

Brute Forces



Army Book pour Trauma

Table des matières

| | |
|---|----------|
| <u>Introduction</u> | 2 |
| <u>Thématique de base</u> | 2 |
| <u>Gammes de figurines recommandées</u> | 2 |
| <u>Précision sur les figurines et leur armement</u> | 2 |
| <u>Composition d'armée</u> | 3 |
| <u>Les officiers</u> | 3 |
| <u>Les Unités de Fantassins Irréguliers</u> | 4 |
| <u>Jeunes Guerriers</u> | 4 |
| <u>Profil de base</u> | 4 |
| <u>Armement Disponible</u> | 4 |
| <u>Spécialistes Recrutables</u> | 4 |
| <u>Unité de Jeunes Guerriers</u> | 4 |
| <u>Unité de Jeunes Commandos</u> | 4 |
| <u>Les Unités de Fantassins Réguliers</u> | 5 |
| <u>Guerriers</u> | 5 |
| <u>Profil de base</u> | 5 |
| <u>Armement Disponible</u> | 5 |
| <u>Spécialistes Recrutables</u> | 5 |
| <u>Unité Tactique</u> | 5 |
| <u>Unité d'Assaut</u> | 5 |
| <u>Les Unités de Fantassins Élites</u> | 6 |
| <u>Brutes</u> | 6 |
| <u>Profil de base</u> | 6 |
| <u>Armement Disponible</u> | 6 |
| <u>Unité de butes</u> | 6 |
| <u>Les Unités de Blindés de Reconnaissance</u> | 7 |
| <u>Profil de base</u> | 7 |
| <u>Armement Disponible</u> | 7 |
| <u>Unité Blindé Recon</u> | 7 |
| <u>Les blindés de Support</u> | 8 |
| <u>Profil de base</u> | 8 |
| <u>Armement Disponible</u> | 8 |
| <u>Unité Blindé Support</u> | 8 |
| <u>Les blindés Lourds</u> | 9 |
| <u>Profil de base</u> | 9 |
| <u>Armement Disponible</u> | 9 |
| <u>Unité Blindé Support</u> | 9 |

Introduction

Thématique de base

Cet army book vous permettra de créer une armée de combattants qui ne jurent que par la force brute, la puissance de destruction. Si vous recherchez des combattants féroces à courte portée, redoutables en mêlée, qui utilisent leurs muscles plutôt que l'organisation, bienvenu chez Brute Forces.

Gammes de figurines recommandées

Orks games workshop, Karman et Cogs rackham entertainment.

Précision sur les figurines et leur armement

Cet army book se voulant générique, les noms des armes utilisés dans le reste de cet ouvrage sont génériques également, il est donc tout à fait acceptable d'utiliser une figurine avec un fusil à plasma ou un fulgurant lourd même si ces armes ne sont pas décrites, ce qui importe c'est la catégorie de l'arme, pas son appellation ni son apparence. Essayez toutefois de faire en sorte qu'une même arme appartienne toujours à la même catégorie. Si vos fulgurants sont comptés une fois comme « fusils d'assaut », toutes vos figurines avec fulgurant devraient être des figurines avec « fusils d'assaut ». Le but est toujours de représenter au mieux les profils de jeu et surtout que vous et votre adversaire soyez en mesure de les identifier facilement, distinctement et sans confusion possible.

Il en va de même pour les types de profils eux même. Si vous utilisez un marine de l'espace pour représenter un fantassin Régulier, tous les marines de l'espaces sont des Fantassins Réguliers, n'utilisez pas les mêmes figurines pour représenter des profils différents. Une fois encore la jouabilité doit être privilégiée et les figurines doivent être reconnues au premier coup d'œil.

Composition d'armée

Une armée Brute Forces se découpe en sections de 4 unités maximum. Chaque section respecte le même schéma global. Une section doit être complète avant que l'armée ne puisse recruter une nouvelle section. Les unités de la section peuvent être recrutées dans n'importe quel ordre.

Section Brute Forces

Unité de Fantassins Irréguliers

Unité de Fantassins Réguliers

Unité de Blindés de Reconnaissance ou de Fantassins Elites ou Réguliers

Unité de Blindés de Reconnaissance, de support ou Lourd

Toutes les unités de fantassins Brute Forces ont la compétence « Guerrier ».

Guerrier : Un combattant avec cette compétence réussi tous ses tests de Précision au corps à corps sur un « Down ».

Les officiers

La chaîne de commandement Brute Forces se divise en 3 groupes ; les sous officiers, les officiers et les officiers supérieurs.

