

Cyborgs



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>Ouvriers</u>	4
<u>Profil de base</u>	4
<u>Armement Disponible</u>	4
<u>Unité de Production</u>	4
<u>Les Unités de Fantassins Réguliers</u>	5
<u>Soldat Cyborg</u>	5
<u>Profil de base</u>	5
<u>Armement Disponible</u>	5
<u>Unité Tactique</u>	5
<u>Unité d'Assaut</u>	5
<u>Les Unités de Fantassins Élites</u>	6
<u>Destroyer Cyborg</u>	6
<u>Profil de base</u>	6
<u>Armement Disponible</u>	6
<u>Unité Destroyers</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
<u>Les Routines</u>	10

Introduction

Thématique de base

Cet army book vous permettra de créer une armée basées sur les thèmes récurrents en science fiction de la révolte des machines, des armées de droïdes, des intelligences artificielles qui recherche la destruction de la race humaine ou des créatures cybernetiques mi-hommes mi-machines. Cette armée est très dépendante de ses officiers et des choix tactiques qui seront fait sur la table. C'est ce qu'il vous faut pour représenter des troupes du style terminators au service de skynet, borgs à la star treck, cylons, etc...

Gammes de figurines recommandées

Necrons games workshop, figurines droïdes starwars, Therians 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 Cyborg se découpe en sections de 5 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 Cyborg

Unité de Fantassins Irréguliers ou Réguliers

Unité de Fantassins Irréguliers, Régulier ou Elite

Unité de Fantassins Régulier ou Elite

Unité de Blindés de Reconnaissance ou de Support

Unité de Blindé de Reconnaissance, de Support ou Lourd

Les officiers

Les cyborgs intelligents sont peu nombreux sur les champs de bataille, ils servent toujours d'officiers et ce sont eux qui coordonnent complément le reste des troupes déployées.

En plus des officiers, les cyborgs utilisent des contrôleurs, des combattants reliés au réseau et aux officiers et qui les déchargent des tâches basiques. En terme de règles, un contrôleur permet d'activer une unité sans payer 1PC et compte comme un officier pour ce qui est des test de moral de l'unité qu'il dirige, mais n'a pas les autres compétences d'un officier (ils ne permettent pas de s'affranchir des règles de cible prioritaires)

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

	Moral	Commandement
Contrôleur	4	0
Officier	4	4
Officier supérieur	4	6

Une armée cyborg peut inclure autant d'officier ou d'officiers supérieur que nécessaire. Inclure de tels commandants à un coût :

1 officier supérieur (1pts)

2 officiers (1pts)

Les officiers et officiers supérieurs peuvent remplacer le contrôleur de n'importe quelle unité lors de la création des listes et peuvent utiliser les Routines.

Les Unités de Fantassins Irréguliers

Ouvriers

Les ouvriers sont les machines ou cyborgs dénués d'intelligence qui servent à entretenir les mondes assimilés. Leur apparence est très variable selon que ce soit des machines de production, d'extraction, de réparation avec une enveloppe mécanique adaptée à la tâche, ou des cyborgs, créatures humaines assimilées et sans esprit. Ce n'est pas dans leur utilité principale de se retrouver sur un champ de bataille, mais on en retrouve régulièrement attaquant les engins mécanisés adverses avec leur outils, découpant les carlingues.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Petite ou Moyenne

	Mouv	Moral	Armure	Commandement
Ouvrier	12	2	1	0
Contrôleur	12	4	1	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Outils industriels	-	1	-	1	1

Unité de Production

Les unités de production sont des groupes disparates d'ouvriers cyborgs, utilisés sur le champ de bataille pour déblayer le passage pour des engins plus gros ou éliminer les engins lourdement blindés de l'adversaire.

Effectif normal (2pts) : 3 Ouvriers Cyborgs
 1 Ouvrier Cyborg Contrôleur

Tous les combattants de l'unité disposent de la compétence "Démolition"

Les Unités de Fantassins Réguliers

Soldat Cyborg

De par les origines humaines de leurs créateurs originels, les cyborgs ont copiés l'organisation des fantassins humains. La principale évolution qu'ils ont apportés reste l'amélioration de la puissance de destruction au contact.

