

# Rebelles



**Army Book pour Trauma**



# Table des matières

<b>Introduction</b> .....	<b>2</b>
Thématique de base.....	2
Gammes de figurines recommandées.....	2
Précision sur les figurines et leur armement.....	2
<b>Composition d'armée</b> .....	<b>3</b>
Les officiers.....	3
<b>Les Unités de Fantassins Irréguliers</b> .....	<b>4</b>
Recrues.....	4
Profil de base.....	4
Armement Disponible.....	4
Spécialistes Recrutables.....	4
Unité de Recrues.....	4
<b>Les Unités de Fantassins Réguliers</b> .....	<b>5</b>
Commandos.....	5
Profil de base.....	5
Armement Disponible.....	5
Spécialistes Recrutables.....	5
Unité Commando.....	5
Unité d'infiltration.....	5
<b>Les Unités de Fantassins Élites</b> .....	<b>6</b>
Scaphandres de combat.....	6
Profil de base.....	6
Armement Disponible.....	6
Unité Scaphandre.....	6
<b>Les Unités de Blindés de Reconnaissance</b> .....	<b>7</b>
Profil de base.....	7
Armement Disponible.....	7
Unité Blindé Recon.....	7
<b>Les blindés de Support</b> .....	<b>8</b>
Profil de base.....	8
Armement Disponible.....	8
Unité Blindé Support.....	8
<b>Les blindés Lourds</b> .....	<b>9</b>
Profil de base.....	9
Armement Disponible.....	9
Unité Blindé Support.....	9

# Introduction

## Thématique de base

Cet army book vous permettra de créer une armée humaine devant composer avec un léger retard technologique. En contrepartie, les troupes qui la compose sont plus motivées et ont naturellement tendance à jouer sur le surnombre pour parvenir à la victoire. Leurs blindés sont peu nombreux mais poussés au maximum de leurs limites et entretenus du mieux possible. Si vous voulez jouer une armée qui sacrifie ses hommes pour « la cause » ou qui lutte contre l'opresseur avec les moyens du bord, cet army book est celui qu'il vous faut.

## Gammes de figurines recommandées

Garde imperiale games workshop, figurines rebelles starwars, Red Blok 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 Rebelle 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 Rebelle

Unité de Fantassins Irréguliers

Unité de Fantassins Réguliers ou Irréguliers

Unité de Fantassins Réguliers

Unité de Blindés de Reconnaissance ou de Fantassins Elites

Unité de Blindés de Reconnaissance, de support ou Lourd

Toutes les unités de fantassins Irréguliers et Réguliers Rebelles ont la compétence « Renfort ».

**Renfort** : Une unité en **effectif étendu** qui est éliminée du champs de bataille n'est pas totalement perdue. Lors de la prochaine phase de commandement, la carte de l'unité est remise dans la séquence d'activation et pourra être jouée normalement comme une unité en réserve. L'unité ne revient toutefois pas avec son effectif étendu, mais simplement en **effectif normal**. L'unité doit être composée avec les figurines de l'unité d'origine et en respectant les règles de composition d'unité (ce qui signifie que vous ne pouvez pas inclure un spécialiste ou une arme lourde qui n'était pas présente dans l'unité de départ)

### Les officiers

La chaîne de commandement Rebelle 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	4
Officier supérieur	6

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

2 officiers + 1 officier supérieur (2pts)

Les officiers et officiers supérieurs peuvent remplacer n'importe quel sous officier de l'armée lors de la constitution des listes.

Les officiers et officiers supérieur rebelles sont plus motivés que dans les autres armées régulières et sont tous des combattants ordinaires qui ont fait leur preuve sur le terrain. Ils possèdent tous la compétence «Officier expérimenté » .

**Officier expérimenté** : Chaque officier sur la table de jeu, avec cette compétence, apporte 1PC supplémentaire lors de la phase de **calcul des points de commandement**.