Un officier quel que soit son grade est toujours un combattant standard de son unité, il diffère uniquement par sa caractéristique Commandement.

| | Commandement |
|--------------------|--------------|
| Sous-officier | 1 |
| Officier | 3 |
| Officier supérieur | 5 |

Une armée Brute Forces n'a qu'un nombre restreint d'officier ou d'officiers supérieur compétents. Inclure de tels commandants à un coût :

1 officiers + 1 officier supérieur (1pts)

3 sous-officier (1pts)

Les sous-officiers, officiers et officiers supérieurs peuvent intégrer n'importe quelle unité de l'armée lors de la constitution des listes, en remplacement d'un combattant standard.

Les Unités de Fantassins Irréguliers

Jeunes Guerriers

Les jeunes sont des combattants inexpérimentés, ou plus malingres que les autres. On n'attend pas grand chose d'eux en règle générale, excepté tenir leur position en occupant l'ennemi le plus possible. Le reste du travail est fait par des troupes plus compétentes. Ils sont parfois utilisés comme troupes sacrificables pour un assaut suicide pour affaiblir une défense trop importante.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

| | Mouv | Moral | Armure | Commandement |
|----------------|------|-------|--------|--------------|
| Jeune Guerrier | 12 | 1 | 2 | 0 |

Armement Disponible

| | Précision | Cadence | Aire d'effet | Force | dommage |
|-------------------------|--------------|---------|--------------|-------|---------|
| Fusil d'assaut multiple | 3 | 2 | - | 3 | 1 |
| Vibro lame | - | 1 | - | 3 | 1 |
| Canon Laser | 7 | 1 | - | 8 | 1 |
| Fusil sniper | 6/+ (sniper) | 1 | - | 5 | 1 |
| Lance Flamme | [2] | 1 | 3 | 5 | 1 |
| Mitrailleuse | 3 | 4 | - | 5 | 1 |

Spécialistes Recrutables

Medic: Les medics sont des jeunes équipés comme les combattants standard de leur unité, mais ils possèdent en plus, la compétence "Soin".

Mecano: Les mecanos sont des jeunes équipés comme les combattants standard de leur unité, mais ils possèdent en plus, la compétence "Réparation".

Artificier : les artificiers sont des jeunes équipés comme les combattants standard de leur unité, mais ils possèdent en plus, la compétence "Démolition".

Unité de Jeunes Guerriers

Effectif normal (2pts) : 3 jeunes équipé de Fusil d'assaut multiple et Vibro lame
1 Spécialiste au choix

Effectif étendu (4pts) : Effectif normal +
2 jeunes avec canon laser, fusil sniper ou mitrailleuse

Unité de Jeunes Commandos

Effectif normal (3pts) : 2 jeunes équipé de Fusil d'assaut multiple et Vibro lame
2 jeunes équipés de lance flamme

L'unité dispose de la compétence « Propulseur dorsal »

Les Unités de Fantassins Réguliers

Guerriers

Les Guerriers sont les combattants ordinaires des armées Brute Forces. Ils sont grand, violents, costaux et résistants. Exactement le genre d'adversaire que l'on ne souhaite pas croiser sur sa route.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

| | Mouv | Moral | Armure | Commandement |
|-----------|------|-------|--------|--------------|
| Guerriers | 12 | 2 | 3 | 0 |

Armement Disponible

| | Précision | Cadence | Aire d'effet | Force | dommage |
|-------------------------------|-----------|---------|--------------|-------|---------|
| Fusils d'assaut multiple | 3 | 2 | - | 3 | 1 |
| Pistolet Mitrailleur multiple | 1 | 4 | - | 1 | 1 |
| Vibro lame ionisée | - | 1 | - | 4 | 1 |
| Mitrailleuse | 3 | 4 | - | 5 | 1 |
| Lance Grenade | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 |
| Lance Roquettes multiple | 3 | 2 | - | 6 | 2 |

Spécialistes Recrutables

Medic: Les medics sont des Guerriers équipés comme les combattants standard de leur unité, mais ils possèdent en plus, la compétence "Soin".

Mecano: Les mecanos sont des Guerriers équipés comme les combattants standard de leur unité, mais ils possèdent en plus, la compétence "Réparation".

Artificier : les artificiers sont des Guerriers équipés comme les combattants standard de leur unité, mais ils possèdent en plus, la compétence "Démolition".

Unité Tactique

Les unités de Guerriers tactique sont le pilier de l'infanterie d'une armée Brute Forces.

