

# FORCES

# FILS DE RASPOUTINE

## CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades des forces d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades dans votre armée, et certains indépendants ne peuvent être achetés qu'en combinaison avec certaines escouades.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'unités de soutien que vous ne comptez de tranches de 2 escouades régulières. Ces unités de soutien peuvent être issues des forces du Cartel ou de la Confrérie. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- Lorsque vous achetez une unité des fils de Raspoutine comme unité de soutien d'une mégacorporation, celle-ci doit aussi répondre au critère d'achat de la liste d'armée des Fils de Raspoutine. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant des Fils de Raspoutine que si vous avez déjà acheté une escouade des fils de Raspoutine, ce qui réclamera 4 escouades régulières de la mégacorporation pour acheter ces deux unités de soutien.

## AMÉLIORATIONS

Il existe tout une palette d'améliorations qui peuvent s'appliquer à certaines unités appartenant aux Fils de Raspoutine. Le coût indiqué concerne l'achat de l'amélioration pour un combattant ou une arme et se rajoute à son coût, si un chef d'escouade bénéficie d'une amélioration, tous les membres de son escouade doivent en bénéficier en achetant autant d'exemplaires que nécessaire. Enfin les armes doivent mentionner spécifiquement qu'elles peuvent bénéficier d'une amélioration pour effectivement l'acheter :

### Lunette infrarouge Coût 3

*Pistolet-lourd uniquement ou partie en combat nocturne.* Minore les pénalités de tir en combat nocturne ou à travers un écran de fumée de 2 points.

### Poignée adhésive Coût 1

*Pistolet-lourd uniquement.* Ajoute +1 au COM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

### Lunette multifonctions Coût 1

*Fusil de précision uniquement.* Pour une action, le tireur bénéficie d'un bonus de +2 au DOM pour la prochaine attaque à distance réussie.

### Pancho de camouflage Coût 3

*Fusil de précision uniquement.* Confère la faculté spéciale camouflage (-2) mais inflige une pénalité de -1 au DEP.

### Lance-grenades intégré Coût variable

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

#### Règles Spéciales :

*Fusil à pompe et pistolet-mitrailleur uniquement.* Confère la possibilité de tirer, une fois par tour, durant toute la partie une des munitions présentées ci-dessous :

- **Grenade fumigène (Coût 9) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-3 au TIR).
- **Grenade flash (Coût 8) :** Utilise le petit marqueur d'explosion. Elle enlève les marqueurs d'attente des victimes et leur inflige un malus de -2 en COM durant ce tour.
- **Grenade phosphore (Coût 8) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et marque les victimes. Jusqu'à ce qu'elle se déplace ou que le tour prenne fin, les combattants peuvent ignorer leurs priorités de tir habituelles pour tirer sur une cible marquée. Les tirs indirects contre ces cibles bénéficient d'un bonus de +2 au TIR.

- **Grenade de suppression (Coût 8) :** Un échec au tir signifie que la munition a fait long feu. Sinon, placez un marqueur de suppression au point d'impact. Tous les combattants à moins de 3 pas de ce marqueur se voient infligés une pénalité de -3 à leur ARM jusqu'à ce qu'il sortent de la zone ou que le tour prenne fin. Les marqueurs de suppression ne sont pas cumulables entre eux.
- **Fusée éclairante (Coût 8) :** Partie en combat nocturne uniquement. Un échec au tir signifie que la munition a fait long feu. Sinon, placez un marqueur de fusée éclairante au point d'impact. Jusqu'à la fin du tour, les adversaires prenant pour cible les combattants à 4 pas du marqueur ne se voient plus infligés de pénalité à cause de l'obscurité.

## SOLDATS

Soldat										Coût 20
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
6	8	4	9	3	1	4	3	9	2	

Spécialiste mitrailleur										Coût 25
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
6	8	4	9	3	1	4	3	9	2	

Spécialiste lance-flammes										Coût 33
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
6	8	4	9	3	1	4	3	9	2	

Spécialiste porte-étendard										Coût 25
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
6	8	4	10	3	1	4	3	9	2	

Sergent des Soldats										Coût 24
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
7	8	4	10	3	1	4	3	9	2	

#### Structure : ESCOUADE

4-12 Soldats  
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur  
 jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes  
 jusqu'à 1 spécialiste porte-étendard  
 1 Sergent des Soldats  
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

