

Union Special Forces



Army Book pour Trauma

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	2
Les officiers.....	2
Unité de commandement.....	3
Les Unités de Fantassins Réguliers	3
Marines USF.....	3
Profil de base.....	3
Armement Disponible.....	3
Spécialistes Recrutables.....	4
Unité Tactique.....	4
Unité de Soutien.....	4
Unité d'Assaut.....	4
Les Unités de Fantassins Élites	5
Exo Armure USF.....	5
Profil de base.....	5
Armement Disponible.....	5
Unité Exo-A.....	5
Les Unités de Blindés de Reconnaissance	5
Profil de base.....	5
Armement Disponible.....	6
Unité Blindé Recon.....	6
Les blindés de Support	6
Profil de base.....	6
Armement Disponible.....	6
Unité Blindé Support.....	6
Les blindés Lourds	6
Profil de base.....	7
Armement Disponible.....	7
Unité Blindé Support.....	7

Introduction

Thématique de base

Cet army book vous permettra de créer une armée humaine technologiquement avancée. Cette armée est bien organisée, bien commandée, relativement nombreuse avec des troupes de bonne qualité, aidées par une technologie de pointe. C'est ce qu'il vous faut pour représenter des troupes du style marines de l'espace, armée gouvernementale à l'américaine, casques bleus des temps à venir, mais aussi des empires implacables.

Gammes de figurines recommandées

Space marines games workshop, figurines imperiales starwars, UNA rackham entertainment, Marines starshiptroopers

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 USF 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 USF

Unité de Fantassins Régulier

Unité de Fantassins Régulier ou Elite

Unité de Fantassin Elite ou Unité de Blindé de Reconnaissance

Unité de Blindé de Support ou Lourd

Tous les combattants USF sont équipés de dispositifs leur donnant la compétence "visée tête haute".

Visée Tête haute: Chaque combattant équipé de ce dispositif peut 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.)

Les officiers

La chaîne de commandement USF se divise en 3 groupes ; les sous officiers déployés dans quasiment toutes les unités, 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 USF	1
Officier Usf	3
Officier supérieur	5

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

1 officier + 1 officier supérieur (1pts)

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

Unité de commandement

Lors de la constitution de l'armée, une et une seule unité de marines peut être transformée en unité de commandement. Ces unités de commandement ne sont déployées que dans les conflits d'ampleur certaine. Vous ne pouvez transformer une unité de marines en unité de commandement qu'à partir du moment où votre armée contient 2 sections pleines (soit 8 unités).

Une unité de commandement est créée en incluant un officier supérieur en remplacement du sous officier de l'unité et en ajoutant en plus un nombre variable d'officiers en remplacement des combattants standards.

Le **Général en chef** de l'armée est obligatoirement l'officier supérieur de l'unité de commandement. La valeur de commandement du général en chef ne change pas pour ce qui est du test d'initiative, mais lors du **calcul des points de commandement**, on prends en compte la totalité des valeurs commandement des tous les officiers inclus dans l'unité.

Les Unités de Fantassins Réguliers

Marines USF

Tous les Marines USF 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
Marine USF	12	2	2	0
Sous officier Marine USF	12	2	2	1

Armement Disponible

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

Spécialistes Recrutables

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

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

Unité Tactique

Les unités tactiques forment un des deux piliers des fantassins USF. En effectif normal, ce sont des unités suffisamment nombreuses pour conquérir et tenir un objectif peu défendu. Leur principale utilisation reste l'occupation du terrain.

Effectif normal (3pts): 3 Marines équipés de Fusils d'assaut et Couteaux
 1 sous-officier Marines équipés de Fusils d'assaut et Couteaux
 1 Spécialiste
 1 Marines avec Mitrailleuse ou Lance Flammes

Effectif étendu (5pts): Effectif normal +
 1 Marines avec Mitrailleuse ou Lance Flammes (même arme que celle choisie en effectif normal)
 1 Spécialiste

Unité de Soutien

Les unités de soutien forment le second pilier des fantassins USF. Ces unités ont vocation à rester légèrement en retrait pour apporter une puissance de feu supplémentaire aux premières lignes. Leurs armes lourdes sont sensées gérer les menaces les plus lourdement blindées.

Effectif normal (3pts):	3 Marines équipés de Fusils d'assaut et Couteaux 1 sous-officier Marines équipés de Fusils d'assaut et Couteaux 1 Spécialiste 1 Marine avec Lance Missile AutoGuidé ou Canon Laser
Effectif étendu (5pts):	Effectif normal + 1 Marine avec Lance Missile AutoGuidé ou Canon Laser (même arme que celle choisie en effectif normal) 1 Spécialiste

Unité d'Assaut

Les unités d'assaut ne sont pas systématiquement déployées. Ce sont des unités que l'on réserve aux missions où l'on envisage de nombreux combats rapprochés. Ces unités étant spécialisées, elles sont moins adaptables que leurs grandes sœurs.

