Si l'une des deux parties ne souhaite pas arrêter, le duel peut aller jusqu'à la mort. Mais la grande majorité des duels s'arrêtent dès le premier sang versés.

Pourvu que les formalités aient été observées, les familles respectives à chacune des parties ne peuvent demander aucune poursuite, et il est mal considéré de faire assassiner quelqu'un simplement parce qu'il a tué un membre de votre famille lors d'un duel tout à fait légal.

Les duels ne sont pas permis entre roturiers ou ceux avec un rang moindre qu'officier. De temps en temps, sous des circonstances exceptionnelles, des duels peuvent intervenir entre un noble ou officier bauhauser et un noble ou officier d'une autre corporation. C'est inhabituel mais légal.

### LOI MARTIALE

Durant une crise, il est quelquefois nécessaire que le cours normal de la loi soit suspendu. Si nécessaire, la noblesse locale peut promulguer la loi martiale sur son ou ses domaines, donnant aux noble virtuellement la haute main sur la police locale, les Magistrats et la Réserve. Durant cette période, toutes les libertés civiles sont suspendues. La noblesse est autorisée à prendre toutes les mesures qu'elle juge nécessaires pour garder le contrôle de la situation. En théorie la noblesse doit contacter dans les 24 heures les Ducés Électeurs pour avaliser cette décision. Mais quelquefois, dans les zones reculées où les communications sont difficiles, cela n'est pas possible, et la décision de promulguer la loi martiale peut rester non-autorisée durant des semaines. A fortiori, certains nobles trouvent tellement utiles les pouvoirs concéder le temps de la loi martiale, que leurs domaines restent constamment sous le régime de la loi martiale. Et c'est souvent le cas sur les nouveaux domaines colonisés par les Bâtisseurs.

**LE MINISTÈRE DE L'HÉRALDIQUE.** Ce petit mais important bureau garde la trace de toutes les Patentes de Noblesse délivrées, ainsi que toutes les naissances, décès et mariages parmi les maisons nobles. Ses archives immenses et exhaustives contiennent des dizaines de milliers de tablettes de pierre avec les informations sur chaque membre de chaque maison noble, toutes les distinctions dont ils se sont vu récompensés et toutes les infractions qu'ils ont jamais commises. Il s'agit d'une collection d'informations qui ne trouve aucun équivalent autre part.

### LE MINISTÈRE DE L'ORDRE.

Cet imposant ministère est responsable de la maintenance de l'ordre public au sein de la corporation. Il gouverne tout ce qui touche de près ou de loin à la police qui ne tombe pas sous la supervision du Ministère Suprême de la Foi. Avec ce rôle, il contrôle les Bleus, le fameux corps de police paramilitaire de Bauhaus. Il reste fort occupé avec l'émergence des gangs anarchistes et le nombre croissant d'émeutes inspirées par les hérétiques. Récemment, le Conseil des Électeurs a voté un édit pour le recrutement et l'entraînement de 600.000 officiers supplémentaires pour la seule Vénus. Certains se demandent même si cela sera suffisant.

### MAGISTRATS

Les Magistrats comptent parmi les individus les plus déterminés qui veillent à ce que la loi soit respectée au sein des domaines de Bauhaus. À la différence de plusieurs autres corporations, Bauhaus ne procède pas par procès avec des jurés. À la place, le Ministère de la Justice emploie une classe spéciale d'officiers assermentés dénommés Magistrats. Les Magistrats interviennent en tant que juge, juré et, dans certains cas, bourreau. Ils ont les plein pouvoirs d'entendre les témoins, enquêter sur les personnes et les châtier sur le champs. Les Magistrats de haut rang dirigent des équipes d'intervention qui enquêtent sur la corruption, l'hérésie et la trahison. Ils sont très populaires auprès du public mais hais par les criminels et les traîtres. C'est pour cette raison que certains Magistrats sont accompagnés par des gardes du corps. Lorsqu'ils condamnent quelqu'un à mort, les Magistrats doivent exécuter le châtiment eux-mêmes.



## ÉTAT D'URGENCE

Un état d'urgence peut seulement être déclaré par le Conseil des Électeurs. Il place automatiquement tous les domaines sous la loi martiale et tous les militaires de Bauhaus sur le pied de guerre. La déclaration annule toutes les permissions des officiers qui doivent, au plus vite, rejoindre leurs unités respectives. Il signale aussi aux personnels de la réserve de se mettre au rapport de leurs unités immédiatement. Durant un état d'urgence, tous les civils doivent rejoindre les abris souterrains. Durant la longue nuit vénusienne, un couvre-feu est établi dans les rues, et quiconque venant à l'enfreindre risque de se faire abattre sans sommation à moins qu'il ne porte l'uniforme. Habituellement, un état d'urgence est seulement déclaré peut avant une guerre inter-corporatiste ou une incursion majeure des Légions Obscures. Une fois déclarée, elle ne peut se terminer que par la décision unanime du Conseil des Électeurs.

## LES ANARCHISTES

L'assassinat du Duc Électeur Sergéï Romanov par un attentat à la bombe à l'extérieur des Tours Jumelles de Luna a permis au système solaire entier de prendre la mesure de la menace anarchiste au sein de Bauhaus. L'image publique de ces maniaques est celle de fous furieux, enveloppés de capes et de cagoules noires, leur visage ravagés par les cicatrices, brandissant dans une main un détonateur et de l'autre, un pistolet. On est loin de la vérité. Les cellules anarchistes est l'une des menaces les plus sérieuses pour l'ordre public au sein des secteurs de Bauhaus, et ce qui les rend particulièrement dangereux est qu'il ne sont pas facilement repérables.

Les anarchistes sont ceux qui se rebellent ouvertement contre le déséquilibre de richesses au sein de la mégacorporation et qui cherchent à mettre à bas la structure toute entière par une campagne de terrorisme dirigée contre les classes dirigeantes, leurs propriétés et les institutions de Bauhaus. Ce sont souvent des fanatiques idéalistes qui essayent d'améliorer le lot quotidien de leurs camarades et qui ne reculeront devant rien pour atteindre cet objectif. Ils sont recrutés le plus souvent par les classes désabusées des esclaves, mais dans le passé, ils furent rejoints par des roturiers mécontents et des nobles tombés en disgrâce. Il se sont organisés en cellules de pas plus d'une dizaine de personnes.

Malgré le fait que le Ministère de la Vérité les dépeint comme une vaste conspiration, ils en sont loin. Ils quasiment impossibles à démanteler du fait qu'ils n'ont pas de structure formelle. Peu de groupes anarchistes entretiennent des contacts avec les autres. Ils peuvent connaître quelques personnes dans d'autres cellules, mais normalement ils semblent se formé spontanément autour d'un individu plus charismatique. Certaines cellules se concentrent sur l'édition et la diffusion de tracts de propagande anarchiste. D'autres préfèrent des actions plus directes comme les attentats à la bombe ou les assassinats. Certains essayent d'organiser des grèves parmi les esclaves. D'autres encore sabotent les équipements de production. Les plus redoutés sont les dénommés bombes-humaines qui s'attachent des charges explosives autour de leur poitrine et les déclenchent lorsqu'ils sont au contact de leur cible, la tuant dans l'explosion en même temps qu'eux. Bien évidemment, les cellules anarchistes fournissent un vivier de recrute-

## LA MACHINE DE GUERRE

Les forces militaires de Bauhaus ont la réputation méritée d'être bien équipées et bien entraînées. Elles pallient leur manque de puissance de feu et leur faiblesse numérique par une grande polyvalence et d'excellentes protections.

Les DRAGONS (blindés) sont les unités les plus respectées de toute l'armée de Bauhaus, et devenir un officier des Dragons est considéré comme l'un des plus grands honneurs qui soient.

Le matériel militaire est, bien sûr, d'une qualité exceptionnelle. S'il manque parfois de puissance de feu, il est optimisé de façon à combiner la plus grande mobilité avec la meilleure efficacité possible. Là encore, le prix et la production imposent certaines limites. avec le statut envié que représente une carrière militaire pour des hordes de jeunes gens avides de s'enrôler, la trop faible quantité de matériel ne permet jamais de rendre toutes les unités opérationnelles. Si Bauhaus connaît une pénurie en nombres, elle le compense avec sa puissance de feu, sa discipline et sa bravoure.

## ORGANISATION

Les forces armées, qui tombent sous la responsabilité du Duc Électeur Romanov, sont divisées en quatre armes :

- LES BLINDÉS
- L'INFANTERIE
- LA CAVALERIE AÉRIENNE
- LES FORCES SPÉCIALES

Les soldats les plus talentueux peuvent tenter l'académie militaire pour devenir sous-officiers mais, la plupart du temps, ces derniers sont choisis dans les rangs de la noblesse. Tous les officiers ont l'armée dans le sang, mais ce n'est qu'après plusieurs années d'académie spécialisée qu'ils sont envoyés sur le front.

Le code de l'honneur est très important, particulièrement parmi les officiers, et les problèmes disciplinaires sont extrêmement rares. C'est ainsi que, par exemple, les prisonniers des autres corporations sont bien traités, les cessez-le-feu généralement respectés, et blessés et morts des deux bords pris en charge après la bataille.

Bien que le Ministère Suprême de la Guerre dispose de quatre armes, elles sont entraînée pour combattre ensemble. Le

ment intéressant pour les hérétiques. Ils peuvent être aussi instrumentalisés par d'autres grandes puissances telles que Mishima et Imperial. Ainsi les anarchistes sont devenus la couverture favorite de opérations secrètes au sein des domaines bauhausers.

## LES CULTES APOCALYPTIQUES

Une autre grande menace pour la sécurité des domaines de Bauhaus provient, assez paradoxalement, de ses supporters les plus fervents. Il existe de nombreux cultes apocalyptiques dans chaque ville bauhaus. Leurs membres, qui se nomment Zélotes, sont liés par une même vision : nous vivons les derniers jours de l'humanité et bientôt la grande bataille avec les Légions Obscures se déroulera et elle décidera de la destinée de l'humanité. D'un côté il y aura le Cardinal et les croyants, de l'autre les serviteurs de l'Obscurité. Après la bataille, il ne restera plus que des ruines et un nouveau monde pourra être reconstruit.

Avec le retour des Légions Obscures sur Vénus, toutes ses craintes trouvent aujourd'hui une certaine crédibilité. Mais ce n'est pas le problème. Le problème est que les Zélotes sont des fanatiques sectaires contre tous ceux qui ne se montreraient pas suffisamment dévots. De larges groupes, poussés par leurs chefs, les Visionnaires, attaquent assez souvent les installations Cybertronic, clamant qu'ils sont les manifestations de l'Obscurité. D'autres voient des Hérétiques partout. Ils sont prêts à purifier un quartier d'esclaves par le feu et les armes. Ils attaqueront les possessions des autres mégacorporations si cette corporation est soupçonnée d'être inspirée par le mal. Et ils sont prêts à défier l'autorité des Ducs Électeurs s'ils étaient provoqués.

Après avoir mené un assaut contre un groupe de touristes capitoliens désarmés, le Conseil des électeurs déclara le Culte de Lumière Finale illégal. Les Visionnaires de cet ordre répondirent en accusant les Ducs Électeurs d'être possédés par Semai et en appelant à un soulèvement général. Ils furent soutenus par plusieurs unités de la Réserve et des combats de rue éclatèrent dans les rues d'Heimburg. Lorsque l'Ordre du Crâne d'Argent parvint à pénétrer dans la mission de La Lumière Finale et acculer les chefs du culte, même la révélation que l'ensemble des Visionnaires étaient de suivants de Semai ne put mettre fin à la rébellion. Les cultistes crurent que c'était un mensonge fomenté par le Ministère de la Vérité, et il combattirent jusqu'au dernier.

Un autre facteur qui rend les cultes apocalyptiques aussi dangereux est qu'ils en appelle aux vétérans traumatisés des guerres avec les Légions Obscures, ceux qui ont vu l'Obscurité de si près et qui connaissent l'étendue réelle de la menace. Cela leur confère un vivier de combattants endurcis. Ils en appelle aussi aux serviteurs les plus fanatiques de la Confrérie. À plusieurs reprises, des Inquisiteurs ont du aller à l'encontre des chefs charismatiques des Zélotes pour éviter un schisme au sein de la Confrérie elle-même. À ce jour, le Ministère de la Lumière classe les cultes apocalyptiques au second rang après les Légions Obscures et est en train de faire pression auprès du conseil des Électeurs pour leur bannissement. Étant donné la popularité des ces cultes, c'est une situation potentiellement explosive.

Haut Commandement est très flexible et assignent les troupes où il le juge nécessaire pour s'assurer de la victoire. Pour une organisation plus simple, la machine de guerre Bauhaus est divisée en plusieurs armées qui se trouvent rarement sur le même théâtre d'opération. L'organisation militaire favorisée par le Haut Commandement est une FORCE COMBINÉE, un groupement d'intervention issus de plusieurs corps d'armées, contenant toutes les composantes que le Haut Commandement juge nécessaire. Une Force Combinée peut consister en six régiments de Dragons issus de la 93ème des Blindés Lourds, vingt régiments d'infanterie issus de 114ème Armée et dix-neuf escadrons d'hélicoptères réquisitionnés auprès de la 5ème Cavalerie aérienne.

**LES BLINDÉS.** Les Dragons de Bauhaus forment le fer de lance des forces armées avec leurs divisions blindées qui transpercent les lignes ennemies, détruisant tout ce qui se trouve sur leur passage et dégagant le terrain pour les Hussards qui les suivent.

Une affectation chez les Dragons est le rêve de chaque enfant chez Bauhaus. Ces unités fascinent. Leur style impétueux de mener la guerre et la puissance de feu de leurs véhicules en font le premier choix pour chaque cadet. Tous désirent commander l'un de ses chars lourds tels que le Wolf, le Grizzly ou même l'imposant Goliath. Certains arrivent au commandement de voitures blindées Jackal ou des Canons d'Assaut Mobiles Draken. Dans tous les cas, cela reste un honneur de servir dans cette branche militaire de loin la plus prestigieuse. En combat, la plupart des Dragons sont légèrement protégés, ne portant que des plastrons et plaques d'épaules et une casquette pour garder intact leur champ de vision. Ils portent seulement un Punisher ou un MP-105. Pourquoi le Dragons auraient besoin de plus ? Leurs machines constituent leurs armes et armures.

Conçus à l'origine pour l'affrontement en terrain dégagé, ils se sont adaptés au principal théâtre des opérations actuelles, à savoir les jungles vénusiennes, surtout en utilisant les bipodes Vulcain, mais également en élaborant de nouvelles tactiques et une nouvelle organisation.

## LE MINISTÈRE SUPRÊME DE LA GUERRE

Le Ministère de la Guerre encadre l'imposante machine militaire la corporation et contrôle directement les armées et flottes Bauhaus. Il est responsable de la conduite des guerres et de la production de l'armement. Il dispose d'une douzaine de sous-ministères, les plus importants sont les suivants :

### LE HAUT COMMANDEMENT.

Le Haut Commandement est l'assemblée des généraux et maréchaux les plus capés de la corporation. Il est le maillon final de la chaîne de commandement qui s'étend jusqu'aux Ducs Électeurs. Le Haut Commandement est responsable de la planification des actions militaires à long terme, conduisant les campagnes et assurant la coordination entre les nombreuses armes de l'armée Bauhaus.

