

Creatures



Army Book pour Trauma

Army Book pour Trauma, sur une proposition de Perno

Table des matières

<u>Creatures</u>	2
<u>Thématique de base</u>	2
<u>Gammes de figurines recommandées</u>	2
<u>Composition d'armée</u>	2
<u>Les officiers</u>	2
<u>Règles spéciales de l'armée</u>	3
<u>Assaut sans fin</u>	3
<u>Créatures volantes</u>	3
<u>Tueurs nés</u>	3
<u>Monstres</u>	3
<u>Esprit collectif</u>	3
<u>Les Unités de Fantassins Irréguliers</u>	5
<u>Serviteurs inférieurs</u>	5
<u>Profil de base</u>	5
<u>Armement Disponible</u>	5
<u>Unité de serviteurs inférieurs</u>	5
<u>Les Unités de Fantassins Réguliers</u>	6
<u>Guerriers</u>	6
<u>Profil de base</u>	6
<u>Armement Disponible</u>	6
<u>Unité de guerriers</u>	6
<u>Les Unités de Fantassins Élites</u>	7
<u>Gardiens</u>	7
<u>Profil de base</u>	7
<u>Armement Disponible</u>	7
<u>Unité de gardiens</u>	7
<u>Les Unités de Monstres (Blindés) de Reconnaissance</u>	8
<u>Profil de base</u>	8
<u>Armement Disponible</u>	8
<u>Unité de monstres de reconnaissance</u>	8
<u>Les Monstres (Blindés) de Support</u>	9
<u>Profil de base</u>	9
<u>Armement Disponible</u>	9
<u>Unité de monstres de support</u>	9
<u>Les Monstres (Blindés) Lourds</u>	10
<u>Profil de base</u>	10
<u>Armement Disponible</u>	10
<u>Unité de monstres lourds</u>	10

Creatures

Thématique de base

Cet Army Book vous permettra de créer une armée de créatures insectoïdes, alienoïdes, bizarroïdes... n'ayant qu'un but à l'esprit : détruire et manger tout ce qui se trouve devant elles. Si vous aimez aligner des tonnes de créatures face à votre adversaire, si vous vous souciez aussi peu de la vie de vos troupes que de celle des troupes ennemies, si vous aimez tout ce qui grouille et est gluant et enfin, si votre adversaire a peur de tout ce qui a plus de pattes que la normale, cet Army Book est fait pour vous !

Gammes de figurines recommandées

Tyrannides chez Games Workshop, Koralons chez Urban Mammoth, cafards de Starship Troopers chez Mongoose ou, pourquoi pas, votre vieille collection d'insectes en plastique.

Composition d'armée

Une armée de Creatures 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 Creatures

Unité de Fantassins Irréguliers ou Réguliers

Unité de Fantassins Irréguliers, Réguliers ou Elites

Unité de Fantassins Réguliers ou Elites

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

Unité de Blindés de Reconnaissance, de Support ou Lourds

Les officiers

La chaîne de commandement des Creatures se divise en 3 groupes : les sous officiers, les officiers et les officiers supérieurs même s'ils ne sont pas connus sous ces noms au sein de l'armée. Tous ces officiers représentent en réalité des relais entre la horde de créatures composant le gros de l'armée et la reine (ou toute autre appellation équivalente) au sommet de la chaîne de commandement.

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

	Commandement
Sous-officier	1
Officier	2
Officier supérieur	4

Les officiers d'une armée de Creatures sont toujours des créatures imposantes. Inclure de tels commandants à un coût :

1 officier supérieur (1pts)

2 officiers (1pt)

Les officiers et officiers supérieurs peuvent remplacer n'importe quel sous-officier de l'armée lors de la constitution des listes. Notez que seules les unités de « blindés » incluent des sous-officiers en leur sein. Seules ces unités peuvent donc accueillir des officiers ou des officiers supérieurs.

Règles spéciales de l'armée

Une armée de Créatures se comporte de manière assez inhabituelle sur le champ de bataille. Pour représenter cela, l'armée utilise plusieurs règles spéciales décrites ci-dessous.

Assaut sans fin

Les armées de Créatures comptent souvent un nombre incalculable de créatures inférieures qui se succèdent, vagues après vagues, sur le champ de bataille, au grand désespoir de leurs ennemis. Pour représenter cela, toutes les unités de fantassins réguliers ou irréguliers bénéficient de la règle spéciale « renforts ».

Renforts : une unité en effectif étendu qui est éliminée du champ 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.