Effectif normal (5pts):	3 Marines équipés de Pistolets Mitrailleurs et Vibro Lames 1 sous-officier Marines équipés de Pistolet Mitrailleur et Vibro Lame 1 Marine avec Lance Flammes 1 Marine avec Fusil sniper
-------------------------	--

L'unité dispose des compétences "Tirailleurs" et "Propulseur dorsal"

Tirailleurs: Le sniper de l'unité peut volontairement ne pas être en formation à la fin d'une action de déplacement sans que l'unité ne soit désorganisée suite à cette séparation. Lorsqu'il est séparé de son unité, la figurine de sniper est utilisée à la place de son chef d'unité pour mesurer la Portée des tirs qu'il effectue ou qu'il subie.

Propulseur dorsal: Chaque combattant de l'unité possède un équipement qui lui permet de sauter par-dessus les figurines et les éléments de décors. L'unité peut faire une action franchissement supplémentaire avant ou après chacune de ses actions mouvement.

Les Unités de Fantassins Élites

Exo Armure USF

L'USF déploie parfois des unités de fantassins lourdement armés protégés par des armures lourdes bardées d'électronique. Ces unités rivalisent avec la puissance de feu des blindés tout en conservant la mobilité des fantassins.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

	Mouv	Moral	Armure	Commandement
Exo-A USF	12	2	4	0
Sous officier	12	2	4	1

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Vibro Lame Ionisée	-	1	-	4	1
Lance Missile AutoGuidé	+ (verrouillage)	1	-	8	2
Canon Laser	7	1	-	8	1
Lance Flammes	[2]	1	3	4	1
Mitrailleuse	4	3	-	4	1

Unité Exo-A

Une unité Exo-A est composée de 3 combattants en armure, chacun pouvant recevoir 2 armes. Chaque combattant reçoit la même combinaison d'armes..

Effectif normal (7pts):
 2 Exo-A équipés chacun de 2 armes au choix
 1 sous-officier Exo-A équipé des mêmes armes

L'unité dispose de la compétence "Armure Médicalisée"

Armure Médicalisé: Un combattant de l'unité est considéré comme ayant la compétence "Soin". Ce combattant est désigné à chaque fois que nécessaire et peut utiliser la compétence immédiatement.

Les Unités de Blindés de Reconnaissance

Les blindés de reconnaissance USF sont de deux types, marcheurs ou anti-grav. Les marcheurs sont plus lent mais sont adaptés aux combats de rue ou d'intérieur alors que les anti-grav sont plus rapides et sont peu affectés par le terrain, mais ont des angles de tirs plus réduits qui les rendent plus utiles en extérieur.

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	6	0	XIOIO	NA
Châssis de type Anti-Grav	25	2	6	0	XIOIO	Avant/Avant
Sous officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Lance Missile AutoGuidé	+ (verrouillage)	1	-	8	2
Canon Laser	7	1	-	8	1
Mortier Leger	4	1	3	3	1
Mitrailleuse	4	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.

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

Effectif étendu (9pts): Effectif normal +

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

Les blindés de Support

Les blindés de Support USF sont de deux types, marcheurs ou roulants. Ils sont toujours confiés à des combattants capables de prendre des décisions seuls sur le champ de bataille. Comme leur nom l'indique, ils sont principalement utilisés en arrière des lignes de fantassins, utilisant leur puissance de feu pour pulvériser les ennemis trop résistants pour les unités de marines.

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	8	0	XOIOIO	NA
Châssis de type Roulant	22	3	8	0	XOIOIOO	Droite/Gauche
Sous officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Mitrailleuse Lourde	4	4	-	5	1
Lance Missile AutoGuidé Lourd	+(verrouillage)	2	-	8	2
Canon Laser Lourd	7	2	-	8	1
Mortier Moyen	4	1	4	4	1

Unité Blindé Support

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

Les blindés Lourds

Les blindés Lourds USF sont de deux types, marcheurs ou roulants. Ce sont les plus gros engins qu'une armée peut déployer.

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	XOIOOIO	NA
Châssis de type Roulant	18	3	9	0	XOIOOIOO	Droite/Gauche
Sous officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	dommage
Double Lance Missile AutoGuidé Lourd	+ (verrouillage)	3	-	8	2
Canon à Particule	7	2	-	10	2

Unité Blindé Support

Effectif normal (12pts): 1 blindé Lourd sous officier équipé de 2 armes au choix