### LE MINISTÈRE DE L'ARMÉE.

Ce ministère encadre directement toutes les forces terrestres Bauhaus. Il constitue l'un des plus prestigieux ministères, reflétant la haute estime que place la corporation dans ses affaires militaires. Depuis son bunker surprotégé à Heimburg, les ordres sont dispatchés à chaque coin des mondes de l'humanité.

### LE MINISTÈRE DES FORCES AÉRIENNES.

Ce ministère contrôle les forces aériennes de Bauhaus, incluant le déploiement des célèbres Aerial Dreadnoughts. Il est également responsable de la maintenance des énormes aérodromes des Bâtisseurs.

### L'AMIRAUTÉ.

L'Amirauté contrôle les forces navales et spatiales. Elle est basée sur Hydra, un satellite artificiel imposant en orbite géostationnaire à la verticale d'Heimburg.

### LE BUREAU DES FOURNITURES.

Le Bureau des Fournitures contrôle toutes les dépenses militaires et a la responsabilité de faire à ce que les forces Bauhaus restent les mieux équipées du système solaire.

### LE MINISTÈRE DE LA RÉSERVE.

Cette vaste bureaucratie travaille de concert avec le Ministère de la Foi, les Ministères de la Civilisation et les domaines, gardant une trace des immenses potentiels humains que Bauhaus pouvait mobiliser parmi ses citoyens. En état d'urgence, il s'assure que la Réserve puisse être mobilisée le plus rapidement possible de façon efficace.

### LE BUREAU DES SECRETS.

Le Bureau des Secrets protège les secrets militaires de Bauhaus et collecte des renseignements concernant les dispositifs militaires de toutes les autres mégacorporations. Son Bureau d'Analyse a la réputation d'interpréter au mieux les renseignements que n'importe quelle autre agence dans le système. À plusieurs occasions, il a pu prédire les frappes mishimanes et imperiales des jours à l'avance simplement en analysant les mouvements et les chaînes logistiques des forces ennemies.

**L'INFANTERIE.** À la différence des autres corporations, Bauhaus n'a pas choisi de miser sur les forces spéciales. L'entraînement et l'équipement de ses troupes régulières les mettent de toute façon sur un pied d'égalité avec nombre d'unités d'élite de la concurrence. Bauhaus dispose ainsi d'une armée solide et polyvalente, même si elle est moins dynamique que celle d'une corporation telle que Capitol, par exemple.

**LA CAVALERIE AÉRIENNE.** La cavalerie effectuée aussi bien des missions de soutien aérien que de transport de troupes. Cette organisation modeste et coûteuse est principalement équipée de gros hélicoptères fortement armés et blindés. Ils piquent sur le champ de bataille, mitraillant les positions ennemies, et débarquant les troupes de Bauhaus.

**LES FORCES SPÉCIALES.** Avec Imperial, Bauhaus peut s'enorgueillir de posséder les meilleures forces spéciales de tout le système, à qui ne manquent ni équipement ni entraînement ni crédits. Elles se composent des meilleurs éléments des unités d'élite. Les plus connus sont les Bauhaus Blitzter, une unité anti-chars employée pour des missions dites impossibles contre d'autres blindées ; les Étoiles Mourantes, spécialement équipées et formées pour la lutte anti-Légions ; et, bien sûr, les Rangers Vénusiens, qu'il n'est plus besoin de présenter.

## DOCTRINE MILITAIRE

La doctrine originelle des Bâtisseurs concernant les conflits motorisés a été largement modifiée pour son application dans les jungles vénusiennes. Où cela s'avère possible, Bauhaus continue de s'appuyer sur des assauts massivement mécanisés soutenus par des pièces d'artillerie mobiles et un support aérien. Les opérations avec blindés légers sont préférées le long des fleuves tranquilles qui sont les artères de communication majeures sur Vénus.

Les chars utilisés sont principalement des aéroglosses. Si un assaut majeur doit être effectué dans les jungles, l'attaque sera menée par plusieurs des imposantes forteresses mobiles Goliath. Ces gigantesques chars tracent un énorme sillon à travers la jungle, dégageant le chemin pour les véhicules qui suivent. Si des batailles peuvent se tenir en terrain dégagé, tel que les plaines et déserts de Mars, les tactiques classiques de déploiement de chars seront utilisées. Faire une percée dans les lignes ennemies est le dénominateur commun à toutes ses tactiques. Si celle-ci n'est pas possible, alors un assaut frontal sera mener contre les lignes ennemies, déversant troupes et chars dans la bataille jusqu'à ce qu'une percée soit créée. Faire face à un assaut de Bauhaus est une chose terrifiante. Les chasseurs-bombardiers mitraillent votre position alors que les obus des unités d'artillerie mobiles vous pilonnent. Alors que le sable retombe, le grondement de plusieurs milliers de moteurs sont perceptibles alors que les chars avancent. Rares sont ceux assez braves pour tenir leur position face à un tel assaut.

Dans les jungles étouffantes et les marais où une action blindée est impossible, Bauhaus se repose sur les groupes hautement entraînés des forces spéciales telles que les Rangers Vénusiens pour infiltrer et prendre les positions.

En défense, les Bâtisseurs se montrent être les meilleurs. Leurs ingénieurs sont renommés pour être les plus compétents pour soutenir un siège dans tout le système solaire, et les positions défensives de Bauhaus ont la réputation d'être pratiquement imprenables à moins que vous soyez préparé à déverser par cuves le sang de vos troupes.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
<b>Force :</b> 11	<b>Déplacement :</b> 3/225
<b>Vitalité :</b> 12	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b> 12	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b> 11	<b>Bonus Initiative :</b> +3
<b>Volonté :</b> 11	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b> 12	<b>Taille :</b> ±0
<b>Compétences</b>	<b>Protections</b>
<b>Combat :</b> 10	<b>Tête :</b> 4
<b>Armes à feu :</b> 12	<b>Poitrine :</b> 4
<b>Communication :</b> 9	<b>Abdomen :</b> 4
<b>Adresse :</b> 11	<b>Bras droit :</b> 2
<b>Techniques :</b> 9	<b>Bras gauche :</b> 2
<b>Perception :</b> 6	<b>Jambe droite :</b> 4
<b>Esquive :</b> 6	<b>Jambe gauche :</b> 4
<b>Structure : ESCOUADE</b>	
4-6 Réservistes	
jusqu'à 2 spécialiste mitrailleurs	
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes	
jusqu'à 1 médecin (+2 Techniques)	
1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu)	
<b>Équipement</b>	
<b>Tous :</b> Radio courte portée, AG-17 avec baïonnette, masque à gaz	
<b>Spécialiste mitrailleur :</b> MG-40	
<b>Spécialiste lance-roquettes :</b> ARG-17	
<b>Médecin :</b> Trousse de médecin	
<b>Sergent :</b> HG-25, HG-14 Hagelstrum	
<b>Règles spéciales</b>	
Aucune	

## LA RÉSERVE

La Réserve est souvent perçue comme l'ultime option à la disposition de Bauhaus. C'est un formidable outil. À leur majorité, tous les citoyens Bauhaus valides sont enrôlés dans l'armée où ils apprennent l'utilisation des armes et les compétences nécessaires pour défendre la corporation contre n'importe quelle menace. La Réserve marque donc le premier niveau de service militaire dans l'armée des Ducs Électeurs. Même ces nouvelles recrues sont bien entraînées et bien armées, et avec les Deuxièmes Guerres corporatistes qui font rage, elles ne restent pas bleussées bien longtemps. Après vingt-quatre mois, les survivants de la Réserve peuvent, s'ils désirent faire carrière dans l'armée, recevoir un entraînement supplémentaire et intégrer les rangs des Hussards. Les autres peuvent quitter l'armée et être inscrits sur les listes en tant que réservistes. Une fois par mois, ils sont invités à participer aux sessions d'entraînement. Et une fois par an, leur employeur autorise à ce que le réserviste participe aux grandes manœuvres militaires. Ce n'est que lors d'un état d'urgence que la Réserve peut être appelée à combattre pour défendre les domaines bauhausers.

## LES HUSSARDS

Hussards est le surnom attribué aux troupes terrestres plus conventionnelles. Leur matériel est plus léger et leur entraînement moins rude, mais elles peuvent soutenir la comparaison avec n'importe quelle unité régulière des autres corporations. Ils sont déployés depuis des engins de transports blindés, mais leurs véhicules sont plus légers que ceux utilisés par les régiments de Dragons et moins protégés, aussi les Hussards suivent habituellement les Dragons dans une seconde vague.

Les Hussards portent l'armure Mk IV par dessus une combinaison balistique légère. Elle consiste en un plastron épais et deux plaques d'épaules abritant des chargeurs scellés et un kit médical. Elle inclue aussi des jambières et des brassières. Le tout est accompagné d'un casque à pointe et une ceinture utilitaire avec des poches pour grenades, des holsters, un grappin, etc. Lors de la nuit vénusienne, elle est complétée par un ciré par-dessus le plastron et sous les plaques d'épaule.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
<b>Force :</b> 13	<b>Déplacement :</b> 3/225
<b>Vitalité :</b> 14	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b> 14	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b> 12	<b>Bonus Initiative :</b> +3
<b>Volonté :</b> 15	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b> 16	<b>Taille :</b> ±0
<b>Compétences</b>	<b>Protections</b>
<b>Combat :</b> 11	<b>Tête :</b> 6
<b>Armes à feu :</b> 13	<b>Poitrine :</b> 6
<b>Communication :</b> 9	<b>Abdomen :</b> 6
<b>Adresse :</b> 12	<b>Bras droit :</b> 6
<b>Techniques :</b> 9	<b>Bras gauche :</b> 6
<b>Perception :</b> 7	<b>Jambe droite :</b> 6
<b>Esquive :</b> 7	<b>Jambe gauche :</b> 6
<b>Structure : ESCOUADE</b>	
4-6 Hussards	
jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur	
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes	
jusqu'à 1 spécialiste communications	
1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu)	
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>	
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers)	
1 Officier (+4 Personnalité, +2 Combat et Armes à feu, +1 Blessures, Bonus Offensif et Actions)	
<b>Équipement</b>	
<b>Tous :</b> Radio courte portée, AG-17 et MP-105	
<b>Spécialiste mitrailleur :</b> MG-80	
<b>Spécialiste lance-roquettes :</b> ARG-17	
<b>Spécialiste communications :</b> ID frappe aérienne	
<b>Sniper :</b> PSG-99, lunette à vision nocturne	
<b>Officier :</b> Deathlockdrum ou Fusil Plasma L&A	
<b>Règles spéciales</b>	
Les Hussards Montés chevauchent un saurien (Taille +1, Déplacement 4, 7 pts de Vie, 1 pt Armure dans toutes les localisations). Lors d'une charge, la lance possède un embout interchangeable qui est en fait une mine anti-char à détonation retardée (Dommages 1D10+6(x3), Petite explosion).	

**HUSSARDS MONTÉS.** Montés sur leurs redoutables sauriens, qui descendent de créatures génétiquement créés pour supporter le climat tropical de Vénus, les cavaliers Hussards de Bauhaus offrent la solution idéale pour un déploiement rapide et une mobilité exemplaire au cœur de la jungle. De telles montures sont parfaite pour les jungles où leur perception naturelle de l'environnement fournit au cavalier un réel avantage lors de déplacements en terrains difficiles.

À l'instar de leurs collègues à pied, les Hussards Montés portent une armure Mk III, un masque à gaz et une casquette en guise de couvrechef (4 pts dans l'abdomen, poitrine et jambes ; 2 pts dans les bras et la tête). Ils sont armés d'un pistolet MP-103 Hellblazer, d'un glaive Punisher et d'une lance à tête explosive, ils sont capables de relever n'importe quel défi.

## UNIFORMES DE TERRAIN

Toutes les forces bauhausers disposent de deux uniformes : celui de terrain et celui de parade. Les uniformes de terrain sont normalement portés en situation de combat et consistent en plusieurs pièces d'armures décorées des badges appropriés de l'unité. Ils sont habituellement standardisés, n'arborant aucune personnalisation que les soldats capitoliens ajoutent à leur armure. La distinction entre les unités Bauhaus se fait le plus souvent au niveau des plaques d'épaules et du casque.

Chaque soldat bauhauser arbore l'insigne de son unité sur sa plaque d'épaule droite, et les bandes signifiant son rangs et ses distinctions sur la plaque d'épaule gauche. La plupart des forces spéciales portent le célèbre masque dessiné à la forme d'un crâne humain. Les unités des ordres gardiens portent des casques sculptés. Ce sont des masques ornements à l'emblème de l'unité. Par exemple, la garde d'élite des Romanov, le prestigieux Ordre du Loup, porte un casque dont la visière est une tête de loup tous crocs dehors. Les membres des ordres templiers portent souvent d'autres accoutrements exotiques pour les différencier des soldats de l'armée régulière en plus de partir à la bataille tête nue. Par exemple, l'Ordre de l'Ours Polaire de Mundberg arbore une cape faite en fourrure de l'animal correspondant.

## UNIFORMES DE PARADE

Les uniformes de parade sont assez communs dans la haute-société de Bauhaus. En fait il sont plus populaires que les costumes des hommes d'affaires plus classique. Ils consistent en une tunique avec des galons dorés porté avec des bottes du cuir lustrées. Les plaques d'épaule raccourcies arbovent le régiment, l'unité et le rang de son porteur, bien que certains nobles préfèrent afficher l'emblème de leur famille plutôt que leur régiment d'appartenance. Les nobles et officiers sont tenus de porter les sabres de duel et une arme d'ordonnance dans un holster. Ils sont portés à une large ceinture de cuir avec une boucle en forme de roue dentée de Bauhaus. Les officiers accompagnent le tout d'une demi-cape.

Les uniformes de l'armée sont habituellement de légères tuniques grises avec des boutons d'argent et un pantalon gris. L'insigne de leur régiment est sur la plaque d'épaule droite, et leur badge signifiant leur rang sur celle de gauche. Les soldats des gardes d'élite s'habillent de la même manière, excepté qu'ils portent l'emblème de leur maison noble sur la plaque d'épaule droite, à la place de l'insigne du régiment. Les uniformes des forces navales sont habituellement bleu marine avec boutons dorés et un pantalon blanc. L'uniforme des forces aériennes est entièrement noir avec des boutons d'argent. Les civils qui ont atteint le rang honoraire d'officier sont tenus de porter une tunique grise avec un pantalon noir.

## LES VULCAINS

Né pour répondre au besoin de disposer d'une grande puissance de feu adaptée aux terrains difficiles des jungles vénusiennes, le bipode Vulcain constitue l'option ultime des Dragons pour mener des interventions sur le continent sud d'Aphrodite Terra. Les bipodes Vulcains sont des engins blindés motorisés, contrôlé par un pilote via un système complexe de valves hydrauliques et de servomoteurs. Les pilotes des bipodes Vulcains sont entièrement issus des régiments de Dragons qui se sont portés volontaires pour servir dans ce régiment très spécialisé et à l'espérance de vie somme toute assez courte.

