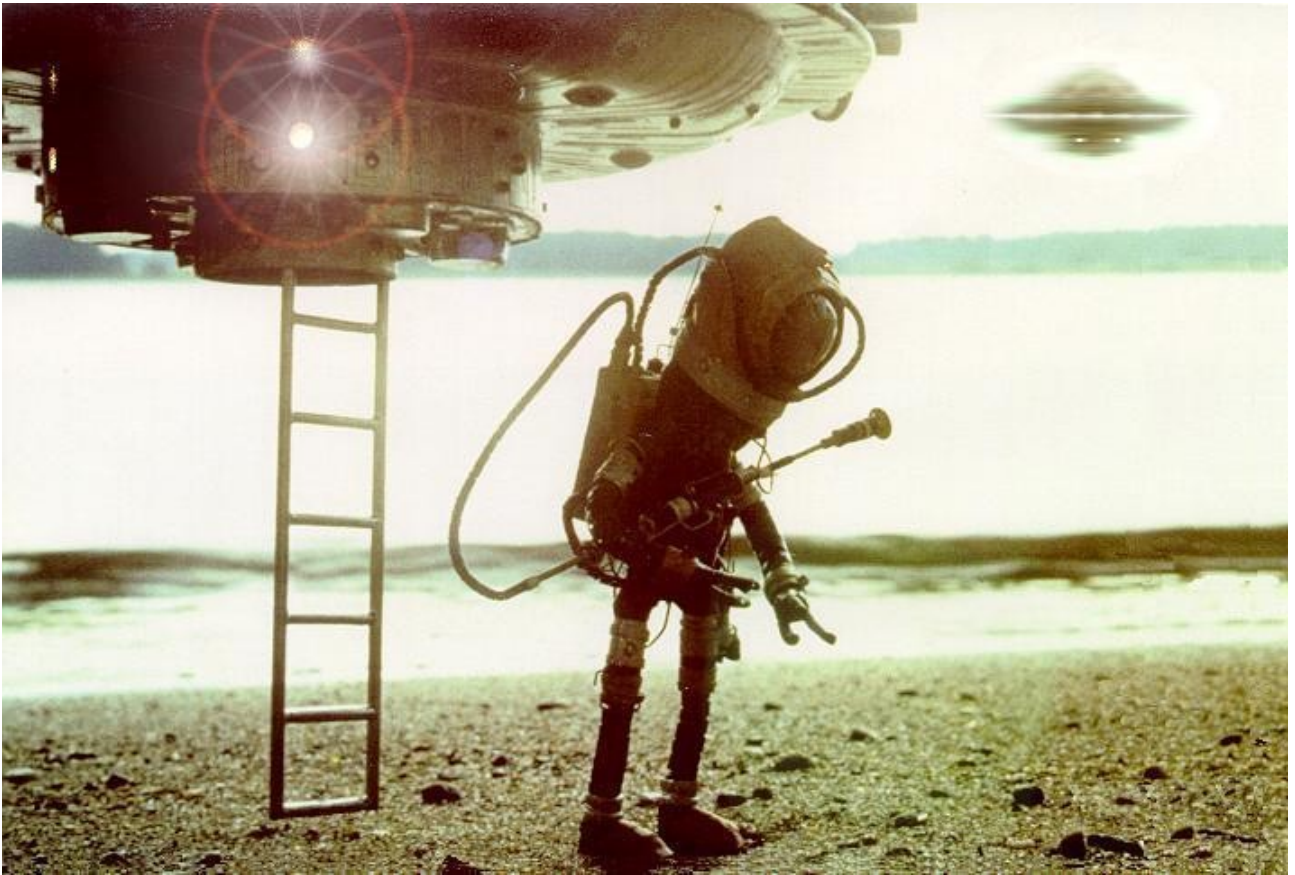


Greys



Army Book pour Trauma

Army Book pour Trauma, sur une proposition de Perno

Table des matières

Introduction	2
Thématique de base.....	2
Gammes de figurines recommandées.....	2
Précision sur les figurines et leur armement.....	2
Composition d'armée	3
Les officiers.....	3
Règles spéciales de l'armée	4
Visée tête haute.....	4
Holo-champ.....	4
I2A.....	4
Armes anti-matières.....	4
Les Unités de Fantassins Irréguliers	5
Drones, robots, esclaves ou clones.....	5
Profil de base.....	5
Armement Disponible.....	5
Unité irrégulière.....	5
Les Unités de Fantassins Réguliers	6
Appelés du contingent.....	6
Profil de base.....	6
Armement Disponible.....	6
Spécialistes Recrutables.....	6
Unité d'appelés du contingent.....	6
Les Unités de Fantassins Élites	7
Engagés volontaires.....	7
Profil de base.....	7
Armement Disponible.....	7
Unité d'engagés volontaires.....	7
Les Unités de Blindés de Reconnaissance	8
Profil de base.....	8
Armement Disponible.....	8
Unité de blindés de reconnaissance.....	8
Les blindés de Support	9
Profil de base.....	9
Armement Disponible.....	9
Unité Blindé Support.....	9
Les blindés Lourds	10
Profil de base.....	10
Armement Disponible.....	10
Unité Blindé Lourd.....	10

Introduction

Thématique de base

Cet army book vous permettra de créer une armée d'extra-terrestres dotés d'une technologie sophistiquée et de toute la volonté nécessaire pour l'utiliser afin d'asservir les autres races jugées inférieures. Si vous aimez le hi-tech, si vous aimez jouer en sous-effectif et si vous aimez voir vos ennemis se faire désintégrer au loin, cet Army Book est fait pour vous !

Gammes de figurines recommandées

Figurines Cogs d'AT-43 (Rackham Entertainment) ou figurines Taus de Warhammer 40K (Games Workshop).

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 Grey 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 Grey