Tous les soldats cyborgs utilisent le même profil de base et sont majoritairement humanoïdes. L'armement et les compétences varient en fonction du type d'unité et de spécialistes.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouv	Moral	Armure	Commandement
Soldat cyborg	12	2	2	0
Soldat Contrôleur	12	4	2	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Fusil d'assaut	3	1	-	2	1
Vibro Lame	-	1	-	3	1
Pistolet Mitrailleur	1	2	-	2	1
Canon Laser	7	1	-	8	1
Lance Flammes	[2]	1	3	4	1
Mitrailleuse	3	3	-	4	1

Unité Tactique

Les unités tactiques cyborg sont conçues pour le combat à portée moyenne ou rapproché.

Effectif normal (3pts):
 4 Soldats cyborgs équipés de Fusils d'assaut et Vibro Lames
 1 Soldat cyborg Contrôleur équipé de Fusils d'assaut et Vibro Lames
 1 Soldat cyborg avec Mitrailleuse ou Canon Laser

Effectif étendu (5pts): Effectif normal +
 1 Soldat cyborg avec Mitrailleuse ou Canon Laser (même arme que celle choisie en effectif normal)
 1 Soldat cyborg équipé de Fusils d'assaut et Vibro Lames

Unité d'Assaut

Ces unités spécialisées sont conçues pour approcher de l'ennemie avec un minimum de pertes et achever l'adversaire à courte portée.

Effectif normal (5pts):
 4 Soldats cyborgs équipés de Pistolets Mitrailleurs et Vibro Lames
 1 Soldat cyborg Contrôleur équipé de Pistolets Mitrailleurs et Vibro Lames
 1 Soldat cyborg avec Lance Flammes

L'unité dispose de la compétence "Dissimulation".

Dissimulation: Les unités ennemies à Portée strictement supérieure à 2, sont considérées comme n'ayant pas de lignes de vues sur l'unité.

Les Unités de Fantassins Élites

Destroyer Cyborg

Les destroyers cyborgs sont des engins de morts, invulnérables à la plupart des armes légères et d'une puissance de feu suffisante pour éliminer toute opposition légère ou même des blindés moyens. Contrairement aux autres fantassins cyborgs, les destroyers ne sont pas conçu pour affronter l'adversaire au contact.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

	Mouv	Moral	Armure	Commandement
destroyer	12	2	5	0
contrôleur	12	4	5	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Canon Laser	7	1	-	8	1
Mitrailleuse	3	3	-	4	1

Unité Destroyers

Une unité de destroyers cyborg est composée de 3 combattants, chacun pouvant recevoir 2 armes. Chaque combattant reçoit la même combinaison d'armes.

Effectif normal (7pts):
 2 Destroyers équipés chacun de 2 armes au choix
 1 Contrôleur Destroyer équipé des mêmes armes

Les Unités de Blindés de Reconnaissance

Les blindés de reconnaissance cyborgs sont de deux types, marcheurs ou roulants. Les engins roulant sont souvent des engins conçus pour s'enfoncer dans des galeries étroites, ou des engins de forage.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouv	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de tir
Châssis de type Marcheur	18	2	7	0	XIOIO	NA
Châssis de type Roulant	22	2	7	0	XOIOIO	Droite/Gauche
Contrôleur		4		0		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Canon Laser	7	1	-	8	1
Vibro lame Mécanique Ionisée	-	2	-	6	1
Mitrailleuse	3	3	-	4	1

Unité Blindé Recon

Les unités de blindés Recon sont des engins multi usages. Selon leur armement, ils peuvent être déployés en tant qu'engins d'assaut, à l'avant des lignes ou en soutien des unités de Soldats.

Effectif normal (5pts): 1 blindé de reconnaissance Contrôleur, équipé de 2 armes au choix

Effectif étendu (9pts): Effectif normal +

1 blindés de reconnaissance de type de châssis identique, équipé de la même combinaison d'armes.