Les bipodes Vulcains bénéficient d'une conception très ramassée protégée par un blindage Carballoy type C. Le poing hydraulique Machfaust V habituellement monté sur le bras droit du bipode est assez puissant pour broyer et arracher les plaques de blindage d'un char d'assaut. Enfin une mitrailleuse fixe MG-85 monté en lieu et place du bras gauche complète le tout pour fournir une puissance de feu rarement rencontrée dans les zones de combat confinées.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	35	<b>Déplacement :</b>	4/275
<b>Vitalité :</b>	-	<b>Bonus Offensif :</b>	+4
<b>Coordination :</b>	16	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b>	+3
<b>Volonté :</b>	15	<b>Blessures :</b>	-
<b>Personnalité :</b>	20	<b>Taille :</b>	+2
<b>Compétences</b>	<b>Protections</b>		
<b>Combat :</b>	12	<b>Cockpit :</b>	10
<b>Armes à feu :</b>	15	<b>Moteur :</b>	10
<b>Communication :</b>	-	<b>Arme bras droit :</b>	8
<b>Adresse :</b>	14	<b>Arme bras gauche :</b>	8
<b>Techniques :</b>	-	<b>Patte droite :</b>	10
<b>Perception :</b>	8	<b>Patte gauche :</b>	10
<b>Esquive :</b>	8		
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			
1 Vulcain			
<b>Équipement</b>			
<b>Tous :</b> Radio moyenne portée, Poing hydraulique Machfaust V et un MG-85			
<b>Règles spéciales</b>			
Vision nocturne. Lors de dommages infligés, les Vulcains utilisent la table de localisation d'un humain mais applique les conséquence d'une pénétration de l'armure. La force et la masse des Vulcains leur permet d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe. En mêlée le Poing hydraulique Machfaust V inflige des dommages égaux à 1D6+6(x2) (bonus Offensif déjà inclut)			

## LES FORCES SPÉCIALES

Elles sont issu des rangs des meilleurs régiments réguliers et entraînés à un niveau de résistance physique ou mentale inimaginable pour une personne de la rue. Récemment la corporation a initié une politique d'amélioration de l'armement de ses forces spéciales aux niveaux des Commandos de la Mort lorsque les fonds et les opportunités se présentent. Après tout, seul le meilleur est assez bon pour la crème des troupes d'élite. L'arme des forces spéciales est aussi responsable d'unités telles que l'Ordre du Crâne d'Argent qui assure la protection des bureaux du gouvernement bauhauser.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	13	<b>Déplacement :</b>	3/225
<b>Vitalité :</b>	15	<b>Bonus Offensif :</b>	+1
<b>Coordination :</b>	15	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b>	+4
<b>Volonté :</b>	16	<b>Blessures :</b>	8
<b>Personnalité :</b>	18	<b>Taille :</b>	±0
<b>Compétences</b>	<b>Protections</b>		
<b>Combat :</b>	12	<b>Tête :</b>	variable
<b>Armes à feu :</b>	14	<b>Poitrine :</b>	variable
<b>Communication :</b>	11	<b>Abdomen :</b>	variable
<b>Adresse :</b>	13	<b>Bras droit :</b>	variable
<b>Techniques :</b>	11	<b>Bras gauche :</b>	variable
<b>Perception :</b>	9	<b>Jambe droite :</b>	variable
<b>Esquive :</b>	9	<b>Jambe gauche :</b>	variable
<b>Structure : ESCOUADE</b>			
3-5 Soldats des forces spéciales			
jusqu'à 1 spécialiste mitrailleurs			
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes			
jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes			
jusqu'à 1 spécialiste communication			
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers)			
1 Officier (+2 Personnalité, +2 Combat et Armes à feu)			
<b>Équipement</b>			
<b>Tous :</b> variable, voir description ci-après			
<b>Spécialiste mitrailleurs :</b> MG-80			
<b>Spécialiste lance-roquettes :</b> DPAT-9			
<b>Spécialiste lance-flammes :</b> Fuseur Géhenne			
<b>Spécialiste communication :</b> ID frappe aérienne			
<b>Sniper :</b> PSG-99, lunette à vision nocturne			
<b>Officier :</b> Fusil à plasma ou Deathlockdrum			
<b>Règles spéciales</b>			
Aucune			

**LES BLITZERS.** Les Blitzers sont des spécialistes dans la neutralisation de chars ennemis. Ils adorent ça et ont la réputation d'être des maniaques affirmés. Après tous, la plupart des bauhausers aiment les véhicules blindés et la majorité ont peur de se retrouver sur leur route. Mais pas les Blitzers - ils adorent détruire les GROS véhicules, et plus c'est gros, mieux c'est. Ils sont assez fou pour croire qu'en combat rapproché, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur - eux ! Pour intégrer les Blitzers, vous devez savoir garder votre sang froid sous la pression et être dépendant à l'adrénaline du fait que vous allez devoir vous sortir des situations très risquées. Vous aurez aussi besoin de mains sûres. Les Blitzers de Bauhaus portent l'armure Hussard Mk V (8 pts dans toutes les localisations) et utilisent un lance-missiles Firefist monté sur trépied. Ils transportent aussi des charges de démolition aimantées juste au cas où ils auraient à charger l'ennemi. Ils portent le casque avec un sourire peint sur la visière. Personne n'a eu le courage de demander à l'enlever.

**LES ÉTOILES MOURANTES.** Les Étoiles Mourantes furent créés par le Ministère de la Foi dans le cadre d'un programme destiné à prévenir l'infiltration des Légions Obscures sur Vénus. Cette unité spéciale, supervisée par le Suprême Ministère de la Guerre et le Suprême Ministère de la Lumière, est formée à des missions-suicides de reconnaissance et de sabotage des places fortes des Légions Obscures. Ce qui paraissait impossible auparavant est devenu le quotidien des Étoiles, et la plus grande partie des renseignements humains concernant les Légions Obscures a été récoltée par leurs petits détachements de soldats bien équipés et entraînés. Selon la rumeur, la Confrérie soutiendrait secrètement cette unité en détachant des Voyants et autres Mystiques de poids auprès des groupes d'intervention, mais personne ne sait exactement où se cache la vérité.

Les Étoiles Mourantes sont le plus souvent légèrement protégées et armées d'une combinaison Punisher, faisant passer rapidité et discrétion avant la puissance de feu (4 pts dans l'abdomen, poitrine et jambes ; 2 pts dans les bras ; 0 dans la tête). Elles ont fréquemment dépêché leurs meilleurs éléments auprès des Commandos de la Mort pour les faire profiter de leur expérience de la tactique des Légions Obscures. Leur emblème montre une supernova blanche au-dessus d'une croix noire.

**LES JAEGERs.** Les Jaegers sont des spécialistes de l'embuscade et des descentes en rappel. Non seulement ils sont très doués pour venir au contact de l'ennemi sans se faire repérer, mais leurs cordes et leurs grappins leur permettent d'atteindre rapidement les positions adverses retranchées à flanc de falaise et autres obstacles. Ses membres sont pour la plupart issus des maisons nobles et passionnés par la chasse dans les domaines forestiers de Vénus. Dorénavant, leurs capacités sont utilisés pour débusquer une autre proie - l'homme.

Les Jaegers portent un AG-17 avec des chargeurs double, une armure légère avec un système de contrôle NBC (4 pts dans l'abdomen, poitrine, jambes et tête; 2 pts dans les bras), d'un casque à plume doté d'une vision nocturne, d'un mini grappin automatique et d'un énorme sac à dos qui leur permet de survivre sur de longues périodes en complète autonomie.

**LES KOMMANDOS D'ASSAUT.** Les Kommandos d'assaut sont les unités anti-terroristes de Bauhaus. Ces soldats s'entraînent continuellement à perfectionner leurs compétences en close-combat et techniques de prises d'assaut de bâtiments officiels, de bases ennemies voir d'un vaisseau spatial. Ils sont utilisés principalement dans les missions d'extraction ou d'élimination où l'élément de surprise est essentiel. Dans les marais de Vénus, ils ont pris l'habitude d'être transbordés sur un Strike Skimmer qui est la version de transport allégée du Krait.

Les Kommandos sont équipés d'une armure légère sous un lourd ciré renforcé bleu noir (6 pts dans toutes les localisations), de MP-105GW, de tout un assortiment de grenades et équipement pour accéder rapidement à n'importe quel niveau d'un bâtiment. Lors de situations de prise d'otages, ils peuvent être progresser avec un lourd bouclier anti-balistique de 10 kg (6 pts d'armure).

**LES ORDRES GARDIENS.** Les ordres gardiens sont les armées privées des maisons nobles, levées et payées par et pour les familles nobles elles-mêmes. Ils sont disjointes de la Réserve bien que chaque maison est aussi responsable de son équipement au sein de ses domaines. Les ordres gardiens sont des forces d'élite, recrutés parmi les vétérans de plusieurs campagnes qui sont retournés vivre sur les terres de leurs ancêtres. Elles sont considérées comme une force d'appoint à l'armée Bauhaus, un soutien éprouvé sur lequel on peut s'appuyer pour protéger les domaines des menaces extérieures pour permettre aux militaires de combattre les Légions Obscures et les mégacorporations concurrentes. Ils servent de rempart contre la menace constante de rébellion parmi les esclaves. Et lorsque cela s'avère nécessaire, ils peuvent être déployés en première ligne.

Bien sûr, les maisons nobles utilisent leurs armées privées et agences de renseignements pour servir leurs propres intérêts. Le cœur de chaque noble se gonfle de fierté d'avoir de tels citoyens capables de répondre à leurs ordres. Ils sont armés de AG-17 et d'armure d'élite (8 pts dans toutes les localisations).

## LES MARSHALS VÉNUSIENS

Les Marshals Vénusiens sont expédiés sur des missions trop dures ou difficiles pour être réalisés par des fantassins ou des blindés. Ils montent les bêtes les plus robustes - créés pour endurer la dureté des conditions. Pour exemple on connaît très peu de choses des basses terres au sud des montagnes du Massif Thétis. C'est une région de marais et de rivières entrelacées où certains des plus gros sauriens vénusiens prospèrent. Le terme saurien englobe toutes les créatures reptiliennes de Vénus. Ils ne sont pas vraiment reptilien mais possèdent un métabolisme unique qui les rendent adaptés pour la vie sur Vénus. Leur taille diffère de la petite créature à la taille d'un rat ou léviathans gigantesques de plusieurs mètres de longs. Tous sont carnivores et dangereux pour les humains mais d'autres ont été apprivoisés et utilisés comme montures. De telles montures sont parfaite pour les jungles où leur perception naturelle de l'environnement fournit au Marshal un réel avantage lors de déplacements en terrains difficiles. Par contre lors de la nuit vénusienne, lorsque les températures peuvent descendre en dessous de zéro, les Marshals préféreront une monture à sang chaud, à la différence des sauriens dont le métabolisme varie en fonctions des températures extérieures. Si votre rêve est de porter le légendaire masque de crâne des Rangers - le service en tant que Marshal vous ira comme un gant.

Les Marshals Vénusiens portent une armure Mk IV comparable à celle des Rangers Vénusiens, un fusil d'assaut HG-17, un fusil à pompe Hagelstrum et un MP-105.

## HMG-85/T

Tapie au sommet de l'acier renforcé des fortifications et hurlant comme une banshee, la mitrailleuse fixe HMG-85/T fournit un terrifiant moyen de riposte aux ouvrages défensifs de Bauhaus.

Les soldats impériaux appelle cela passer au laminer...

L'artilleur s'installe derrière la gigantesque canon, cale ses pieds sur les pédales directionnelles et agrippe les poignées de la colonne de tir. Il faut un certain courage pour ouvrir le feu avec une HMG-85/T

Le fracas est assourdissant, le recul fait s'entrechoquer vos os et la chaleur qui se dégage de la culasse hurlante vous cloque les phalanges et vous brûle le visage. Mais la bête qui vous brûle est aussi celle qui vous sauve. Bon nombre d'artilleurs trop timorés ont dû être arrachés à leur selle, plus morts que vifs, pour céder la place à d'autres, capables de dompter la fureur de la bête et de la plier à leur volonté, de ne pas flancher sous la douleur et de ne pas cesser de tirer quand la panique fait entendre son murmure insidieux au milieu du carnage.

Partout où Bauhaus est en guerre, on trouve cette mitrailleuse lourde HMG-85/T. Respectés par tous, méprisés par les imbéciles, elles sont la première et la dernière ligne de défense de leur corporation.

**LES RANGERS VÉNUSIENS.** La plus fameuse de toutes les forces spéciales de Bauhaus est le corps des Rangers Vénusiens, qui affronta à lui seul trente-cinq cohortes de Maraudeurs Prétoriens dans le secteur de Grafenstahl, près du pôle nord de Vénus. Peu après cet exploit, ces Rangers mirent à sac et détruisirent la Citadelle du Commandeur Népharite Argonath dans les 23ème Basses Terres, et, en dépit de leur caractère original expérimental, ils comptent aujourd'hui par les unités militaires les plus célèbres et les plus dignes de confiance qui soient.

Les Rangers sont organisés en dix divisions de dix mille combattants d'élite chacune. Les qualités requises chez un Ranger Vénusien sont une endurance et une force physique extraordinaire, alliées à une détermination et une volonté bien supérieure à ce qu'on est en droit d'attendre d'un homme ordinaire. Les Rangers sont recrutés au sein des troupes d'élite, triés sur le volet et placés pendant deux ans dans un camp d'entraînement spécial "la forge", avant d'être envoyés dans les tranchées vénusiennes.

Chaque escadron choisit la couleur de son armure Mk V ; tandis que certains adoptent le camouflage jungle brun-gris-vert clair, d'autres s'en tiennent au blanc ivoire du fabricant, considérant que la crème des meilleurs n'a besoin de se cacher devant personne (8 pts dans toutes les localisations). De même, leur masques protecteurs sont dessinés de façon à intimider et instiller la peur dans le cœur de leurs ennemis.

**LES TEMPLIERS.** Les Templiers sont des ordres guerriers quasi-religieux qui sont éparpillés à travers tous les domaines de Bauhaus. Ce sont des personnes dévotes et de terribles en-

## LES DOMAINES

Malgré les efforts des hommes et des femmes des Ministères à superviser le bon fonctionnement de la machine Bauhaus, la production actuelle prend place au sein des domaines. Chaque maison noble possède son propre domaine, un immense fief industriel qui fabrique les biens dignes de la marque de qualité Bauhaus. Chaque maison noble contrôle également de vastes secteurs, d'immenses arpents de terre où la famille a construit ses propres villes, palais et fermes. Fort logiquement, les usines de fief industriel sont habituellement situées sur les terres du secteur. La plupart des maisons hautes contrôlent plusieurs grands secteurs dispersés à la surface de Vénus et des mondes de l'humanité.