Unité de Fantassins Irréguliers ou Réguliers

Unité de Fantassins Elites, Réguliers ou Irréguliers

Unité de Fantassins Elites ou de Blindés de Reconnaissance

Unité de Fantassins Elites ou de Blindés de Reconnaissance ou de Support

Unité de Blindés de Reconnaissance, de Support ou Lourds

Les officiers

La chaîne de commandement Grey 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 Grey est toujours commandée par quelques individus haut-placés dans la hiérarchie. Inclure de tels commandants à un coût :

1 officier supérieur et 1 officier (1pt)

Les officiers et officiers supérieurs peuvent remplacer n'importe quel sous-officier de l'armée lors de la constitution des listes. Notez que vu la nature particulière des blindés de l'armée, seules les unités de fantassins réguliers et d'élite peuvent accepter un officier en leur sein.

Règles spéciales de l'armée

Une armée Grey bénéficie d'une technologie avancée influençant considérablement sa façon de se comporter sur le champ de bataille.

Visée tête haute

Chaque combattant (fantassin ou blindé) de l'armée est équipé de ce dispositif.

Il peut ainsi voir en direct ce que voit n'importe quel autre combattant équipé du même dispositif. En terme de jeu, cela permet à chaque combattant d'avoir une ligne de vue sur une cible si un combattant quelconque de l'armée à cette cible dans sa ligne de vue. Cela ne permet pas à un combattant équipé d'une arme à tir direct de faire feu sur des ennemis totalement couverts (derrière un mur par exemple), mais cela permet aux armes à tir indirect de tirer comme si un combattant de leur propre unité avait une ligne de vue, et cela permet aussi de s'affranchir de certaines règles qui limitent la portée des tirs (combat de nuit, dispositifs de brouillages, etc.)

Holo-champ

Chaque unité de l'armée est équipée de ce dispositif à moins que le contraire ne soit précisé dans la description de l'armée.