# Les Unités de Fantassins Irréguliers

## Recrues

Les recrues sont des « bleus », des combattants recrutés de force ou qui arrivent ici par vocation et conviction personnelles. Ils peuvent également représenter des combattants locaux qui rejoignent la lutte pour protéger leur ville ou leurs biens. Dans tous les cas, ce sont des combattants qui ne sont pas habitués aux champs de batailles, tout au plus certains d'entre eux survivront assez longtemps pour voir une victoire et avoir la chance d'être formés correctement ensuite.

Les recrues sont potentiellement très différentes les unes des autres et chaque combattant peut être différent de son camarade. Pour les besoins du jeu, ils sont représentés par un profil unique.

### Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouv	Moral	Armure	Commandement
Recrue Rebelle	12	2	1	0

### Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Fusils	1	1	-	2	1
Couteau	-	1	-	1	1
Lance Grenades	3	1	2	2	1
Lance Roquettes	3	1	-	6	2
Mitrailleuse	3	3	-	4	1

### Spécialistes Recrutables

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

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

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

## Unité de Recrues

- Effectif normal (3pts) :
- 6 Recrues équipé de Fusils et Couteaux
  - 1 Spécialiste au choix
  - 1 Recrues avec Lance Grenades, Lance Roquettes ou Mitrailleuse
- Effectif étendu (5pts) :
- Effectif normal +
  - 1 Recrue équipé de Fusils et Couteaux
  - 1 Recrue avec Lance Grenades, Lance Roquettes ou Mitrailleuse
  - 1 Recrue avec Lance Grenades, Lance Roquettes ou Mitrailleuse
  - 1 Spécialiste au choix

# Les Unités de Fantassins Réguliers

## Commandos

Les commandos sont des combattants plus aguerris ayant eu le temps de se faire une certaine expertise au combat, par l'entraînement ou par l'expérience. Ce sont des combattants précieux pour les rebelles et ils ont donc tendance à être utilisés lors de frappes ciblées ou en seconde vague... après les bleus.

Tous les commandos rebelles utilisent le même profil de base. 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
commando	12	3	2	0
Sous officier	12	3	2	1

### Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Fusils d'assaut	3	1	-	2	1
Couteau	-	1	-	1	1
Canon Laser	7	1	-	8	1
Lance Flammes	[2]	1	3	4	1
Fusil sniper	6/+ (sniper)	1	-	5	1

### Spécialistes Recrutables

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

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

## Unité Commando

Les unités commando sont utilisées en seconde vagues ou en soutien des unités de recrues envoyées en premières lignes.

- Effectif normal (3pts): 3 Commandos équipés de Fusils d'assaut et Couteaux  
 1 sous-officier Commando équipés de Fusils d'assaut et Couteaux  
 1 Spécialiste au choix  
 1 Commando avec Canon laser, Fusil sniper ou Lance Flammes
- Effectif étendu (5pts) : Effectif normal +  
 1 Commando avec Canon laser, Fusil sniper ou Lance Flammes  
 1 Spécialiste

## Unité d'infiltration

Les unités d'infiltration de commandos sont des combattants isolés sensé frappé l'adversaire là où il ne s'y attends pas. Leur chance de survie sur le champs de bataille est très faible, mais ils savent que leur action est souvent décisive.

- Effectif normal (1pts): 1 Commando avec Canon laser, Fusil sniper ou Lance Flammes

L'unité dispose de la compétence « Guérilla »

Guérilla : Lorsqu'elle doit entrer en jeu, l'unité peut être déployée à Portée Contact de n'importe quelle unité Rebelle. Ce déploiement n'est pas une action et l'unité peut agir normalement.

# Les Unités de Fantassins Élites

## Scaphandres de combat

Les rebelles déploient parfois des unités de combattants lourdement armés protégés par des armures lourdes qui ressemblent plus à des blindés miniatures qu'à des fantassins. Leur blindage leur permet de porter le feu là où des fantassins standard ne pourraient pas s'aventurer.

### Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

	Mouv	Moral	Armure	Commandement
scaphandre	10	3	6	0
Sous officier	10	3	6	1

### Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Vibro lame Ionisée	-	1	-	4	1
Lance Roquettes	3	1	-	6	2
Lance Grenades	3	1	2	2	1
Lance Flammes	[2]	1	3	4	1
Mitrailleuse	3	3	-	4	1

## Unité Scaphandre

Une unité de scaphandre est composée de 3 combattants en armure, chacun pouvant recevoir 2 armes. Chaque combattant peut recevoir une combinaison d'arme différente.

Effectif normal (7pts):            2 scaphandres équipés chacun de 2 armes au choix  
    1 sous-officier scaphandre équipé de 2 armes au choix



## Les Unités de Blindés de Reconnaissance

Les blindés de reconnaissance rebelles sont de deux types, marcheurs ou roulant. Les marcheurs sont plus lent mais sont adaptés aux combats de rue ou d'intérieur alors que les roulant sont des engins moins maniables mais d'une résistance supérieure. Les blindés rebelles sont peut nombreux, mais particulièrement résistants.

### Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouv	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	18	3	7	0	XIOIO	NA
Châssis de type Roulant	22	3	7	0	XIOIOO	Droite/Gauche
Sous officier				1		

### Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Lance Flammes	[2]	1	3	4	1
Mortier	3	1	2	4	1
Mitrailleuse	3	3	-	4	1

### Unité Blindé Recon

Les unités de blindés Recon sont largement utilisées pour précéder un assaut de fantassin en préparant le terrain pour l'avancée des troupes plus fragiles. Leur rapidité et leur résistance leur permet d'aller frapper rapidement les lignes arrières de l'ennemie.

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

Effectif étendu (10pts): Effectif normal +  
1 blindés de reconnaissance, de type de châssis identique, équipé de 2 armes au choix.

Chaque combattant de l'unité dispose de la compétence « Résistance ».

Résistance : Un combattant avec cette compétence ne perd pas de point de structure supplémentaire lorsqu'il subie un incident **Explosions en chaine**. Il doit toutefois toujours faire un test de moral pour avoir subie un dommage grave.

## Les blindés de Support

Les blindés de Support Rebelles sont de deux types, marcheurs ou roulants. Ils sont principalement utilisés en soutien des premières lignes de fantassins, utilisant leur armement pour pulvériser les ennemis avec une puissance de feu suffisante pour inquiéter la masse d'infanterie et surtout, utilisant abusivement leur blindage afin de couvrir l'avancée des troupes les plus précieuses.

### Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouv	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	15	3	9	0	XIOIOO	NA
Châssis de type Roulant	22	3	9	0	XOIOIOO	Droite/Gauche
Sous officier				1		

### Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Mitrailleuse Lourde	3	4	-	5	1
Canon Anti Char	6	2	-	10	1
Mortier Moyen	3	1	4	4	1
Double lance Roquettes	3	2	-	6	2

### Unité Blindé Support

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

Chaque combattant de l'unité dispose de la compétence « Résistance ».

Résistance : Un combattant avec cette compétence ne perd pas de point de structure supplémentaire lorsqu'il subit un incident **Explosions en chaîne**. Il doit toutefois toujours faire un test de moral pour avoir subi un dommage grave.

## Les blindés Lourds

Les blindés Lourds sont de deux types, marcheurs ou roulants. Ce sont les engins les plus résistants qu'une armée Rebelle puisse déployer. Virtuellement indestructible, c'est une pièce maitresse de l'arsenal disponible, mais ils sont très rare.

### Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouv	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	15	3	10	0	XOIOIOO	NA
Châssis de type Roulant	18	3	10	0	XOIOOIOO	Droite/Gauche
Sous officier				1		

### Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Canon Anti-char Lourd	6	2	-	10	2
Mortier Lourd	3	2	4	6	1

### Unité Blindé Support

Effectif normal (13pts): 1 blindé Lourd sous officier équipé de 2 armes au choix

Chaque combattant de l'unité dispose de la compétence « Résistance ».

Résistance : Un combattant avec cette compétence ne perd pas de point de structure supplémentaire lorsqu'il subie un incident **Explosions en chaine**. Il doit toutefois toujours faire un test de moral pour avoir subie un dommage grave.