Au sein de leurs domaines, les maisons nobles ont tous les pouvoirs. La plupart des maisons nobles disposent de leurs propres troupes et centrales de renseignements. Dans le passé il n'était pas inhabituel pour les serviteurs d'une maison noble d'affronter une autre. Mais depuis le retour des Légions Obscures, ces petites guerres sont devenues très rares.

Bien que Bauhaus soit fermement implanté sur Vénus, elle ne se limite pas à cette seule planète. Certaines maisons se sont établies sur d'autres mondes et y possèdent des usines et autres propriétés.

### LUNA

Après Vénus, Luna est l'endroit où les Bâtisseurs sont les mieux implantés. En fait, les Tours Jumelles sur Luna furent un temps le quartier général de la corporation. Ils durent s'y réfugier durant le funeste siège de Heimborg durant la première invasion des Légions Obscures sur Vénus. Même aujourd'hui, les Ducs Électeurs y maintiennent plusieurs bureaux du gouvernement. Luna abrite à peu près un quart de la population des Bâtisseurs. Une part de plus en plus importante de la production est délocalisée dans la relative sécurité de la plus grande mégaville du système solaire alors que la guerre s'intensifie du Vé-

## VÉNUS & HEIMBURG

Ah, l'ironie de la vie ! La planète Vénus fut nommée d'après la déesse de l'amour, un nom approprié pour l'un des mondes les plus hostiles du système solaire. Avant qu'elle ne soit terraformée, Vénus était un monde stérile de pluie sulfurique, aux températures très élevées et à l'activité volcanique violente. Les conditions sévères sur Vénus ont rendu l'exploration de la planète difficile aussi ce ne fut qu'en 2102 après J.C. que le genre humain, une femme du nom de Marian von Heimborg, mit pied à la surface de la planète. Elle fit partie d'une mission maudite qui termina en désastre. Son équipage disparut suite à une explosion engendrée par un problème avec le bouclier thermique du vaisseau. Allant contre les ordres de rejoindre le module de survie et d'évacuer la planète elle endossa une combinaison environnementale endommagée et se rendit sur la surface bouillonnante pour faire valoir les droits de sa famille sur Vénus ainsi que la puissante corporation Bauhaus qui finança la mission.

La course pour réclamer Vénus a été serrée et près de trois semaines plus tard une mission de la corporation Mishima réussit à atterrir sur la planète mais ils prirent acte du droit de Bauhaus, un geste honorable qui leur apporta du respect. Pendant ce temps les voyages spatiaux étaient dominés par les quatre mégacorporations Bauhaus, Mishima, Capitol et Imperial et travaillant de concert ils établirent bientôt de nombreuses bases permanentes sur Vénus. Les conditions hostiles retardèrent le programme de terraformation pendant des années alors que les corporations luttèrent dans la chaleur de fournaise et la pression écrasante pour édifier les imposantes usines transformant l'atmosphère et pourraient ainsi commencer à dompter ce monde

nemis. Certains ont même étudié les Mystères et la plupart ne connaissent pas la peur. Souvent, ils ont accès à d'étranges armes mystiques, des artefacts donnés durant les jours du Premier Cardinal lorsque les Apôtres foulaient la terre et que des armes terribles furent forgées pour les abattre.

La majorité des organisations templières ont une mission spécifique. L'Ordre du Bâton et de la Main fut fondé pour protéger les pèlerins alors qu'ils parcourent les mondes. L'Ordre de l'Ours Polaire fut créé pour protéger la ville de Mundburg, près du pôle nord sur Mars. L'Ordre de l'Épée Ardente fut formé pour combattre les Légions Obscures où qu'elles se trouvent.

Quelque soit leur mission, tous les ordres présentent plusieurs similarités. Ce sont des monastères requérant de leur membres de renoncer à leurs titres et possessions terrestres. Elles ont une forteresse qui sert d'abri pour l'ordre et de quartier général. Et ils possèdent une charte des Ducs Électeurs qui les autorisent à recruter et à porter les armes au sein des domaines de Bauhaus. Ils sont exempts de taxes et sont autorisés à punir leurs propres membres. Ce sont, de tous points de vue, de fiefs autonomes au sein de Bauhaus. En échange, ils sont tenus de combattre l'Obscurité et de répondre à tout appel aux armes d'un Duc Électeur. Par le passé, quelques ordres, sûrement corrompus par des Hérétiques, refusèrent de répondre. Lorsque la crise était passée, le Conseil des Électeurs révoqua leur charte et envoya ses troupes pour prendre leurs terres.

Les Templiers sont armés de fusils à pompe HG-14 et d'une épée Violator. Ils portent des armures finement ciselées et, à l'instar des Guerriers sacrés, ils partent à la guerre tête nue (8 pts dans l'abdomen, poitrine, jambes et bras ; 0 dans la tête).

Au sein des secteurs bauhausers, vous pouvez trouver les palais de toutes les maisons hautes et de nombreuses maisons nobles. Certains parmi l'élite de la société Bauhaus viennent ici pour récupérer avant de retourner à la lutte éternelle sur Vénus.

### MARS

Mars est le jardin de Capitol, et Bauhaus n'a jamais vraiment cherché à s'y établir. Il faut pour cela remonter aux Premières Guerres corporatistes, peut être est ce dû au fait qu'avec la colonisation de Vénus, il n'y avait pas un réel besoin de prendre des terres ailleurs. Les Bâtisseurs y créèrent qu'une seule mégaville, Mundburg, près du pôle nord. Mais aujourd'hui, les Bâtisseurs sont de retour en force. Les Terres Libres du nord sont une zone ouverte pour qui aidera à les construire, et ce territoire traumatisé par les guerres est maintenant le site favori pour les nouveaux secteurs revendiqués par la noblesse fraîchement formée. Qu'une poignée de secteurs y sont situés. Bien que la présence des Bâtisseurs reste modeste, elle croît rapidement. Dans le futur cela risque de poser des problèmes avec Capitol.

### MERCURE

La planète intérieure est le berceau de Mishima. Les Bâtisseurs ne s'y rendent que pour faire des affaires. Il y a bien eu quelques tentatives pour louer de nouveaux sites pour fonder des domaines et y délocaliser la production vénusienne, mais jusqu'à aujourd'hui aucune n'a porté ses fruits. Les mishimans sont trop prompts à plagier la technologie bauhausier au goût des Ducs Électeurs, aussi la présence de Bauhaus se limite-t-elle à des magasins et distributeurs vendant des produits manufacturés, plus quelques usines appartenant aux filiales bauhausers qui ne produisent pas les biens arborant la roue dentée.

infernale.

Aux alentours de la fin du XXIVème siècle après J.C. Bauhaus établit la première colonie à ciel ouvert au nord du continent nord d'Ishtar Terra. Ils nommèrent cette colonie Heimborg qui fut destinée à devenir l'une des plus grande mégavilles du système solaire.

### LES ZONES DE FEU

La planète tout entière est le théâtre d'incessantes escarmouches qui dégèrent de temps en temps en batailles meurtrières, opposant parfois certaines corporations, mais dirigées le plus souvent contre les Légions Obscures. La nuit vénusienne, d'un noir d'encre, est perpétuellement traversé par les fusées éclairantes et balayé par le faisceau des projecteur. Le conflit interminable entre Bauhaus et Imperial pour le contrôle des terres et des ressources est le plus dur et le plus déplorable de tous. Les Blood Berets et autres unités de choc d'Imperial harcèlent, comme des meutes de loups, les forces de Bauhaus, usées et fatiguées par la guerre contre les Légions Obscures.

Tranchées et bastions encerclent les nombreuses Citadelles érigées sur toute la surface de la planète. L'activité autour des Citadelles varie fortement, oscillant entre la guerre à outrance et la surveillance anxieuse.

## LE CCJ T-32 WOLFCLAW

Le char de combat en jungle T-32 Wolfclaw, conçu et fabriqué par la firme Fieldhousen Motors, est le plus largement produit de tous les véhicules blindés.

Le Wolfclaw devait répondre au besoin d'un véhicule fiable et de faibles dimensions, adapté au combat en jungle. Il est équipé d'un train conventionnel, au lieu du système habituel de chenilles à différentiel hydraulique qui n'est pas à l'abri des défaillances.

Les canons courts permettent à la tourelle de pivoter même au cœur de la végétation, où le combat est à courte distance et où la précision est primordiale. Une sorte de tronçonneuse est disposée à l'avant pour les cas où le simple poids du véhicule ne suffit plus à lui ouvrir un chemin à travers la jungle.

**Longueur/Hauteur/Largeur :** 7,8 m / 3,2 m / 4,2 m (Taille +4)

**Équipage :** 3 Dragons (canonnier, conducteur, commandant)

**Vitesse maximum :** 72 km/h

**Armement :** 2 Mégacanon Atlas jumelés, 1 Bergdahl Stonecleaver sur la tourelle de commandement

**Munitions :** 250 munition pour les autocanon jumelés fixes, 150 munitions pour le fusil-mitrailleur fixe.

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

### MAX STEINER

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

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

### VALÉRIE DUVAL

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

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

## ZONES CLIMATIQUES

Il y a principalement deux saisons pluvieuses sur Vénus. Une vers la fin de la nuit vénusienne lorsque la vapeur de l'air se condense et précipite en crachin pendant des semaines. L'autre, aux alentours de la fin de la journée vénusienne, alors que la chaleur du soleil qui a réchauffé les océans et saturé l'atmosphère à un tel niveau que l'air ne peut contenir plus longtemps qu'il libère soudainement des cataractes produisant des inondations éclairs imprévisibles. Ces tempêtes sauvages ont la réputation de ravager les constructions et de couler des navires avec le poids énorme des trombes d'eau tombant du ciel. Vénus peut être divisée en plusieurs zones climatiques avec leurs propres caractéristiques de faune et de flore :

**LES CERCLES DE GLACE.** Les Cercles de Glaces sont localisés autour des deux immenses calottes glacières des pôles de Vénus. Ces sont des régions froides et inhospitalières qui pourraient être inhabitables sans l'ingéniosité des ingénieurs bauhausers. Ce sont des enfers glacés balayés par un terrible blizzard dans lesquels la température atteint rarement les 0°C et une personne non protégée peut y mourir en quelques minutes, le sang gelé dans ses veines. Les Bâtisseurs s'abritent dans des villes géodésiques couvertes, chauffées par énergie géothermique. Depuis les villes de Kalingrad et Novakursk, leurs prospecteurs cherchent des filons aurifères, du minerai et des nappes de gaz. D'énormes aéroglosses sillonnent les vastes territoires glacés transportant leur précieuse cargaison vers les terres plus civilisées. De grands gazoducs partent vers les domaines industriels. Des grands aéronefs assurent les liaisons inter-domaines. A pôle sud se dresse un grand obélisque d'ébène de soixante mètres de haut soutenant la roue dentée de Bauhaus, marquant le fait que les Bâtisseurs furent les premiers à explorer ses terres. Il existait auparavant un pilier similaire au pôle nord mais il fut renversé par les Légionnaires du Népharite Molok et l'obélisque désormais amputée de la roue dentée est partiellement coincé entre les griffes de l'immense statue de Molok qui garde les portes de sa Citadelle.

**L'HÉMISPÈRE DE L'HIVER.** L'Hémisphère de l'Hiver ceint la planète entre les Cercles de Glace et l'Anneau de Feu pendant la froide nuit vénusienne. À l'arrivée de l'aube, les terres sont devenues une tundra sub-arctique séparée par des mers froides sur lesquelles flottent des icebergs. Des glaciers millénaires s'étendent grands massifs montagneux. Ces terres sont alors mornes et stériles, les animaux rares et féroces. Dans les terres australes se tiennent les goulags, le fameux prisons politiques du Ministère de la Peur. Là, dans les vastes camps contrôlés par les gardes de l'Ordre de la Peur, des milliers de criminels, d'agitateurs et autres subversifs travaillent du matin pendant de longues heures pour une pitoyable ration, attendant l'arrivée d'une aube plus chaleureuse. Ils sont brutalisés par les fouets électriques et les électro-fers, et ils se rebellent souvent.

L'Hémisphère de l'Hiver abrite aussi plusieurs colonies minières d'Imperial et plusieurs installations reculées de Cybertronic. Ici, dans la nuit glaciale, se dressent des douzaines de Citadelles. Dans les montagnes reculées d'Helström d'Aphrodite Terra repose la gigantesque Citadelle d'Astartha, le plus grand des monastères d'Ilian connu en dehors de Néron. C'est un endroit de pèlerinage secret pour beaucoup d'hérétiques et en conséquence les routes sont très étroitement surveillées par l'armée bauhausers. Mais cela ne semble pas stopper le flux toujours grandissant d'hérétiques allant et venant. Des rumeurs abondent, allant des contes sur des tunnels secrets à travers les montagnes jusqu'aux vastes réseaux de portes dimensionnelles couvrant toutes la planète et ne fonctionnant que durant la nuit vénusienne.

**L'HÉMISPÈRE DE L'ÉTÉ.** L'Hémisphère de l'Été correspond à la face de la planète éclairée par le soleil. Alors les zones tempérées redeviennent pour un temps des terres plaisantes et des mers chaudes, exploitées par les Bâtisseurs et les autres corporations. Ces terres méridionales comptent plusieurs grands secteurs, l'Archipel de Graveton contrôlée par Capitol et la plupart des provinces mishimanes sur Vénus. Il existe aussi une douzaine de petites villes Imperial. C'est une zone où l'humanité combat hardement pour contenir les Légions Obscures. La plus grande est la Citadelle de Balsagoth Korragador, une ancienne forteresse capitulaire sur une petite île détachée de la côte près du Port de Mac Arthur. Cette gigantesque structure torturée étend une ombre immense sur les eaux alentours. Au sein de sa Citadelle, Balsagoth crée de gigantesques monstres qu'il relâche dans les eaux pour terroriser les marins.

Climatiquement, l'Hémisphère de l'été comprend des zones froides après le passage de l'Hémisphère de l'Hiver, jusqu'au jour éclatant étouffantes de l'Anneau de Feu. Ce sont des zones d'une végétation luxuriante et d'une fertilité renouvelé après l'hiver nocturne. De minces cours d'eau serpentent partout à travers la jungle, roulant des eaux sales qui transmettent toutes les maladies possibles et imaginables.

**L'ANNEAU DE FEU.** Cette gigantesque zone encercle l'équateur de ce monde. C'est une zone de jungles étouffantes, d'éruptions volcaniques constantes et des mers turbulentes séparant les deux continents. Les jungles regorgent d'une vie opportuniste et ses îles sont ravagées fréquemment par des raz de marée. Cette terre est riche mais périlleuse. Ses jungles fournissent le bois, les peaux et fourrures d'animaux et de nombreuses plantes utiles pour les groupes pharmaceutiques. Aphrodite Terra est la dernière grande frontière sur Vénus, ou des territoires sont arrachées aux forêts vierges par de nouveaux nobles et leurs équipes de Bâtisseurs. Il s'y tient plusieurs colonies fon-

dées par les mégacorporations et plus d'une centaine de Citadelles recensées des Légions Obscures. Au sein de la pénombre de ces jungles sinistres, il doit exister maintes Citadelles non encore découvertes. Ici aussi, reposent les cités perdues des anciens, abandonnées par l'humanité lors de la Chute. Sur l'île de Quan au sud de l'Anneau de Feu, près du dixième parallèle, se tient l'immense ville de Quanto, la capitale du Prince Héritier Maru.