Une unité dotée d'un holo-champ est toujours et gratuitement dotée de l'ordre « Planquez-vous ! », y compris si elle n'a normalement pas le droit d'avoir accès à cet ordre (unités engagées au corps à corps ou finissant une action de déplacement et sujette à un tir d'alerte par exemple...)

Dès que l'unité est à couvert, elle réussit donc toujours ses tests de couvert sur un « down » en non sur un « up ». De plus, si une unité dotée d'un holo-champ est prise pour cible alors qu'elle ne devrait normalement bénéficier d'aucun couvert (y compris les blindés volants), l'unité bénéficiera quand même d'une sauvegarde de couvert qui ne réussira toutefois que sur un « up ».

I2A

Les blindés Greys sont pilotés par une intelligence artificielle améliorée ou I2A.

En conséquence, les unités de blindés Greys n'ont jamais besoin de dépenser 1 PC pour être activées. De plus, les unités avec cette compétence peuvent vérifier qui est leur cible prioritaire depuis n'importe quelle unité équipée de « visée tête haute ».

Armes anti-matières

Certaines armes Greys utilisent l'anti-matière pour désintégrer leurs ennemis.

De telles armes n'ont pas de score de force mais blessent toujours leurs ennemis sur un « down ». Dans le tableau de caractéristiques des armes, leur valeur de force est donc remplacée par le symbole [+].

Les Unités de Fantassins Irréguliers

Drones, robots, esclaves ou clones...

Les unités de fantassins irréguliers sont constituées du rebut de la société Grey. Il peut s'agir selon les cas de drones de combat, de robots, de clones de basse génération, d'esclaves capturés au sein des peuples vaincus ou tout simplement des membres de la classe inférieure de la société.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Fantassins irréguliers	12	2	2	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Fusil d'assaut	3	1	-	2	1
Lame de combat	-	1	-	3	1

Unité irrégulière

Les unités irrégulières sont déployées en première ligne pour protéger leurs camarades. Leurs vies ne valent rien, n'hésitez donc pas à les sacrifier !

Effectif normal (2pts) : 6 fantassins équipés de fusils d'assaut.

Effectif étendu (3pts) : 9 fantassins équipés de fusils d'assaut.

Les unités irrégulières ne disposent pas de la règle « Holo-champ », les dirigeants de l'armée estimant que leurs vies ne valent pas la peine qu'on les protège outre-mesure.

De plus, toute unité de fantassins irréguliers bénéficie de l'une des options suivantes, au choix.

- **I2A** : les drones sont dotés du même modèle d'intelligence artificielle qui équipe les blindés de l'armée. Elle suit donc les règles de l'I2A des blindés et la valeur de son Moral passe à 4.
- **Drones auto-portés** : les drones de l'unité bénéficient de la règle « Propulseur dorsal » telle que décrite dans le livre de règles.
- **Spécialistes du corps à corps** : les combattants de l'unité bénéficient de la règle « Guerrier » telle que décrite dans le livre de règles. De plus, ils sont équipés d'une lame de combat en plus de leurs fusils laser.
- **Holo-champ** : l'unité dispose exceptionnellement d'un Holo-champ et bénéficie donc des règles qui s'y rapportent.

Les Unités de Fantassins Réguliers

Appelés du contingent

Les appelés du contingent sont des membres de la société Grey à part entière. A ce titre, ils bénéficient d'un certain égard et du meilleur matériel disponible.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Appelé du contingent	12	3	3	0
Sous-officier	12	3	3	1

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Fusil laser	5	1	-	3	1
Fusil laser de sniper	8/+ (sniper)	1	-	5	1
Mitrailleuse laser	5	3	-	5	1
Lance-missiles anti-matière	+ (verrouillage)	1	-	[+]	2
Canon anti-matière	8	1	-	[+]	1
Mortier à plasma	5	1	3	4	1

Spécialistes Recrutables

Médecin : les médecins sont des appelés du contingent équipés comme leurs camarades, mais ils possèdent en plus, la compétence "Soin".