#### Équipement :

**Soldat :** fusil d'assaut, pistolet  
**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse, dague  
**Spécialiste lance-flammes :** lance-flammes  
**Spécialiste porte-étendard :** pistolet-mitrailleur  
**Sergent des Soldats Bolcheviques :** pistolet, fusil à pompe

#### Facultés spéciales :

**Soldat Bolchevique :** survie (+1), haine (+1, bolcheviques)  
**Spécialiste mitrailleur :** survie (+1), haine (+1, bolcheviques)  
**Spécialiste lance-flammes :** survie (+1), haine (+1, bolcheviques)  
**Spécialiste porte-étendard :** survie (+1), haine (+1, bolcheviques), inspiration (+3)  
**Sergent des Soldats Bolcheviques :** survie (+1), haine (+2, bolcheviques), sens tactique

#### Règles Spéciales :

Un sergent des Soldats peut faire bénéficier son fusil à pompe de l'amélioration lance-grenades intégré. Le spécialiste porte-étendard permet aux combattants de son escouade, d'ignorer les effets de la peur ou de rallier une unité à l'instar d'un commandant de division.

Kommandant										Coût 30
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	10	4	12	3	2	4	3	10	2	

#### Structure : INDÉPENDANT

1 Kommandant

#### Équipement :

Pistolet lourd

## LES FILS DE RASPOUTINE

### Escouades régulières

- Soldats
- Fils du Nord

### Escouades d'élite

- Troupes de choc
- Cosaques

### Indépendants

- indépendants liés à une escouade
- Commandos Jaegger
- Vicaire

### Unités de Soutien

- Soldat Schwerwaffe

**Facultés spéciales :**

Survie (+1), sens tactique, commandement (unité, soldats et troupes de choc uniquement)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement du Kommandant est de 8 pas. Vous pouvez acheter un Kommandant comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Soldats dans votre armée.

## FILS DU NORD

**Fils du Nord****Coût 22**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	4	10	3	1	4	3	10	2

**Structure : ESCOUADE**

4-12 Fils du Nord

**Équipement :**

Double pistolet lourd

**Facultés spéciales :**

Survie (+1), infiltration

**Règles Spéciales :**

Aucune

## SOLDATS DE CHOC

**Soldat de Choc****Coût 26**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	5	3	10	2

**Structure : ESCOUADE**

3-6 Soldats de Choc

**Équipement :**

Siphon à gaz

**Facultés spéciales :**

Survie (+1), embuscade

**Règles Spéciales :**

Aucune

## COSAQUES

**Monture**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	-	-	-	3	-	8	4	-	3

**Cavalier Cosaque****Coût 50**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	4	11	3	3	5	-	11	-

**Structure : ESCOUADE**

2-5 Cosaques

**Équipement :**

Cavalier : pistolet lourd, épée

**Facultés spéciales :**

Cavalier : survie (+1), férocité, assaut rapproché

Monture : survie (+1), instinct prédateur (+4)

**Règles Spéciales :**

La monture combat en piétinant sa victime (Attaque  $\pm 0$ , DOM 12). Le cavalier peut utiliser la Force de sa monture lors d'une charge.

**Monture**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	-	-	-	3	-	8	4	-	3

**Cavalier Cosaque Éclairéur****Coût 57**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	4	11	3	3	5	-	10	-

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Cavalier Cosaque Éclairéur

**Équipement :**

Cavalier Cosaque Éclairéur : fusil de précision, épée

**Facultés spéciales :**

Cavalier Cosaque Éclairéur : survie (+1), reconnaissance

Monture : survie (+1), instinct prédateur (+6)

**Règles Spéciales :**

La monture combat en piétinant sa victime (Attaque  $\pm 0$ , DOM 10). Le cavalier peut utiliser la Force de sa monture lors d'une charge.

Vous pouvez acheter un Cavalier Cosaque Éclairéur comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Cosaques dans votre armée.

**Monture**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	-	-	-	3	-	8	4	-	3

**Cavalier Cosaque lourd****Coût 54**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	4	11	3	3	5	-	13	-

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Cavalier Cosaque Lourd

**Équipement :**

Cavalier Cosaque Lourd : fusil-mitrailleur fixe

**Facultés spéciales :**

Cavalier Cosaque Lourd : survie (+1), sens tactique

Monture : survie (+1), instinct prédateur (+4)

**Règles Spéciales :**

La monture combat en piétinant sa victime (Attaque  $\pm 0$ , DOM 12). Le cavalier peut utiliser la Force de sa monture lors d'une charge.

Vous pouvez acheter un Cavalier Cosaque Lourd comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Cosaques dans votre armée.