Sur l'île de Colonia, se dresse l'énorme Citadelle d'Alakhai, le Fléau de Vénus, probablement le plus mortel ennemi de l'humanité, Apôtres mis à part.

Il existe seulement deux saisons dans l'Anneau de Feu. La Saison des Pluies succédant à l'aube vénusienne et la Saison des Tempêtes qui précède le crépuscule, prélude à la longue nuit. Durant la Saison des Pluies, les averses alternent avec les éclaircies. Durant la courte Saison des Tempêtes, il pleut constamment et les voyages deviennent très difficiles, alors que les fleuves débordent et que les routes en terre battue deviennent des rivières de boue. La troisième saison, dénommée Saison des Ténèbres, correspond à la période où le soleil éclaire la face opposée de la planète. Durant cette période, les serviteurs des Apôtres sont les plus actifs. Heureusement, cette saison ne dure pas plus de cinquante jours.

## HEIMBURG

En contraste aigu, Heimburg se dresse au-dessus des frondaisons, ses plus hauts gratte-ciel s'élevant à des centaines de mètres dans le ciel pourpre.

Heimburg est une ville propre, tout au moins dans les districts corporatistes. Sa banlieue ne vaut guère mieux que celle de n'importe quelle autre mégaville. Ses bâtiments massifs et imposants projettent de grandes ombres noires dans les ruelles étroites et les magnifiques boulevards qui mènent aux monuments à la mémoire de ceux qui ne devront jamais être oubliés.

Heimburg se caractérise par ses districts corporatistes, mais seulement 10% des habitants sont d'origine bauhausers. Le reste est constitué de firmes indépendantes et de leurs employés, d'aventuriers, d'espions et d'employés des autres mégacorporations parmi lesquelles Imperial est la plus représentée. Heimburg est une ville dynamique, bouillonnante de vie et d'énergie et réputée pour son optimisme inébranlable.

## VOLKSBURG

Volksburg est une autre ville franchisée, construite sur la côte sud de l'île de Colonia à la limite nord de l'Anneau de Feu, à proximité de la Citadelle d'Alakhai. C'est probablement l'une des villes les plus fortifiée de toute l'histoire de l'humanité. C'est un endroit avec des bâtiments assez bas, dominés par une douzaine de forteresses. Des guérites sont présentes au sommet de chaque bâtiment et les soldats fourmillent dans les rues. La ville entière est encerclée par un réseau de bunkers, et des champs de mines, pour que la population n'ait jamais à connaître une incursion des serviteurs d'Alakhai. Le ciel au-dessus de la ville est constellé d'Aerial Dreadnoughts y que les pistes de Volksburg constituent l'ensemble aéroportuaire le plus vaste des toutes les bases aériennes de la corporation.

Au cœur de la ville se dresse la Cathédrale, une structure imposante qui inspire les défenseurs de cette ville trop souvent assiégée. Dans les périphéries de la ville est érigé le grand monastère de Chevaliers Templiers de l'Épée Ardente, une énorme forteresse dont les façades portent les stigmates d'un millier de batailles. Juste en-dessous des murs de ce fort se tient un énorme statue du grand-Maître Varden lors de son combat avec le Népharite Alakhai. Rappelant du duel titanique qui prit fin avec la mort du Grand-Maître et la blessure presque fatale du Népharite. Les rues de Volksburg grouillent de pèlerins, dont certains restent pour participer à la défense de la ville. C'est dans Volksburg que les Zélotes des cultes apocalyptiques recrutent le plus grand nombre de dévots, Volksburg est la ville aux portes du chaos et les griffes d'Alakhai l'atteignent souvent sans pour autant la détruire. Inquisiteurs y sont choses communes, cherchant toujours des traces d'hérésie et la marque de l'Obscurité.

## PETRAGRAD

Petrograd tient son nom de son fondateur, Peter Richthausen, et se tient au centre du domaine Richthausen, situé sur la côte ouest d'Ishtar Terra. C'est une cité fourmillante édifée sur le flanc de la montagne appelée justement le Trône de Peter. Le pic entier a été excavé par une activité minière prolongée, et abrite désormais des bunkers fortifiés protégeant plusieurs installations sidérurgiques. La montagne est elle-même constellée de bunkers, guérites et forteresses. Le sommet du pic accueille l'Aire Richthausen, un énorme châteaueu dont les tours descendent dans les nuages. C'est la résidence ancestrale des Richthausen, et les membres de la famille y logent encore, mais la majorité préfère vivre dans les secteurs à proximité de Heimburg et le siège du gouvernement. Petrograd a été le théâtre de plusieurs batailles célèbres. Durant la cinquième bataille de Petrograd, les Lions d'Or d'Imperial réussirent à infiltrer les mines et à mettre la main sur la couronne Richthausen, une partie des symboles cérémoniels de la maison électrique. La couronne, rebaptisée la Sainte Couronne, fait maintenant partie des bijoux de Sa Sérénité, et une constante source de dispute entre les Bâtisseurs et Imperial.

## RESSOURCES NATURELLES

Vénus est riche en ressources naturelles. En-dessous de la croûte de la planète il existe d'importants gisements de métaux précieux, minerais, gaz, dont certains sont utilisés dans la production vitale de fuel synthétique. De nouveaux gisements de minerais se découvrent tout le temps et bien qu'il se trouve plusieurs mines productives sur Ishtar Terra, elles ne peuvent être comparées avec les riches gisements du continent équatorial. Surveiller ce territoire hostile est extrêmement difficile et il est souvent plus facile de lancer une attaque sur une mine existante plutôt que d'investir lourdement et à risque dans l'installation de nouvelles structures. Il n'est donc pas surprenant de trouver des mines changeant de mains entre les corporations.

En addition des ressources qui peuvent se trouver dans la croûte de la planète, Vénus possède une richesse de ressources à sa surface. En étant si riche dans le domaine du vivant, Vénus est le plus important producteur agro-alimentaire au système solaire. Mais les jungles de Vénus produisent plus que de la nourriture. Elles constituent une grande source de produits chimiques exotiques et pharmaceutiques.

## BASES INDUSTRIELLES

La base industrielle principale de Bauhaus se situe sur Ishtar Terra où les usines et installations peuvent être plus facilement défendues. Mais il existe de nombreuses mines, raffineries et usines de transformation sur Aphrodite Terra et sur les îles. Plus une installation sera reculée, plus elle sera ciblée par des forces hostiles. Les mines de minerai Oberstein bordent le territoire Imperial sur Aphrodite Terra et est l'une des colonies les plus reculées de Bauhaus. Mais, la mine repose au sommet d'un escarpement cerné de jungles épaisses et de marais rendant toute tentative de capture une tâche difficile. La mine à ciel ouvert de Singen est une question différente. Ces mines éparpillées et ces industries de production d'acier sont fréquemment attaquées par les forces de Capitol et Imperial. La jungle est relativement épars dans la zone et le fleuve Koros borde de très près les mines permettant un accès facile pour des forces d'invasion.

Ces dernières années Bauhaus a été forcée d'abandonner de nombreuses bases continentales de l'Anneau de Feu dû à l'activité toujours grandissante des Légions Obscures, plus précisément les mines d'or et d'argent de Davos dans les Monts Nokomis.

Chacune des quatre maisons électriques possède ses propres centres industriels et tendent à se spécialiser dans des secteurs particuliers. Les côtes nord de la Baie des Chiens sont dotées d'usines, raffineries et complexes de métallurgie de la famille Romanov, alors que de nombreux complexes industriels bordent la rive sud de la Voltaire pour produire des biens manufacturés pour le compte des Richthausen. La rive nord du fleuve abrite un nombre croissant d'usines Saggielli même si la majorité de l'industrie Saggielli est centré autour de la capitale de Verhart dans l'est. Le cœur industriel de Bernheim se situe loin de la capitale de la maison électrique, à Polaria sur la côte nord ouest de Colonia où les récifs marins fournissent une fortification naturelle et une ressource pour son industrie agro-alimentaire.

## ROMBURG

Le secteur Romburg s'étend dans une vallée dans les Monts Romburg, juste au sud de Volksburg, et fréquemment l'Ordre du Loup est appelé pour aider à défendre cette ville. Romburg a souvent par le passé été assiégée par les serviteurs d'Alakhaï et les forces des autres mégacorporations, vu que Romburg abrite les plus grands complexes d'armement : Bauforce et Romanov Weapons Designwerks. Le résultat est que ces centres de production sont considérées plus comme des forteresses que comme des lieux de travail. Ce sont d'énormes bunkers blindés dont la plus grande partie est enterrée, protégée par les milliers de soldats de la garde Romanov.

Le Château Romburg domine la ville, une tour gigantesque hérissée d'armes et de douzaines de quais d'embarquement . Romburg fut autrefois dénommée le Joyau de Vénus pour ses anciennes et majestueuses constructions. Mais la majorité d'entre eux ont été réduits à des tas de ruines par une combinaison de tirs d'artillerie et des tapis de bombes durant la dernière grande offensive de Mishima sur l'île de Colonia. Le fait que ses magnifiques jardins et palais ont été détruits pour toujours et ont été remplacés par des forts et bunkers hideux est une source de grand grief parmi la famille Romanov. Il faut probablement faire partie du noyau familial pour apprécier justement la haine que les Romanov entretiennent à l'égard des forces du Prince Héritier Maru.

## BERNHEIM

Naturellement la ville de Bernheim est la capitale des domaines de la maison électrique éponyme. Il s'agit d'une colline dans les terres d'Ishtar Terra sur les pentes du Mont Théa, dominant tout le secteur de jungle déboisé. La ville est froide et riches en végétaux, un lieu avec maints parcs et fontaines, dominé par le Siège de Bernheim, le palais-forteresse ornementé du Duc Électeur. Au pied de la montagne, les immenses plantations du secteur s'étirent plus loin que l'horizon. Dans ces fermes énormes, des roturiers et des esclaves, pour la plupart des réfugiés mishimans, triment dans la chaleur étouffante pour exploiter les vignes et les champs. C'est l'une des zones les plus fertiles de Vénus, produisant toujours une abondante récolte qui est ensuite acheminée à Heimbürg via le fleuve Voltaine. En dessous des flancs de la montagne ont été creusées plusieurs galeries et bunkers où logent les troupes de la maison électrique. Au centre de la ville, on peut trouver l'aérodrome Mannheim, une autre grande base des forces aériennes.

## TORBURG

Haut dans les Montagnes du Froid au sud du Cercle de Glace se dresse Torburg, le dernier des grands secteurs possédés par la famille Saggielli. C'est un endroit morne et dur, balayé par les vents glacials venu des montagnes. Le ciel au-dessus de la ville est sillonné par les majestueux condors arctiques, des oiseaux de proie qui ne nichent seulement que dans ce massif. Torburg elle-même est une cité grise, sinistre sculptée dans le granit. En son cœur est dressé le Palais d'Hiver, une forteresse austère qui est le berceau de la famille des Saggielli. À part le palais, on peut trouver le monastère de Torvald appartenant à la Confrérie, un endroit dont le nom instille la terreur tant aux hérétiques qu'aux croyants. Il s'agit du plus important centre de formation des Inquisiteurs sur Vénus, un lieu dont la réputation est connue dans tout le système solaire.

La Maison de la Souffrance s'y trouve aussi. Ce vieux donjon délabré se tient dressé sur un éperon rocheux. C'est là que que le Ministère de la Peur garde ses prisonniers avant de les envoyer dans les goulags. C'est aussi la résidence de l'Ordre de la Peur et l'endroits ont les interrogateurs sont formés. Avec tout cela, Torburg est un endroit sinistre, évité par ceux qui n'y ont aucune affaire. Le Kamp Torburg est l'une des bases militaires les plus importantes d'Ishtar Terra. Le Haut Commandement l'utilise comme base pour les campagnes anti-Légions dans le nord, en tenant le raisonnement qu'avec tous ces Inquisiteurs présents, il y avait peu de chance qu'un espion hérétique puisse pénétrer ses rangs.

Il y a de cela deux ans, il y eut une révolte de prisonniers dans la Maison de la Souffrance qui déboucha sur un bain de sang lorsque Konrad Saggielli envoya ses propres troupes. Alors qu'ils combattirent pour progresser dans corridors ensanglantés, les soldats découvrirent des scènes d'une indescriptible horreur. Les Interrogateurs avaient été démembrés par les prisonniers désespérés. Certains avaient même fini broyés sur leurs propres engins de torture. Personne ne put dire comment l'insurrection avait été initié, mais certains suspectèrent que des Hérétiques étaient impliqués. Pas besoin de dire que le Ministère de la Vérité mis une chape de plomb sur toute l'affaire.

## CRATÈRE MACGUIRE

Situé à la pointe sud-ouest d'Aphrodite Terra, à proximité du Cercle de Glace, se tient l'une des plus importante colonie d'Imperial. Elle est entièrement comprise dans un énorme cratère d'impact météorique de plus d'un peu moins de deux cent kilomètre de large. Le cratère est chauffé par les Lacs Bouillonnants, de gigantesques bassins géothermals d'eaux chaudes provenant des entrailles de la planète. Plus d'une centaines d'importants geysers s'y trouvent, la Vieille Furie incluse, qui crache ses jets de vapeurs à quatre-vingt-dix mètres de hauteur. Tout cela fait que le cratère MacGuire possède son propre micro-climat et même, durant le plus fort de l'hiver de la nuit vénusienne, les températures ne tombent jamais en-dessous de zéro. Il est possible de piquer une tête dans l'un des lacs alors que la neige recouvre les rives. Toute la zone est riche en minerais et très fertile. Les légumes et fruits sont cultivés dans d'immenses serres. La capitale de la zone est la ville de Lake-

town, aussi connu sous le nom de Cité de Cristal, du fait qu'elle est construite avec une série de dômes fortifiés géodésiques. Le Palais de Cristal est la résidence secondaire des ducs MacGuire. L'endroit est peut être mieux connu pour son immense dôme d'entraînement où les soldats des forces spéciales sont formés à la guérilla de jungle dans une parfaite réplique des jungles vénusiennes. Les bords du cratère est truffé de plus d'une centaine de forteresses vu que les serviteurs des Légions Obscures et les autres mégacorporations attaquent souvent, traversant les vastes étendues enneigées pour tenter de prendre cette riche colonie.