Effectif normal (3pts): 3 Guerriers équipés de Fusils d'assaut multiples et Vibro Lame ionisée
1 Spécialiste au choix

Effectif étendu (5pts) : Effectif normal +
2 Guerriers avec Lance Grenades ou Mitrailleuse

Unité d'Assaut

Les unités de Guerriers d'assaut sont les unités d'infanteries envoyées en avant des lignes

Effectif normal (4pts): 3 Guerriers équipés de Pistolet mitrailleur multiples et Vibro Lame ionisée
1 Spécialiste au choix

Effectif étendu (6pts) : Effectif normal +
2 Guerriers avec Lance Roquettes multiple

L'unité dispose de la compétence « Propulseur dorsal »

Les Unités de Fantassins Élites

Brutes

Encore plus gros que les Guerriers et revêtus d'armure épaisses équipées des armes les plus lourdes qu'un fantassin puisse porter, les brutes sont ce qui existe de pire au niveau puissance de feu et de contact.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

| | Mouv | Moral | Armure | Commandement |
|-------|------|-------|--------|--------------|
| Brute | 12 | 2 | 5 | 0 |

Armement Disponible

| | Précision | Cadence | Aire d'effet | Force | dommage |
|------------------------------|-----------|---------|--------------|-------|---------|
| Vibro Lame Mécanisée Ionisée | - | 2 | - | 6 | 1 |
| Lance Roquettes multiple | 3 | 2 | - | 6 | 2 |
| Mortier | 3 | 1 | 3 | 4 | 1 |
| Lance Flammes | [2] | 1 | 3 | 5 | 1 |
| Canon laser | 7 | 1 | - | 8 | 1 |

Unité de brutes

Une unité de brutes est composée de 2 combattants en armure, chacun pouvant recevoir 2 armes identiques.

Effectif normal (7pts): 2 brutes équipés chacun de 2 armes identiques au choix et de Vibro Lame Mécanisée Ionisée

Les Unités de Blindés de Reconnaissance

Les blindés de reconnaissance Brute Forces sont de deux types, Roulant ou Anti-grav. Ce sont des engins qui misent sur leur rapidité pour frapper fort et rapidement les lignes ennemies.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

| | Mouv | Moral | Armure | Commandement | Ligne de structure | Arc de tir |
|---------------------------|------|-------|--------|--------------|--------------------|-------------|
| Châssis de type Roulant | 22 | 2 | 6 | 0 | XOIOIO | Avant/Avant |
| Châssis de type Anti-grav | 25 | 2 | 6 | 0 | XIOIO | Avant/Avant |

Armement Disponible

| | Précision | Cadence | Aire d'effet | Force | dommage |
|--------------------------|-----------|---------|--------------|-------|---------|
| Canon Laser | 7 | 1 | - | 8 | 1 |
| Mitrailleuse Lourde | 3 | 4 | - | 5 | 1 |
| Lance Roquettes multiple | 3 | 2 | - | 6 | 2 |

Unité Blindé Recon

Les unités de blindés Recon sont utilisées pour frapper vite et fort au coeur des lignes ennemies.

Effectif normal (5pts): 1 blindé de reconnaissance équipé de 2 armes au choix dans l'arc avant

Effectif étendu (9pts): Effectif normal +

1 blindé identique au premier

Les blindés de Support

Les blindés de Support Brute Forces sont de deux types, Roulant ou Anti-grav. Véritable plateforme de destruction mobiles, leur rapidité leur permet d'intervenir rapidement là où ils seront le plus utiles

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

| | Mouv | Moral | Armure | Commandement | Ligne de structure | Arc de tir |
|---------------------------|------|-------|--------|--------------|--------------------|---------------|
| Châssis de type Anti-grav | 22 | 2 | 8 | 0 | XOIOIO | Avant/Arrière |
| Châssis de type Roulant | 18 | 2 | 8 | 0 | XOIOOIO | Avant/Arrière |

Armement Disponible

| | Précision | Cadence | Aire d'effet | Force | dommage |
|----------------------------|-----------|---------|--------------|-------|---------|
| Mitrailleuse Lourde double | 3 | 6 | - | 5 | 1 |
| Double Canon Laser Lourd | 7 | 3 | - | 8 | 1 |
| Lance Flamme double | [2] | 2 | 3 | 5 | 1 |

Unité Blindé Support

Effectif normal (9pts): 1 blindé de support équipé de 2 armes au choix

Les blindés Lourds

Les blindés Lourds sont de deux types, Anti-grav ou roulants. Ce sont des engins toujours aussi rapides, mais au prix d'une résistance amoindrie. Leur puissance de feu est toutefois colossale.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

| | Mouv | Moral | Armure | Commandement | Ligne de structure | Arc de tir |
|---------------------------|------|-------|--------|--------------|--------------------|---------------|
| Châssis de type Anti-grav | 22 | 3 | 8 | 0 | XOIOOIO | Avant/Arrière |
| Châssis de type Roulant | 18 | 3 | 8 | 0 | XOIOOIOO | Avant/Arrière |

Armement Disponible

| | Précision | Cadence | Aire d'effet | Force | dommage |
|--------------------------|-----------|---------|--------------|-------|---------|
| Double Canon Laser Lourd | 7 | 3 | - | 8 | 1 |
| Lance Flamme double | [2] | 2 | 3 | 5 | 1 |

Unité Blindés Lourds

Effectif normal (12pts): 1 blindé Lourd équipé de 2 armes identiques au choix dans l'arc avant et de 2 autres armes identiques dans l'arc arrière.