Créatures volantes

Si la majorité des créatures déployées sur le champ de bataille rampent ou marchent d'une manière ou d'une autre, certaines d'entre elles sont pourvues d'ailes. Toutes les unités de l'armée (y compris les blindés) disposent de cette option pour un coût en PA indiqué dans leur description. Une unité bénéficiant de la règle « vol » est considérée comme étant équipée de « propulseurs dorsaux ».

Vol : 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. L'unité peut également utiliser une action franchissement pour traverser une unité de combattants comme si c'était un obstacle.

Tueurs nés

Tous les combattants de l'armée sont habitués à se battre au corps à corps où ils excellent. Ils disposent donc tous de la règle spéciale « guerrier ».

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

Monstres

L'armée ne dispose pas de blindés en tant que tels. Par contre, elle est capable d'aligner des créatures redoutables n'ayant rien à leur envier. Nous appellerons ces créatures des « monstres » par soucis de simplification.

Tous les monstres de l'armée comptent à tout point de vue comme étant des blindés de type marcheur. La seule exception concernant leur ligne de structure puisque les monstres ne peuvent pas subir d'incident suite aux dégâts qu'ils reçoivent.

Esprit collectif

Une unité de créatures dépourvue de sous-officier (ou d'un officier de plus haut grade) est peu efficace sur le terrain. Elle est considérée comme étant « incontrôlée ». Une unité incontrôlée est incapable de contrôler un objectif ou d'accomplir des actions spécifiques au scénario. En fait, elle est juste capable d'effectuer des actions de déplacement, de tirs ou d'attaques au corps à corps.

Une unité dont le chef se trouve à portée 1 ou moins d'un officier (quel que soit son grade) de l'armée est immédiatement contrôlée. En plus de pouvoir contrôler des objectifs ou d'accomplir des actions complexes, l'unité peut utiliser le moral de l'officier la contrôlant et agir comme si elle était commandée par un officier (elle s'active sans dépenser de PC et peut choisir ses cibles librement par exemple...)

On vérifie si une unité est contrôlée ou non à chaque fois que le besoin s'en fait sentir. Au début de l'activation pour vérifier s'il faut dépenser 1 PC, au moment de choisir ses cibles, de faire un test de moral ou de vérifier le contrôle des objectifs par exemple.

Les Unités de Fantassins Irréguliers

Serviteurs inférieurs

Les serviteurs sont des créatures inférieures qui forment de piètres combattants mais qui sont utiles pour submerger les adversaires sous le nombre.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Serviteurs inférieurs	15	1	1	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Griffes et crocs	-	2	-	3	1
Crachat acide	0	1	-	3	1
Lance-dards	1	2	-	1	1

Unité de serviteurs inférieurs

Les unités de serviteurs inférieurs sont déployées en première ligne pour absorber le gros des tirs ennemis pendant l'avance de l'armée.

Effectif normal (2pts) : 6 serviteurs équipés d'une seule arme au choix.

Effectif étendu (4pts) : 12 serviteurs équipés d'une seule arme au choix.

Une unité de serviteurs peut être dotée d'ailes et acquérir ainsi la compétence « vol » pour 1 PA pour une unité à effectif normal et 2 PA pour une unité à effectif étendu.

Les Unités de Fantassins Réguliers

Guerriers

Les guerriers sont des les soldats de base de l'essaim. Entièrement dévoués à la destruction de leurs ennemis, ils sont bien plus redoutables que les serviteurs inférieurs.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Guerriers	15	1	2	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Griffes et crocs	-	2	-	4	1
Crachat acide	0	1	-	4	1
Lance-dards	1	2	-	2	1

Unité de guerriers

Les unités de guerriers avancent inexorablement et rapidement vers l'ennemi, protégées par leur camouflage naturel et les serviteurs devant eux. Quand leurs ennemis arrivent enfin à les aligner au bout de leurs canons, il est souvent trop tard pour eux.

Effectif normal (3pts) : 5 guerriers équipés d'une seule arme au choix.

Effectif étendu (5pts) : 8 guerriers équipés d'une seule arme au choix.

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 avec cette compétence.

Une unité de guerriers peut être dotée d'ailes et acquérir ainsi la compétence « vol » pour 2 PA pour une unité à effectif normal et 3 PA pour une unité à effectif étendu.