## LE PAYS MATOCHEK

Le pays Matochek est le plus grand secteur de Vénus. Il s'étend du sud de l'Anneau de Feu jusqu'à la bordure nord du Cercle de Glace d'Aphrodite Terra, coincé entre les massifs de Thétis de d'Ōvda. Il couvre une superficie d'un peu plus de 20.000.000 d'hectares et comprend les fermes les plus rentables ainsi que les mines les riches de Vénus. Malheureusement pour la maison Matochek plusieurs de ces installations ont été grignotées par les colons de Mishima et Imperial. Le port de Hawkshead, précédemment Van Arneempst, est maintenant tenu par les impériaux et qu'il est désormais si lourdement protégé qu'il serait impossible à reprendre. Matochek l'ancienne capitale du secteur, est une masse de ruines vitrifiées au centre desquelles se dresse la Citadelle de Duum, l'un des plus puissants Népharite de Demnogonis. La ville est tellement incrusté par les immondices et infesté par les maladies infectieuses qu'elle est connue comme la Cité Empoisonnée. Aussi il ne vaudrait la peine de la reprendre que pour mieux la purifier par les flammes, une choses que les soldats Matochek tentent de réaliser depuis des générations épaulés par l'armée Bauhaus. La partie sud-ouest du secteur, Sables Noirs, fut annexé par Mishima et incorporée dans la Province de Shan. Aujourd'hui les Matochek se sont débrouillé pour stabiliser l'émiettement de leur domaine et ont bâti, à grands frais, une nouvelle capitale fortifiée à Homburg, une ville creusée dans la montagne à cent kilomètres de la Citadelle de Duum.

## POLARIA

Polaria est un autre grand secteur appartenant aux Bernheim. Il consiste en une série d'île s'étirant de nord ouest de l'île de Colonia aux côtes d'Ishtar Terra. C'est également le site de l'un des projets de colonisation des Bâtisseurs les plus ambitieux. La mer peu profonde en cet endroit est dotée de villes-dômes sous-marines. Ces imposantes structures géodésiques abritent de petites villes de colons qui exploitent le sol marin et patrouillent avec leurs sous-marins pour entretenir le réseau de gazoducs qui quadrillent le fond de la mer. Depuis le Traité de Heimbürg, il est illégal pour les autres mégacorporations d'utiliser des torpilles, missiles ou charges de profondeur contre ces dômes fragiles. Cela n'a pas dissuader Imperial ou Capitol de tenter de les investir avec des troupes de plongée. Après tout cela n'aurait pas de sens de détruire une ville lorsque les installations que l'on désire se trouvent à l'intérieur. Ces immenses batailles sous l'eau sont particulièrement désespérée puisqu'elles se déroulent en assaut rapproché aux couteaux et lance-fléchettes, et la peur de se noyer est toujours présente. L'Île du Loup, au nord de Polaria, abrite la Flotte de combat des Loups, la plus grande flotte de sous-marins de Bauhaus.

## NOVAKURSK

Cette ville importante repose sur le Plateau de Kadaath dans le Cercle de Glace nord. Elle consiste en cinq immenses dômes géodésiques accolés qui abritent plusieurs bâtiments et tours où les palaces des nobles sont abrités, mais cœur de la ville a été excavée dans la roche même du plateau. Dans ce réseau de tunnels sont logés les roturiers et esclaves de la maison Salvatore, à qui appartient ce secteur. Ici les mineurs et prospecteurs gaziers logent avec leur famille lorsqu'ils ne sont pas à l'extérieur à prospecter et entretenir les énormes gazoducs de Kadaath. Cette ville est souvent assiégée par les serviteurs du Népharite Molok. Juste à l'extérieur des portes du Cinquième Dôme se dresse une réplique du grand obélisque qui se tenait jadis au pôle nord. Sur ses flancs sont gravés les noms de ceux tombés à la défense de la ville. À la base du pilier brûle une flamme éternelle, alimentée depuis le gazoduc principal. Novakursk abrite également l'Ordre du Renard arctique, un ordre militant depuis longtemps allié de la maison Salvatore. On peut les croiser partout dans la ville, portant leur fameuse armure avec son masque de crâne noir et argent et sa cape de fourrure blanche du renard arctique.

## CYBERPORT

Cette installation Cybertronic est située au nord-ouest du continent d'Ishtar Terra. Elle fut construite sur ce qui restait d'un ancien complexe minier et compte désormais comme le plus grand astroport du système intérieur. Cyberport est un lieu assez vaste, excavé parmi les montagnes en moins de 200 jours après que le contrat fut signé entre Cybertronic et Bauhaus. La partie de la ville en surface est constituée principalement de bunkers fortifiés et de positions tenues par des Chasseurs, Attilas et droïdes de combat Éradicators. L'astroport est bordé de lance-missiles défensifs. Cyberport est la plus grande installation de Cybertronic sur Vénus et elle est en conséquence complètement verrouillée. Personne n'est autorisé à entrer ou sortir sans un passe de Cybercurity, et ils sont rarement délivrés envers les citoyens d'autres mégacorporation sauf traction commerciale importante. Ceux qui ont pénétré

## DONNÉES ASTRONOMIQUES

Étant juste un peu plus petite que la Terre, Vénus est le plus vaste des nouveaux mondes. C'est la seconde planète à partir du soleil après Mercure. Vénus possède une orbite de 225 jours standards et tourne sur son axe une fois tous les 243 jours standards. À première vue, les jours de Vénus sont aussi long que ses années mais ce n'est qu'une impression. Si nous prenons un jour comme étant d'une aube à une autre alors une journée dure 117 jours standards. C'est du principalement au sens giratoire qui est l'opposé de la Terre. Sur Vénus le soleil se lève à l'Ouest et se couche à l'Est. Le résultat est un monde chaud, où le soleil brille durant 50 jours et nuits suffocantes terrestres et les nuits durent 50 journées et nuits froides terrestres. Ce n'est que dans les dernières semaines d'obscurité que l'air chaud perd toute la chaleur accumulée laissant la place à un climat froid qui ressemble au froid d'un hiver.

## LA NUIT VÉNUSIENNE

Il fut un temps où Vénus bouillonnait dans ses nuages de gaz mortels à l'effet de serre et la température à sa surface était suffisamment élevé pour fondre du plomb. Maintenant l'atmosphère dense sert à protéger Vénus de la chaleur du soleil et la faible rotation de la planète conduit à un monde étouffant où l'air reste immobile et les océans fumant se meuvent en courants tranquilles autour du globe. Mais durant les longues nuits vénusiennes la chaleur accumulée et les vents chauds ne peuvent prévenir que la face obscure de la planète ne devienne un désert glacé. Seuls les pôles, les hauts pics des Monts Von Maxwell ou le massif Thétis ont leur températures qui restent constamment en-dessous de zéro.

La température moyenne en pleine journée au niveau de l'Anneau de Feu tourne autour de 40°C alors que les régions tempérées autour d'Heimbürg sont autour de 25°C. De plus hautes températures de plus de 50°C ont été enregistrées à l'intérieur du continent équatorial. La température peut chuter soudainement avec la disparition du soleil aux alentours de 10°C. Tout au long des semaines de la longue nuit vénusienne la chaleur se dissipe doucement jusqu'à ce que les derniers jours terrestres précédant l'aube quand la température peut baisser jusqu'en-dessous de 5° C au niveau de l'Anneau de Feu.

Vénus ne possède pas de saisons mais vu la nature des longues nuits et journées elles tiennent de saisons par elles-mêmes. On peut dire que midi sur Vénus est l'apogée de l'été et que minuit est le plus bas de l'hiver. Le temps sur Vénus est relativement calme. Les vents à sa surface sont généralement insignifiants avec une vitesse moyenne autour de 4 km/h. Dans les plus hautes couches de l'atmosphère ils sont considérablement plus rapides atteignant des vitesses dépassant les 300 km/h. Ce courant aérien rapide emprisonne l'atmosphère chaude contre la surface, isolant la planète durant la longue nuit. Ces vents rapides produisent aussi de fréquentes tempêtes magnétiques dans la haute atmosphère, ce qui est spectaculaire spécialement quand elles se produisent sur la face obscure de la planète.

en son sein témoignent de corridors et tunnels massifs, d'une propreté clinique, d'installations de haute-technologie avec les habituels techniciens sans âmes qui ont fait la réputation de Cybertronic auprès des gens ordinaires.

## LA BASE MCKENZIE

La base McKenzie est la plus importante installation Imperial sur l'île de Colonia. C'est une ville marchande immense, chaude et humide où la richesse de la forêt environnante et des montagnes volcaniques est pillée par les Conquistadores d'Imperial. Vu qu'elle se situe seulement à une centaine de kilomètres des ruines de New Bocha et de la Citadelle d'Alakhaï, elle constitue le camp principal des Blood Berets d'Imperial. Les baraquements des Blood Berets sont situés dans un vaste camp fortifié dans les abords de la ville. Dans les rues grouillantes d'activité de McKenzie vous pouvez croiser plusieurs membres des fameuses et tant redoutées forces spéciales. Les bars de Cheap Street ont une réputation sanglante pour ses bagarres particulièrement brutales entre soldats d'Imperial en permission et les francs-tireurs de passage.

Une histoire étonnante raconte comment, alors que les serveurs d'Alakhaï attaquaient, une gigantesque fusillade entre éméchés éclata, et les rejetons de l'Âme Obscure purent se frayer un passage jusqu'à Cheap Street. Alors que le Népharite Tzargol proclamait sa victoire et louait la gloire d'Algeroth, il fut abattu par l'un des participants qui rallia les autres combattants en leur demandant s'ils allaient laisser ces damnés Légionnaires interrompre leur combat. Il va sans dire que les cohortes furent repoussées. Le lendemain, après s'être assuré que la ville était sûre, les Blood Berets recommencèrent à se taper dessus.

## QUANTO

C'est la capitale du Prince Héritier Maru, Prince des Eaux, Gouverneur de la Vénus mishimane. Elle est la base de la flotte vénusienne de Mishima basée sur l'île de Quan, qui n'est pas aussi importante que celles de Bauhaus et Capitol, mais elle comprend plusieurs des fameux mégacroiseurs, les plus grands bâtiments de guerre jamais construits. La ville est gardée par les armées du Prince Maru qui est conduite par sa garde Shogun, un groupe d'élite de combattants tous équipés de Meka Shogun, puissants bipodes blindés aussi larges que des tanks.

Quanto en elle-même est une belle cité, construite sur les

flancs d'un volcan éteint. Son port aux eaux profondes est célèbre. Le Palais Doré du Prince Héritier, édifié avec le roc volcanique et entièrement plaqué d'une fine couche d'or, constitue l'une des Sept Merveilles du système. Il représente une cité en lui-même avec des milliers de chambres et constructions au sein de ses murs.

## LA CITÉ PERDUE DE TRIUMVAR

Cette ancienne cité abandonnée fut seulement découverte le siècle dernier par James McKenzie, le Conquistador d'Imperial qui fonda la base qui porte désormais son nom. Il était en train de faire sa route dans la jungle lorsqu'il tomba sur les rues pavées d'une ville. Au début, il pensa avoir trouvé les ruines d'une colonie modeste, mais alors qu'il progressait, il vit qu'il se trouvait dans les rues d'une mégapole. Où qu'il porta son regard, il vit le travail des anciens. Le style d'architecture était néo-romantique, mais bien plus ornémenté que les réalisations modernes de Bauhaus, et sans les guérites et autre fortifications qui marquent le travail actuel de la corporation.

McKenzie et son expédition furent abasourdis et sur le point de revendiquer l'endroit au nom de Sa Sérénité lorsqu'ils furent attaqués par une force écrasante constituée de Nécromutants. Tous les hommes de McKenzie furent tués et il fut lui-même blessé. On ne sait comment, il se débrouilla pour s'échapper et cinq jours plus tard, fiévreux et délirant, il atteignit un camp de Bâtisseurs où il raconta son aventure avant de succomber. Au début, le Bâtisseur Ludwig Wroclaw ne le crût pas, mais après des investigations il découvrit que McKenzie avait dit la vérité. Il fut lui-même attaqué par des Nécromutants mais son expédition mieux armée et prévenue réussit à s'en défaire pour mettre au courant le Ministère de la Civilisation.

Réalisant la portée de la découverte, des éléments du groupe de combat Weiss furent dépêchés sur le site. Durant le repérage de la ville, ils découvrirent une ancienne Citadelle de Semai, encore active après plus d'un millénaire après la croisée vénusienne et la défaite des Légions Obscures. Cela conduisit à une bataille féroce et au déploiement des Commandos de la Mort pour aider à dégager la zone. Après un mois de combat, la Citadelle fut finalement abattue. Désormais Triumvar est l'un des lieux touristiques les plus visités sur Vénus, et les fortunes du domaine Wroclaw en sont principalement issues.

## LA CONCURRENCE

En affaire, Bauhaus est considéré comme un partenaire coriace mais loyal ; un interlocuteur difficile mais qui respecte sa part du marché.

En conséquence, les relations commerciales et diplomatiques entre Bauhaus et les autres corporations sont généralement bonnes, mais lentes à se mettre en place, en raison de la minutie des négociateurs de Bauhaus. Leur souci du détail est d'ailleurs souvent mal perçu et confondu avec de l'arrogance. Les gens de Bauhaus voient dans ce comportement seulement une pratique affairiste légitime.

Lorsque l'on aborde les relations entretenues par Bauhaus avec les autres corporations, il est important de distinguer d'une part la ligne corporatiste officielle, qui est importante pour la conduite des affaires, et d'autre part l'opinion de la majorité de la population, qui est influencée par les campagnes de propagande du Ministère de la Vérité.

## PHILOSOPHIE COMMERCIALE

La philosophie de Bauhaus peut être résumée en une seule phrase : la recherche de l'excellence. Bauhaus cherche à produire les meilleurs produits que de l'argent peut acheter. La qualité est la seule chose qui importe. Les biens qui arborent le Sceau de Qualité Bauhaus est renommé à travers le système pour être synonyme de fiabilité, durabilité et supériorité de la conception. Posséder un objet qui arbore la roue dentée dorée est considéré comme le symbole d'un certain statut où que ce soit. Bauhaus est décidée à ce que cela reste ainsi.

À l'instar des autres mégacorporations, Bauhaus investit dans tous les secteurs de l'industrie, de la production agro-alimentaire à l'armement en passant par l'aérospatial. Sur virtuellement chaque marché, ses produits constituent le top de chaque ligne de produits. Bauhaus dispose de noms de marques de luxe pour à peu près n'importe quoi des parfums aux armes. L'élite argentée de Bauhaus constitue un marché sur mesure pour ses produits, comme le sont les autres riches du système solaire.

Mais ce n'est pas suffisant. Ce n'est pas monsieur tout le monde qui peut s'offrir des produits Bauhaus, et les besoins de la masse de roturiers et d'esclaves doivent être satisfaits. Cela n'apporterait rien de bon à la corporation si Capitol et Mishima pénétrent ces marchés, aussi, comme tous jours, Bauhaus s'est adapté. La corporation finance discrètement des milliers de compagnies indépendantes qui produisent en masse de produits de moins bonne qualité. Même si ceux-ci montrent une qualité supérieure à la concurrence, ils ne sont pas dignes d'arborement de sceau. Les directeurs de ces compagnies cherchent constamment à améliorer leurs produits pour être dignes du nom Bauhaus, mais c'est peine perdue.