**Monture**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	-	-	-	3	-	7	5	-	3

**Kommandant Cosaque****Coût 54**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	12	3	3	4	-	10	-

**Structure : INDÉPENDANT**

1 kommandant Cosaque

**Équipement :**

Kommandant Cosaque : pistolet lourd, épée

**Facultés spéciales :**

Kommandant Cosaque : survie (+1), férocité, sens tactique, commandement (unité)

Monture : survie (+1), instinct prédateur (+6)

**Règles Spéciales :**

La monture combat en piétinant sa victime (Attaque  $\pm 0$ , DOM 10). Le Kommandant peut utiliser la Force de sa monture lors d'une charge.

La distance de commandement du Kommandant Cosaque est de 8 pas. Vous pouvez acheter un Kommandant Cosaque comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Cosaques dans votre armée.

## COMMANDO JAEGER

**Commando Jaeger****Coût 37**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	9	4	11	3	2	4	5/5	10	3

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Commando Jaeger

**Équipement :**

Pistolet-mitrailleur

**Facultés spéciales :**

Survie (+1), reconnaissance, sens tactique

**Règles Spéciales :**

Le Commando Jaeger peut voler à une altitude maximum de 5 pas. Un Commando Jaeger peut faire bénéficier son pistolet-mitrailleur de l'amélioration lance-grenades intégré.

## VICAIRE

**Vicaire****Coût 45**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	15	3	3	5	3	11	2

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Vicaire

**Équipement :**

Pistolet, épée

**Facultés spéciales :**

Survie (+1), premier coup, attaque secondaire, commandement (division)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement du Vicaire est de 8 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Vicaire dans votre armée.

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Assaut rapproché

Le combattant avec cette faculté spéciale n'a pas à effectuer de test d'Autorité lorsqu'il tire en mêlée. De plus un échec au tir ne touchera pas un combattant ami.

## Attaque secondaire

Cette faculté spéciale procure une seconde attaque de mêlée par action de combat rapproché. Cette seconde attaque s'effectue avec une arme différente en appliquant un malus de -4 au COM du combattant.

## Camouflage

Un tireur prenant pour cible un combattant camouflé à couvert subit le malus indiqué à son TIR. Ce malus n'est pas cumulable avec le statut d'être à couvert. Enfin ce malus s'applique au tests de repérage de l'ennemi si le combattant a un marqueur de silence ou furtivité placée à côté de sa figurine.

## Commandement

Avec le niveau *unité* indiqué, cette faculté spéciale permet au combattant de dépenser 1 action, une fois par tour, pour donner des ordres à un chef d'escouade du même type que le combattant à distance de commandement. L'escouade recevant l'ordre est alors activée à la fin du tour du combattant.

Le combattant avec cette faculté spéciale peut aussi dépenser 1 action pour devenir le nouveau chef d'une escouade du même type que le combattant. Assumer le commandement d'une escouade l'active immédiatement si elle n'a pas déjà agit durant ce tour. Sauf indication contraire, une personnalité peut prendre le commandement d'une escouade uniquement si son Autorité est supérieure de 3 points à celle de l'escouade.

Avec le niveau *division* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force à distance de commandement. De plus il peut consacrer une action à rallier une unité paniquée ou mise en déroute à distance de commandement.

Avec le niveau *force* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force dans ligne de mire. La présence d'un combattant avec cette faculté spéciale à ce niveau est requise pour autoriser un bombardement (voir la faculté transmission pour plus de détails).

## Embuscade

Un combattant avec cette faculté spéciale peut garder en réserve 2 actions lorsqu'il se met en attente (2 marqueurs d'attente sont placés à côté de sa figurine). De plus, il peut utiliser ses actions d'attente sans réaliser un quelconque test d'Autorité.

## Férocité

Cette faculté spéciale procure au combattant un bonus de +2 à l'attaque et +1 aux dommages quand il effectue une charge ou une contre-charge, en plus des bonus habituels.