Mécano : les mécanos sont des appelés du contingent équipés comme leurs camarades, mais ils possèdent en plus, la compétence "Réparation".

Unité d'appelés du contingent

Les unités d'appelés du contingent comptent sur leur holo-champ pour se déplacer en toute sécurité sur le champ de bataille. Elles restent ainsi hors de portée de leurs adversaires tout en utilisant leur puissance de feu à longue portée pour lui infliger de sérieuses pertes.

Effectif normal (4pts) :
 2 appelés du contingent équipés de fusils laser
 1 spécialiste
 1 sous-officier équipé de fusil laser

Effectif étendu (6pts) :
 Effectif normal +
 2 porteurs d'armes spéciales identiques.

Les Unités de Fantassins Élites

Engagés volontaires

Certains membres de la société Grey s'engagent dans l'armée volontairement. Ces volontaires sont généralement améliorés génétiquement ou au moyen d'ajouts cybernétiques.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Engagé volontaires	12	4	4	0
Sous-officier	12	4	4	1

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Fusil laser de sniper	8/+ (sniper)	1	-	5	1
Mitrailleuse laser	5	3	-	5	1
Lance-missiles anti-matière	+ (verrouillage)	1	-	[+]	2
Canon anti-matière	8	1	-	[+]	1
Mortier à plasma	5	1	3	4	1

Unité d'engagés volontaires

Une unité d'engagés volontaires concentre une puissance de feu phénoménale, capable de venir à bout de n'importe quel ennemi.

Effectif normal (6pts) : 1 engagé volontaire équipé de 2 armes au choix
1 sous-officier équipé de la même manière que son camarade.

De plus, tous les engagés volontaires sont équipés d'**armures médicalisées** telles que décrites dans les règles du jeu.

Les Unités de Blindés de Reconnaissance

Les blindés de reconnaissance Greys profitent d'une grande mobilité et de leur holo-champ pour se déplacer rapidement sur le terrain, se rendant là où leur présence est nécessaire avant de reculer pour se mettre à couvert.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	21	4	6	0	XIOO	NA
Châssis de type Anti-Grav	25	4	6	0	XIOO	Avant/Avant

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Mitrailleuse laser	5	3	-	5	1
Canon anti-matière	8	1	-	[+]	1
Mortier à plasma	5	1	3	4	1
Lance-missiles anti-matière	+ (verrouillage)	1	-	[+]	2

Unité de blindés de reconnaissance

Les unités de blindés de reconnaissance sont utilisées pour précéder l'avancée des troupes. Leur mobilité accrue leur permet de sécuriser une zone avant que l'infanterie n'en prenne possession.

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

Effectif étendu (9pts) : Effectif normal +
1 blindés de reconnaissance identique au premier.

Les blindés de Support

Les blindés de support Greys n'ont certes pas la robustesse de ceux des autres armées mais ils compensent cette faiblesse avec une mobilité hors-norme leur permettant de porter le combat là où ils seront à leur avantage.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	21	4	7	0	XOIOO	NA
Châssis de type Anti-Grav	25	4	7	0	XOIOO	Avant/Avant

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Mitrailleuse laser lourde	5	4	-	6	1
Canon anti-matière lourd	8	2	-	[+]	1
Mortier à plasma moyen	5	1	4	4	1

Unité Blindé Support

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

Les blindés Lourds

Les blindés lourds Greys apportent une vraie puissance de feu à l'armée. Nulle cible ne saurait leur résister. Attention toutefois à leur relative fragilité : le châssis de ces véhicules n'est pas conçu pour supporter un feu nourri très longtemps.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	18	4	8	0	XOOIOO	NA
Châssis de type Anti-Grav	21	4	8	0	XOOIOO	Avant/Avant

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Canon anti-matière super lourd	8	2	-	[+]	2
Mortier à plasma lourd	5	2	4	5	1

Unité Blindé Lourd

Effectif normal (11pts) : 1 blindé lourd équipé de 2 armes au choix.