**LE SCEAU BAUHAUS.** Tous les produits arborent le célèbre sceau. La roue dentée est seulement imprimée sur les meilleurs produits, et vous pouvez être sûr que si vous achetez un objet arborant, que ce soit des vêtements, des armes ou un véhicule, alors avez le meilleur produit dans sa catégorie. Il

existe un industrie de contrefaçon qui crée des copies des biens Bauhaus et des roues dentées fausses. Bauhaus applique une politique simple à l'égard de ses faussaires : les éliminer. Le Ministère de la Peur dispose d'un sous-ministère, le Bureau du Commerce Équitable, entièrement dévoué à cette tâche.

## CAPITOL

Les relations entre Capitol et Bauhaus sont froides mais profitables. Les deux corporations commercent énormément. Bauhaus achète des matériaux bruts à Capitol et revend à la riche et corrompue classe politique de Capitol énormément de produits de luxe. Les deux corporations ont très peu d'intérêts de conflits potentiels. Depuis le retour des Légions Obscures, Bauhaus a retiré la plupart de ses forces d'Aphrodite Terra. Elle a de plus suspendu, pour le moment, ses revendications sur l'Archipel de Graveton. C'est quelque chose qui reste sur le cœur des Ducs Électeurs toutefois. Ces îles comptent parmi les zones les plus riches et fertiles de Vénus, un monde considéré comme sienne. Un jour, elle les revendiquera.

Les gens de Bauhaus perçoivent les capitoliens comme corrompus, violents et dangereusement instables. Le Ministère de la Vérité s'assure que chaque Bâtisseur aie accès aux dernières statistiques des crimes au sein des territoires capitoliens. Cela crée un contraste très favorable avec les domaines de Bauhaus très bien protégés, malgré le recrue d'essence des émeutes et d'anarchisme. Que Capitol soit constamment sur le point de s'effondrer dans une anarchie la plus complète est un autre thème utilisé pour prévenir que les Bâtisseurs ressentent une quelconque envie envers ce rival moins étroitement contrôlé.

## MISHIMA

Mishima et Bauhaus se tolèrent juste quand elles ne sont pas en conflit ouvert, ce qui est la plus part du temps aujourd'hui, mais les Mishimans ont conquis de vastes territoires de Vénus depuis que les Bâtisseurs s'engagent lourdement à contenir les Légions Obscures. C'est une chose que Bauhaus ne peut pardonner. Les Ducs Électeurs l'assimilent à une trahison et un coup pour l'unité de l'humanité. Mais les affaires continuent et, alors que les Légions se font toujours plus menaçantes, il y a très peu de chose que Bauhaus puisse faire pour reconquérir ces territoires perdus. Pour le moment, les conflits se limitent à des simples escarmouches dans les zones frontalières entre les secteurs mishimans et bauhausiers. L'habitude mishimane de dérober les brevets industriels met en fureur les Ducs Électeur. Vu que Bauhaus est réputé pour produire les meilleurs biens manufacturés, elle constitue la cible prioritaire des agences de renseignement des keiretsus. Les espions mishimans sont durement traités par les Bâtisseurs.

L'image de Mishima communément admise par le Bâtisseur moyen est celle d'une corporation déloyale composée d'ouvriers non-formés et de paysans opprimés par une aristocratie militaire impitoyable, dévoyée et peu scrupuleuse. La société mishimane est présumée être infestée par l'hérésie et

## GÉOGRAPHIE

Les deux-tiers de Vénus sont recouverts par les océans turquoises de la planète. Ces océans profonds se meuvent lentement autour de la planète en clapotant sur ces côtes anguleuses. Les océans sont extrêmement calmes avec aucune marée présente et avec aucun vent pour susciter des vagues en surface. La seule zone avec un courant significatif avec le Détroit de Lu-beck où la Mer d'Aésir rejoint les eaux du Chaudron. Les deux océans les plus vastes sont la Mer d'Aésir et la Mer de Vanir. Le Chaudron est une autre mer importante séparant les deux continents principaux. Son nom vient de l'intense activité volcanique du fond de cet océan. De nombreux volcans actifs reposent dans le fond marin causant l'ébullition de la mer avec de l'eau vaporisée et d'immenses bulles de gaz qui remontent de la croûte de l'Anneau de Feu. Cela rend cette mer assez hasardeuse à traverser. Les vaisseaux parcourant cet océan peuvent se trouver pris par des violentes éruptions voir même attiré vers le fond, alors que de vastes bulles sulfureuses diminuent leur flottabilité et peut ainsi les amener à couler à une vitesse effrayante.

Une autre étendue d'eau importante est la Mer Fluorescente qui sépare l'île d'Eisila et l'Archipel de Graveton. Cette mer peu profonde est riche en coraux et algues qui présente une luminescence. Cette mer chatoyait d'une lumière de couleur vert jade pâle qui durant les longues nuits traverse la surface et est assez brillante pour être vue depuis l'espace.

La majorité de la terre de Vénus est distribuée entre les deux continents principaux. Le plus vaste des deux, Aphrodite Terra s'étend jusqu'à l'équateur alors que le plus petit continent d'Ishtar Terra s'étend dans les régions tempérées du nord. Après ces deux énormes continents la masse de terre la plus importante est l'île de Colonia suivit de près par l'île d'Inko contrôlé par Mishima. L'archipel de Graveton consiste en des milliers de petites îles reliant la côte ouest d'Aphrodite Terra avec l'île Hinko. Elles ont eu une bonne part de conflits incluant la célèbre Guerre des sous-marins de Graveton entre Bauhaus et Mishima qui ravagea les îles pour des siècles.

Il existe de nombreuses autres îles incluant celles de l'hémisphère sud où seules les Légions Obscures peuvent supporter cet environnement. Ces îles volcaniques sont noires de cendre et pratiquement stériles. Il y a des îles de feu continuellement reformées tandis que de nouveaux cratères naissent et des coulées de lave s'échappent des entrailles de Vénus, se déversent sur les pentes avant de rencontrer l'océan dans des nuages de vapeur qui se dressent comme des front orangeux sur ces îles. Ces nuages proviennent des profondeurs via les incessantes éruptions volcaniques et aident à compléter l'image infernale qui affuble ces îles de noms tels qu'Îles du Diable et Hölle qui signifie Enfer dans l'ancien langage germanique.

Le plus haut pic de Vénus est le Mont Théa dans les Montagnes von Maxwell. Ce massif montagneux se situe à l'ouest d'Ishtar Terra. Les frontières des secteurs des maisons nobles sont définies d'après le relief du terrain tel que les fleuves comme la Volga et s'étend de la Baie des Chiens et la Voltaine sur les rives de laquelle s'étend la mégaville d'Heimbürg.

Les plus longs fleuves sur Vénus sont le Juno et le Tyr, tous deux situés sur le plus vaste continent d'Aphrodite Terra. De grandes parties de ce continent inhospitalier restent non surveillées spécialement dans les jungles intérieures, aussi il prendra du temps avant de connaître la pleine longueur de ces fleuves.

les conspirations. Le Ministère de la Vérité présente les mishimans comme n'ayant aucun respect pour la vie humaine ou pour toute norme de décence et d'honneur. Le samouraï est respecté pour son insensée bravoure, mais c'est à peu près la seule chose appréciée par les Bâisseurs concernant Mishima.

## IMPERIAL

Bauhaus et Imperial ont toujours été en état de guerre déclarée quelque part, mais au moins c'est un état de guerre civilisé. Impériale et bauhaus partagent un code de l'honneur similaire, et les formes sont habituellement observées. Les prisonniers sont bien traités et des échanges réguliers de prisonniers sont mis en place. Les deux bords respectent chez l'adversaire son excellence militaire et sa dédication à la cause de l'humanité. C'est simplement un fait regrettable que la politique de conquête militaire d'Imperial rend nécessaire l'opposition armée entre les deux corporations. Cela n'entrave les affaires commerciales d'être conduites pendant que les forces militaires s'affrontent.

Le Bâisseur moyen voit en les imperiaux un lot de pirates aventuriers égoïstes. Les imperiaux sont des opportunistes qui cherchent à conquérir tout ce qui se présente sur leur chemin. Inversement, il sait aussi que, de toutes les corporations, Imperial est la plus proche en termes de hiérarchie et de croyances. Le Ministère de la Vérité aime dépendre Imperial comme une copie inférieure de Bauhaus. En retour Imperial aime faire sauter les bureaux du Ministère de la Vérité.

## CYBERTRONIC

À l'instar de toutes les corporations, Bauhaus a dû, sur une durée relativement courte, compter sur Cybertronic comme une source de composants de haute-technologie qu'elle ne peut pas fabriquer elle-même. La dévotion de Bauhaus vers la qualité possible la plus haute rend l'accès à ces composants vital. Il existe une réelle interdépendance vu que Cybertronic a besoin que les Bâisseurs doivent au moins rester neutres si elle veut avoir la moindre chance de survivre. Les Cybers savent que Bauhaus à la puissance militaire pour écraser Cybertronic. Ses armées sont énormes et ses généraux plus que compétents. Si Bauhaus choisissait de rejoindre Imperial et la Confrérie contre Cybertronic, les jours de la plus modeste des corporations seraient comptés. Heureusement pour Cybertronic, il existe plusieurs raisons qui empêchent Bauhaus de le faire.

La première est que certains des personnels de Cybertronic sont issus directement des échelons les plus élevés de la société Bauhaus. Il existe encore des liens de sang et d'honneur entre les deux corporations. Il est aujourd'hui impensable pour la noblesse bauhauser de lancer un attaque préventive contre sa parenté.

Deuxièmement, la majorité des personnes qui ont rejoints les rangs de Cybertronic comptent parmi les élites de Bauhaus. Il y a une partie de la noblesse bauhauser qui considérerait comme un honneur d'aller servir Cybertronic. Il y a une réelle admiration des Ducs Électeurs dans leur relation avec Cybertronic. Ils admirent la façon avec laquelle la mégacorporation a sublimé ses propres cadres.

Troisièmement, il y a une composante d'appréhension. Les Ducs Électeurs ne sont pas certains de la façon dont les administrateurs de Cybertronic font pour gagner l'adhésion de personnes déjà très largement endoctrinées et ils s'inquiètent que l'hémorragie continue. C'est une chose que Bauhaus peut encore supporter pour le moment vu qu'elle doit pour le moment faire face aux Légions Obscures.

Le cas de Cybertronic est l'un des rares sujets avec lequel le Ministère de la Vérité est en désaccord avec la Confrérie. Alors que la Confrérie laisse penser secrètement que Cybertronic est la sixième manifestation de l'Obscurité, le Ministère de la Vérité a choisi de ne pas relayer cette position. Elle préfère dépeindre Cybertronic comme insignifiante et non comme une menace envers les Bâisseurs, et elle en appelle à cette corporation pour participer à la lutte contre leurs ennemis déclarés. Aussi longtemps que Cybertronic ne lancera aucune attaque de grande ampleur contre la Confrérie ou les domaines, Bauhaus continuera à rester neutre. Cela a été notifié à Cybertronic via les canaux du Cartel.

## LA CONFRÉRIE

Les quatre premiers Cardinaux étaient issus de Bauhaus, et la corporation, comme les Ducs Électeurs, a toujours compté parmi leurs plus fervents partisans. Malgré tous les efforts du régime précédent pour faire oublier ce lien entre Bauhaus et la Confrérie, les guerres de Trône ont été l'occasion d'une restauration de cette collaboration. Les hauts-administrateurs du gouvernement démocratique considéraient la Confrérie comme une menace potentielle, encore voilée, tandis que les Romanov et la

majorité des officiers adhéraient sans réserve à ses idées.

Aujourd'hui, le Ministère de la Foi et le Ministère de la Connaissance travaillent étroitement avec la Confrérie pour faire à ce que chaque citoyen soit bien endoctrinée avec la vraie foi. Le Serment d'Allégeance prêté par chaque membre de la noblesse fait que la Confrérie a une totale confiance en ses dirigeants. plus que dans n'importe quelle autre corporation. Même l'Inquisiteur le plus cynique peut constater que la plupart des Bâisseurs sont des croyants fervents.

La seule faille dans cette confiance se nomme Cybertronic. La Confrérie souhaiterait que Bauhaus prenne position contre ces hérétiques assez rapidement. Les Ducs Électeurs ont jusqu'à maintenant toujours soutenu que la plupart de leurs ressources sont dédiées à la lutte anti-Légions. Mais ils réalisent que le jour viendra où ce conflit d'intérêt devra être résolu. Et lorsque cela arrivera, les Ducs Électeurs se rangeront aux côtés de la Confrérie comme ils l'ont toujours fait.

## LE CARTEL

Ces bonnes relations avec les autres mégacorporations ne s'étendent pas jusqu'au Cartel, qui du point de vue de Bauhaus met clairement à côté de la cible et n'est qu'un outil aux mains de Capitol. Les représentants bauhausers sont donc envoyés dans la gigantesque organisation du Cartel pour y apprendre les ficelles de la diplomatie, sans avoir véritablement le pouvoir de prendre des décisions.

Un autre problème, plus tangible, est que les dissensions internes entre les quatre Ducs Électeurs les handicapent sévèrement lorsqu'il s'agit de nommer des négociateurs pour le Haut Conseil du Cartel. C'est pourquoi, Bauhaus préfère fréquemment s'en remettre à la Confrérie pour résoudre des conflits qui seraient davantage du ressort du Cartel.

Mais, même s'il a toujours fallu user de persuasion, les Commandos de la Mort ont toujours pu compter dans leurs rangs la crème des soldats de Bauhaus.

## LES LÉGIONS OBSCURES

Bauhaus est la corporation qui a le plus souffert du déferlement des Légions Obscures ; c'est également celle qui a investi le plus de ressources dans le conflit armé, par nécessité pure et simple. Aphrodite Terra et l'île de Colonia sont les plus vastes et les plus en vue des zones de guerre de tout le système, et des milliers et des milliers de jeunes gens ont été sacrifiés dans le conflit.

Les Légions Obscures et ses créatures livrent un combat féroce à tous les niveaux, par tous les moyens et à n'importe quel prix. Du point de vue de Bauhaus, seuls l'honneur et les civils ne doivent pas être sacrifiés dans la guerre contre l'Obscurité. Les relations étroites entre la corporation et la Confrérie se sont avérées précieuses dans les villes et auprès de la population civile, mais pratiquement inutiles sur le champ de bataille.

L'intrusion récente des Légions sur Vénus a un impact sur la société Bauhaus plus qu'aucun autre facteur. Elle explique la prépondérance du Ministère de la Lumière et a résulté en d'innombrables chasses aux sorcières contre les Mutants et autres hérétiques. Cette oppression fournit un terrain fertile pour le recrutement anarchiste. Elle a inspiré la résurgence des cultes apocalyptiques et a donné à chaque Bâisseur une raison de craindre le futur. Personne ne connaît la force réelle des Légions Obscures et tout le monde craint que le pire reste à venir.

