

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

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.