# SOLDAT SCHWERWAFFE

## Soldat Schwerwaffe

Coût 38

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	15	3	3	5	2	11	2

Structure : **INDÉPENDANT**

1 Soldat Schwerwaffe

### Équipement :

Mitrailleuse fixe, pistolet

### Facultés spéciales :

Survie (+1), sens tactique

### Règles Spéciales :

Aucune

# ARSENAL RASPOUTINE

## Épée Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+2	-	-	-	-	-

### Type :

arme de mêlée à une main

### Règles Spéciales :

Aucune

## Pistolet Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+1	±0	±0	-	-	-

### Type :

arme de tir direct à une main

### Règles Spéciales :

Aucune

## Pistolet lourd Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+1	+2(x2)	±0	-	-	-

### Type :

arme de tir direct à une main

### Règles Spéciales :

Aucune

## Double Pistolet lourd Dom 12

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+1	+1(x2)	±0	-	-	-

### Type :

arme de tir direct à une main

### Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 option

## Pistolet-mitrailleur Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+1(x2)	+2(x2)	±0	-	-

### Type :

arme de tir direct à une main

### Règles Spéciales :

Aucune

## Fusil à pompe Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

### Type :

arme à marqueur à deux mains

### Règles Spéciales :

Le fusil à pompe utilise le marqueur de lance-flammes léger. Cette arme permet d'effectuer deux tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire.

## Fusil d'assaut Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	-1	±0	±0	-3	-

### Type :

arme de tir direct à deux mains

### Règles Spéciales :

Aucune

## Fusil de précision Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-6	-4	-2	+1	+2	+1

### Type :

arme de tir direct à deux mains

### Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

## Mitrailleuse Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	+3(x3)	+2(x2)	-1	-	-

### Type :

arme de tir direct à deux mains

### Règles Spéciales :

Aucune

## Lance-flammes Dom 12

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

### Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux mains

### Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes. C'est une arme incendiaire. Sa cible prend feu et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

## Siphon à gaz

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

### Type :

arme à marqueur à deux mains

### Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de siphon à gaz et ne peut tirer que 2 fois par tour. C'est une arme corrosive. Sa cible est pris dans un nuage corrosif et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 8) ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

## Fusil-mitrailleur fixe Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	+1(x3)	+1(x2)	±0	-	-

### Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

### Règles Spéciales :

Aucune

## Mitrailleuse fixe Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0(x3)	+3(x3)	±0(x2)	-1(x2)	-

### Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

### Règles Spéciales :

Aucune

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Haine

Le combattant nourrit une haine envers le groupe d'individus indiqué. Cette faculté spéciale procure au combattant le bonus indiqué à tous les tests des sens tactique ou tests de moral impliquant un tel ennemi. Par contre, le combattant ne se dés-engagera jamais d'une mêlée avec un membre de ce groupe.

## Infiltration

Cette faculté spéciale autorise le **marqueur du combattant** à être déployé après tous les autres. Si plusieurs joueurs ont des combattants disposant de cette faculté, ils suivent l'ordre de jeu normal une fois que les autres **marqueurs d'unités normales** ont été déployés et que les unités de reconnaissance ont faits leurs jets. Un combattant formé à l'infiltration peut avoir son **marqueur d'unité** être déployé n'importe où sur le champ de bataille, sauf dans la zone de déploiement adverse ou à moins de 12 pas d'un ennemi. Il doit être déployé à plat ventre, à couvert ou hors de la ligne de mire de l'ennemi.

## Premier coup

Cette faculté spéciale permet au combattant d'attaquer toujours en premier lors d'une charge ou d'une contrecharge. S'il tue sa victime, celle-ci ne peut pas riposter. En revanche, si elle survit, elle réplique à son tour, puis le combat se poursuit normalement.

## Reconnaissance

Cette faculté spéciale autorise l'éclaireur à être déployé jusqu'à 6 pas en dehors de la zone de déploiement. Mais en faisant cela, sa figurine est placée directement sans utiliser un marqueur numéroté. De plus, avant que les marqueurs d'unités infiltrées soient déployées, l'éclaireur peut effectuer jusqu'à deux test d'Autorité contre les deux plus proches marqueurs ennemis se trouvant dans ligne de mire à moins de 36 pas. Chaque réussite permet de découvrir l'un de ces marqueurs.

## Sens tactique

Cette faculté spéciale permet au combattant d'ignorer ses priorités de tir normales pour le combat à distance. Une fois par tour, il a droit à un test d'Autorité et, en cas de réussite, il peut ignorer ses priorités de tir jusqu'à la fin du tour et viser la cible de son choix. Toutefois, un ennemi ne doit pas se trouver à proximité (à courte portée pour une escouade régulière ; à bout portant pour une escouade des forces spéciales), sinon la faculté ne peut être utilisée.

Un combattant peut faire un test d'Autorité pour chaque membre de l'escouade possédant cette faculté spéciale. Un seul succès l'autorise à tirer sur le plus proche adversaire dans une unité de son choix.

## Survie

Cette faculté spéciale applique le bonus indiqué au niveau de difficulté de tous les tests de survie effectué par le combattant.