Bauhaus a beaucoup souffert des griffes des Légions Obscures. Elle a perdu des terres, du pouvoir et de l'argent. Les Ducs Électeurs sont convaincus que , dans une certaine mesure, c'est à cause des Légions Obscures que Bauhaus n'est jamais devenue la première des mégacorporations. Après tout, Vénus est potentiellement le plus riche de tous les mondes, et Bauhaus possède les armées et les industries pour battre n'importe quelle autre corporation. Malheureusement toute cette puissance est gaspillée dans la lutte anti-Légions.

Et, même si aucun Bâisseur ne veut bien l'admettre, les Légions Obscures rendent à Bauhaus un immense service. Les autres corporations peuvent voir que Bauhaus est prise dans une lutte à mort avec l'Obscurité. Chaque corporation sait que Bauhaus est la moins à même de les menacer, et il ne se sentent pas menacés à l'heure actuelle par l'immense puissance des Ducs Électeurs. Jusqu'à un passé récent, les autres corporations s'alliaient souvent pour prévenir toute ascendance de Bauhaus. Maintenant que les Légions Obscures sont de retour, ce n'est pas près d'arriver. Encore que des corporations comme Imperial et Mishima tirent avantage de la fixation de l'armée des Bâisseurs pour mettre la main sur les territoires et centres de production, lorsqu'une opportunité se présente.

## LA VIE SUR VÉNUS

Aucun autre monde du système solaire ne peut rivaliser avec la profusion de formes de vie qui peuvent être trouvées sur Vénus. Les scientifiques qui concourent son écologie, il y a de cela un millier d'années, firent que la vie explosa sur la nouvelle surface conditionnée de la planète. Comme pour la planète Mercure, l'un des principaux défis des généticiens fut de concevoir des êtres vivants qui pouvaient survivre à l'absence de lumière pendant des périodes prolongées. Ils réussirent dans cette tâche difficile et en seulement quelques années de semences sur Vénus la surface fut recouverte de vie bio-artificielle. L'accélération ADN compressa les siècles et l'évolution commença son miracle de la sélection en démultipliant d'innombrables mutations chacune combattant pour dominer ce monde.

La vie animale fut introduite et le système écologique commença à stabiliser les inhibiteurs ADN coupant ainsi la progression frénétique de l'évolution. Le résultat fut un monde de jungles denses et d'océans bourrés de vie. Pour un œil étranger, le monde naturel de Vénus était plaisant ; pour ceux qui commencèrent à explorer les jungles, forêts et marais, considérablement moins.

La réponse de la nature aux extrêmes des journées brûlantes et longues sombres nuits fut la prédation et le parasitisme. Durant le jour la jungle est comme toutes les autres, un lieu de défis pour ceux qui y sont familier, un lieu terrible pour ceux qui ne le sont pas. Pendant la nuit c'est un lieu de cauchemar où les plantes deviennent prédatrices et les parasites règnent en maître tout au bout de cette chaîne. Il y a des des vignes sabres vicieuses qui réagissent aux mouvements et à la température du corps. Elles se déploient sur les créatures qui passent emprisonnant les membres et déchirant la chair avant de les rétracter au cœur de la plante où le cadavre se décomposera rapidement et fournira ses protéines à la plante. Il existe des myriades d'autres plantes utilisant leurs propres techniques personnelles pour atteindre ce même objectif. Les plus grandes variétés de plantes carnivores sont même capable d'envelopper un homme. Des plantes avec des ventouses adhésives, spores sporifiques et épines empoisonnées cherchent toutes à mettre la main sur la nourriture qui se trouve dans la chair des animaux qui vivent dans cette jungle. Bien des plantes et animaux ont développés des marqueurs luminescents comme une aide à la reproduction ou un leurre pour piéger les curieux. Mais seuls les fous et ignorants vont rechercher une source curieuse de lumière avant d'effectuer une identification. Avec un telle prolifération du vivant les jungles sont rarement complètement dans l'obscurité la plus complète.

Les jungles sont les plus épaisses dans l'intérieur du continent équatorial, s'éclaircissant vers les côtes et autour des hauts plateaux. De vastes zones de jungles restent inexploitées simplement parce que le territoire est hostile et inaccessible. Par exemple on connaît très peu de choses des basses terres au sud des montagnes du Massif Thétis.



## LES MEILLEURS SURVIVENT

Le sergent Fernandez examina rapidement la jungle environnante, tentant désespérément de détecter une trace de l'ennemi. Un peu plus loin, il pouvait encore entendre le crépitement des mitrailleuses de Capitol qui décimaient le reste des hussards de Bauhaus. Seuls les hurlements des blessés et les cris des marines de Capitol venaient interrompre les tirs. L'embuscade avait été bien préparée. Ni Fernandez, ni le capitaine Krüger n'avait anticipé une activité ennemie à ce stade de l'opération. Si tout s'était déroulé selon le plan, les hussards auraient surpris ces sales marines et non l'inverse. Ils avaient été débarqués par hélicoptère voilà deux jours et avaient couvert une longue distance vers le lieu supposé de l'incursion capitoline.

Quand soudainement, l'enfer s'était déchaîné tout autour d'eux. Alors qu'ils franchissaient un ruisseau au cours rapide, des tirs de mitrailleuse avaient troué la jungle, tuant de nombreux hommes sur le coup et en blessant beaucoup d'autres, Fernandez avait tenté de ramener un peu d'ordre dans la confusion mais les hussards avaient paniqué et s'enfuyaient au hasard, proies faciles pour les tireurs embusqués.

Puis une balle avait frappé son gilet protecteur et l'avait précité dans le cours d'eau, qui l'avait rapidement entraîné. Ce fut la dernière vision qu'il eut de ses hommes, mais les bruits qu'il entendait ne laissaient planer aucun doute quant à l'issue du combat.

Il dégaina précautionneusement son pistolet d'ordonnance et escalada la berge du cours d'eau pour rejoindre la protection de la jungle. Secoué, ses sens lui jouaient des tours et il aurait donné n'importe quoi pour avoir son coordinateur de combat en ligne et lui demander un rapide aperçu du terrain environnant.

Il contourna un arbre et rencontra le regard stupéfait d'un marine de Capitol. Agissant instinctivement, Fernandez agrippa l'arme de son ennemi par la canon ; les balles sifflèrent vers la voûte des arbres, inoffensives. Le soldat capitoline réagit en lançant tout son poids contre les sergent, le laissant trébucher et perdre l'équilibre au-dessus du ruisseau.

Sachant qu'il signerait son arrêt de mort en laissant son adversaire lui échapper, Fernandez lui saisit le bras et l'entraîna dans sa chute au bas de la berge boueuse. Le hussard perdit son pistolet qui atterrit à quelques mètres de lui, enfoui dans la boue. Le marine ne fut pas plus heureux.

Alors que les deux hommes luttèrent pour se relever Fernandez glissa et son adversaire s'élança frénétiquement pour atteindre son arme en premier. Tout en se ruant vers son propre pistolet, Fernandez savait qu'il était trop tard. Il entendit le ricanelement du marine et se retourna pour lui faire face. Le soldat se tenait à dix mètres de lui ; son fusil qu'il avait récupéré était braqué sur le cœur de Fernandez. Avec une sourire tordu, le soldat pressa la détente.

Son sourire se figea, laissant place à une expression désespérée tandis que la boue provoquait l'enrayement de son arme. Le déclic du chien percutant à vide rendit la vie à Fernandez. Il ramassa promptement son pistolet et tira deux coups. Les balles projetèrent en arrière le malheureux marine qui s'écroulait encore à débloquer son arme.

Avec une note de satisfaction, Fernandez salua son ennemi tombé et entendit cette petite voix stupide à l'intérieur de sa tête: "Quand vous n'avez pas droit à l'erreur - achetez Bauhaus..."

Le jingle publicitaire résonnant encore à ses oreilles, il se fonda une nouvelle fois dans la jungle.

## POUR SERVICES RENDUS

"Vous êtes l'opprobre de votre régiment... et celle de votre père."

Lecomte se détourna du soldat et regarda par la fenêtre.

"Rien de tout ceci ne doit filtrer en haut lieu," continua-t-il, "et si cela se produisait, j'aurais votre peau. Personne ne peut se vanter de m'avoir fait défaut, alors veillez à observer la plus grande discrétion. Quelqu'un va payer pour ce fiasco, retenez bien ce que je vous dis."

Steiner se tenait au centre de la pièce, sale et ébouriffé. Il portait encore son armure lourde, marquée par les stigmates d'un combat désespéré, et son visage n'était qu'un masque de fatigue.

"Nous sommes revenus d'Aphrodite Terra avec seulement deux hommes sur les trois cents envoyés," répondit Steiner à la silhouette sombre debout devant la fenêtre de verre fumé. Sa voix était le reflet de son apparence. "Seul l'un d'entre eux a survécu, monsieur."

Lecomte leva les mains au ciel et observa la ville en contrebas. Il parla, et sa voix était teintée de colère.

"J'ai perdu beaucoup de prestige dans cette opération, j'espère que vous vous en rendez compte, Steiner. J'ai perdu la face. Une tête va rouler pour ça."

Steiner ne s'était pas rendu compte du jeu de Lecomte avant cet instant, avant qu'il ne soit trop tard. Il avait été utilisé par ce cadre sans scrupules. Lecomte s'était servi de Steiner et de ses hommes comme un gamin se sert de ses jouets. Ce petit escroc brasseur d'affaires avait sacrifié la vie de trois cents hommes de valeur sur un caprice, pour son profit personnel. Ses manipulations sournoises avaient causé la perte de tous ses frères d'armes et fait de lui un complice de cette trahison. Steiner prit sa décision, fit sauter le cran d'arrêt de son pistolet-mitrailleur et se retourna pour affronter Lecomte.

"Oui, monsieur, une tête VA rouler..." marmonna-t-il avant de presser la détente et d'envoyer dans une cascade de verre brisé le corps hurlant de Lecomte à travers la fenêtre jusque dans la rue, loin, loin en contrebas.

## UNE ERREUR DE ROTURIER

"Vous savez qu'il doit mourir..." Le grand maître Yvan ne laissa pas paraître le moindre soupçon de pitié en prononçant la sentence de mort.

"Mais, maître, le frère Anderson n'est qu'un..."

"Un roturier, c'est exact ! Et ça ne fait qu'aggraver son cas. Pour commencer, nous n'aurions jamais dû l'accepter dans notre ordre. Colonel à titre honorifique ou non, ce n'est qu'un minable carriériste parmi tant d'autres. Il n'est pas des nôtres et ne le sera jamais. Souvenez-vous de Jura."

La référence à la désastreuse conférence de Jura arracha un frisson au colonel von Luck. Le "roturier", le colonel Anderson, avait été chargé de conclure un marché déjà établi avec des attachés militaires d'Imperial, mais il avait sérieusement bousillé l'affaire.

Quand les impériaux avaient exprimé un désaccord concernant la vitesse à laquelle ils se retireraient du complexe sans valeur de Jura, Anderson était devenu fou furieux et avait expressément ordonné à ses gardes de les mettre aux arrêts. Au cours de la fusillade qui s'en était ensuivie, tous les ambassadeurs d'Imperial avaient été tués. Les représailles exercées par les Blood Berets furent terribles - 29 civils bauhausers tués et un escadron entier de Dragons capturé ou tué. Leur commandant : le colonel Anderson.

Tout ceci aurait pu être excusé sans le précédent établi par Anderson en passant un marché absolument interdit avec ses détenteurs : sa libération contre celle de quatre officiers d'Imperial détenus dans les geôles de l'ordre. Malgré sa réticence, le maître Richthausen fut contraint par son honneur d'officier d'honorer la stupide promesse de son féal.

"Je comprends votre point de vue. Ceci ne doit pas se reproduire." Le grand maître Yvan Richthausen s'empara du stylo plaqué or et parapha le document dans un crissement de plume.

"Et maintenant, général, vous avez carte blanche avec MONSIEUR Anderson. Juste un conseil, faites appel à un franc-tireur imperial, Johnstone ou le lieutenant-colonel Thomas."

Von Luck sourit devant l'ironie de la chose. "Qu'il en soit ainsi, maître Richthausen."

## LES PRISONS

À la fin du Ier siècle TC, le bilan du milieu pénitentiaire était catastrophique. Huit détenus par cellule initialement pour trois, un gardien pour trente prisonniers, des conditions d'hygiène frôlant l'insalubrité, des bâtiments tombant en ruines, et des moyennes hallucinantes: 120 évasions, 4 mutineries, 67 suicides et 104 meurtres par pendaison et par an. L'assemblée démocratique de Bauhaus prit la décision de privatiser le régime pénitentiaire.

Une filiale du conglomérat Bernheim emporta le marché. Grand mystère. Cette société arrive en sept ans à donner un visage neuf aux pénitentiaires et à rentabiliser l'affaire. On n'entendra plus parler des prisons pendant trois siècles. À la suite des guerres de Trône, le Conseil des Électeurs révisé le système. Le contrôle des prisons est remis entre les mains du Ministère Suprême de la Foi. Utilisées à des fins de reconditionnement, elles n'ont plus rien à voir avec des prisons pénales : ce sont des camps d'emprisonnement politique. Les anarchistes sont mêlés aux plus dangereux psychopathes, ce sont les goulags.

Plus de surpopulation, le temps moyen passé dans l'établissement par un prisonnier est de huit mois. Il ressort alors, les pieds devant. De nombreuses rumeurs courent. Les soldats s'entraîneraient au tir sur cibles vivantes, détenus tirés au hasard. Cinquante années plus tard, le Ministère Suprême de la Civilisation hérita du dossier des prisons. De nombreuses personnes furent libérées et réhabilitées. Le Duc Saggielli soutint pourtant les magistrats et proposa une révision du système. Son programme sera accepté, et c'est encore ce dernier qui régit les établissements aujourd'hui.

Les prisons pénales et politiques sont désormais séparées. Les premières sont gérées par des entreprises privées, mais la surveillance en est assurée par des soldats sous contrôle du Ministère de l'Ordre. Quant aux secondes, elles sont gérées et contrôlées par le Ministère de la Peur, placées dans des zones militaires. La sécurité externe est facile et sûre. Il n'en demeure pas moins que ce programme est un échec total.

Quelques mots à propos des goulags. Ces prisons sont dits de haute sécurité. On y enferme toute personne criminelle possédant des sympathisants susceptibles d'entamer des actions violentes pour obtenir leur libération. On peut donc y enfermer les terroristes, les gradés prisonniers de guerre, les anarchistes et les condamnés pour crime contre la mégacorporation.

Il n'a pas de goulags à Heimbürg, ils sont pour la plupart situés en bordure du Cercle de Glace. On sait peu de choses les concernant. La seule manière d'accéder à ces pénitentiaires et à ses détenus est de faire une demande au Ministère de la Peur. Inutile de préciser qu'il faut une très bonne raison pour que la demande soit acceptée. Pour franchir les murs d'une de ces prisons, il faut parcourir des milliers de km dans un camion sans ouverture. Leurs emplacements sont classés *secret défense*. Sans cesse escorté de quatre membres du Ministère de la Peur, on passe cinq barrages militaires, en subissant par conséquent cinq fouilles et contrôles, avant d'aborder le complexe pénitentiaire.