Les Unités de Fantassins Élites

Gardiens

Les gardiens sont des créatures dévouées à la protection du nid. Sur le champ de bataille, leurs pousesses martiales sont utilisées de manière beaucoup plus offensive.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Gardiens	15	1	4	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Griffes et crocs	-	2	-	5	1
Crachat acide	0	1	1	4	1
Lance-dards	1	2	-	3	1

Unité de gardiens

Les unités de gardiens investissent le champ de bataille bien avant que celle-ci ne commence et se dissimulent dans le décor. Il n'est pas rare que l'ennemi ne prenne position juste à côté de l'une de ces unités sans s'en apercevoir... jusqu'à ce que l'assaut ne commence ! Aucune unité ne peut résister à leur charge dévastatrice. Même les blindés légers ne sont pas à l'abri de leurs griffes.

Effectif normal (5pts) : 4 gardiens équipés de deux armes au choix chacun. Chaque gardien peut disposer d'un équipement différent de celui de ses camarades.

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 de son armée. Ce déploiement n'est pas une action et l'unité peut agir normalement.

Une unité de gardiens peut être dotée d'ailes et acquérir ainsi la compétence « vol » pour 3 PA.

Les Unités de Monstres (Blindés) de Reconnaissance

Les monstres de reconnaissance s'assurent généralement que la volonté des créatures en charge de l'assaut soient respectées par toutes les unités de l'armée. Elles suivent donc l'assaut et se rendent là où leurs compétences de commandement sont nécessaires.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Monstre de type Marcheur	22	4	6	0	XOO	NA
Sous officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Dommage
Griffes et crocs	-	2	-	6	1
Crachat acide	1	1	2	4	1
Lance-dards	3	2	-	4	1

Unité de monstres de reconnaissance

Les unités de monstres de reconnaissance utilisent leur grande rapidité pour se trouver là où elles pourront veiller à la coordination de l'assaut.

Effectif normal (4pts) : 1 monstre de reconnaissance sous-officier, équipé de 2 armes au choix.

Effectif étendu (7pts) : 2 monstres de reconnaissance dont un sous-officier, équipés de 2 armes au choix chacun. Chaque monstre peut avoir un équipement différent de celui de son camarade.

Effectif maximal (10pts) : 3 monstres de reconnaissance dont un sous-officier, équipés de 2 armes au choix chacun. Chaque monstre peut avoir un équipement différent de celui de ses camarades.

L'unité peut être dotée d'ailes et acquérir ainsi la compétence « vol » au coût d'un PA par monstre la composant.

Les Monstres (Blindés) de Support

Les monstres de support ne se contentent pas de surveiller l'assaut. Ils apportent également un soutien important sous la forme d'une puissance de feu supérieure au reste de l'armée. A moins qu'ils ne préfèrent se joindre au carnage personnellement.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Monstre de type Marcheur	18	4	7	0	XOOO	NA
Sous officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Griffes et crocs	-	2	-	7	2
Crachat acide	2	1	3	4	1
Lance-dards	4	2	-	6	1

Unité de monstres de support

Les unités de monstres de support suivent l'avancée des troupes pour les diriger tout en les soutenant de toute leur puissance de feu.

Effectif normal (6pts) : 1 monstre de support sous-officier, équipé de 2 armes au choix.

Effectif étendu (11pts) : 2 monstres de support dont un sous-officier, équipés de 2 armes au choix chacun. Chaque monstre peut avoir un équipement différent de celui de son camarade.

L'unité peut être dotée d'ailes et acquérir ainsi la compétence « vol » pour un coût de 2 PA pour une unité à effectif normal et pour un coût de 3 PA pour une unité à effectif étendu.

Les Monstres (Blindés) Lourds

Les monstres lourds supervisent généralement le déroulement de la bataille depuis l'arrière des lignes tout en utilisant leur terrifiante puissance de feu pour soutenir leurs troupes. Certains d'entre eux sont cependant équipés pour le corps à corps et coordonnent alors les assauts les plus importants en y prenant part.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Monstre de type Marcheur	15	4	8	0	XOOOO	NA
Sous officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Dommage
Griffes et crocs	-	2	-	8	2
Crachat acide	3	1	4	4	1
Lance-dards	6	2	-	7	1

Unité de monstres lourds

Les monstres lourds sont souvent les responsables de l'armée. Si on ajoute à cela leur armement colossal, ils forment sans contestation possible l'épine dorsale de l'armée !

Effectif normal (8pts) : 1 monstre lourd sous-officier, équipé de 2 armes au choix.

L'unité peut être dotée d'ailes et acquérir ainsi la compétence « vol » pour un coût de 3 PA.