Tous les combattants de l'unité disposent de la compétence "Guerrier"

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

Les blindés de Support

Les blindés de Support Cyborgs sont de deux types, marcheurs ou roulants. Les blindés cyborgs de ce gabarit ont tendance à être plus rapides que leurs équivalents déployés par d'autres peuples.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouv	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	18	2	8	0	XOIOIO	NA
Châssis de type Roulant	22	2	8	0	XOIOIOO	Droite/Gauche
Contrôleur		4		0		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Mitrailleuse Lourde	3	4	-	5	1
Canon Laser Lourd	7	2	-	8	1

Unité Blindé Support

Effectif normal (8pts): 1 blindé de support Contrôleur équipé de 2 armes au choix

Les blindés Lourds

Les blindés Lourds Cyborgs sont de deux types, marcheurs ou roulants. Ce sont des plateformes de tir impressionnantes

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouv	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	15	2	9	0	XOIOIOO	NA
Châssis de type Roulant	18	2	9	0	XOIOOIOO	Droite/Gauche
Contrôleur		4		0		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Lance Flamme Lourd	[2]	2	4	6	1
Canon à Particule	7	2	-	10	2

Unité Blindé Support

Effectif normal (11pts): 1 blindé Lourd contrôleur équipé de 2 armes au choix

Les Routines

Les routines sont des capacités particulières qui peuvent être utilisées par les cyborgs les plus intelligents. Contrairement aux cyborgs de base qui sont dénués d'intelligence individuelle, les officiers cyborgs sont eux capables d'esprit de décision. Leur connexion permanente avec l'intelligence artificielle centrale, leur permet d'agir sur les cyborgs moins évolués et de modifier en direct leur programmation.

Les routines sont classées en différents types. Il existe des routines qui s'utilisent comme des **actions supplémentaires**, d'autres qui s'utilisent comme des **Ordres**, et d'autres enfin qui modifient les règles. Une routine qui s'utilise comme une action ou un ordre ne peut donc être utilisée que durant l'activation de l'officier. Une routine qui modifie une règle peut s'utiliser en dehors de cette activation, au moment où la règle devrait être utilisée.

Chaque officier ou officier supérieur Cyborg a accès à toutes les routines, sauf si le contraire est précisé.

Chaque officier peut utiliser une seule fois chaque routine pendant le tour de jeu.

Chaque routine à un coût en PC qui doit être payé avant d'appliquer les effets.

Déformation (1PC) : Cette routine modifie les règles d'une action mouvement. Les combattants de l'unité ne sont plus limités par la taille de leur socle pour passer entre les obstacles, ils peuvent donc passer par des passages où leurs socles ne passeraient pas en temps normal. À la fin de l'action Mouvement, les combattants doivent être sur un endroit du champ de bataille où leur socle peut avoir une taille normale. Si ce n'est pas possible, le combattant est éliminé.

Recréation (2PC) : Cette routine s'utilise comme un Ordre. L'officier peut faire revenir en jeu un combattant éliminé d'une unité de fantassin cyborg de son armée. Ce combattant revient en jeu immédiatement et est placé en formation avec le reste de son unité d'origine. Un officier ne peut faire revenir en jeu qu'un combattant de grade inférieur au sien (un officier peut faire revenir un contrôleur ou un combattant quelconque, mais seul un officier supérieur peut faire revenir un officier. Personne ne peut faire revenir un officier supérieur)

Réparation (1PC) : Cette routine s'utilise comme une action supplémentaire. L'officier peut réparer un blindé Cyborg de son armée. Il peut annuler les effets d'un Incident ou effacer un point de dommage de la ligne de structure sur un blindé.

Munitions Perforantes (2PC) : Cette routine s'utilise à la place d'un test de pénétration. Tous les tests de pénétration de la salve sont considérés comme des réussites à condition que la valeur de pénétration de l'arme soit suffisante pour que le test ne soit pas un échec automatique.

Mutation (1PC/arme) : Cette routine s'utilise comme une action supplémentaire. L'officier peut transformer un type d'arme de l'unité par un autre type d'arme accessible. Les modifications appliquées doivent respecter les règles de composition de l'unité. Seule une arme lourde peut être mutée en une autre arme lourde, les armes standard peuvent être mutées en arme standard. Si une arme est détruite, cette routine ne la répare pas.

Exemples : Une unité tactique de soldat cyborg est composée de 6 combattants avec fusils d'assaut et vibro lame et de 2 combattants avec canon lasers. Mutation ne permet pas de changer les fusils d'assaut en pistolets mitrailleur car une unité tactique ne peut pas être équipée d'une telle arme. Mutation permet par contre de muter les 2 canons laser en 2 mitrailleuse pour 2PC.

Une unité de blindé recon est composée de 2 blindés équipés chacun d'un canon laser et une mitrailleuse. La routine permet de muter les 2 canons laser en vibro lame mécanisée ionisée pour 2PC.