

# LISTES D'ARMÉE – ANTARES 2

## DÉVELOPPEMENT DE L'ARMÉE VORLE ET CE QUE L'ON PEUT EN ATTENDRE

Auteur : Tim Bancroft (Juin 2022)

Traduction et Mise en Page Française : Seb Jacquet (VortexZone.com). Relecture : Laurent Bur

### INTRODUCTION

Avec la présentation des prototypes Vorls de Joey Pruitt, et d'une toute première version des listes et des règles lors du récent *BDAWC Antares Games Day\**, nous avons pensé que nous pourrions passer en revue ce que l'on peut attendre d'une armée Vorle et les détails qui entrent dans la conception de leurs statistiques, capacités, escouades et listes. Une grande partie de ce qui est ci-dessous est tiré ou extrapolé du *Guide de l'Univers*. Nous devons souligner que tout ce qui suit est à un stade très précoce de test et est susceptible d'être modifié dans sa version finale !

\* qui a eu lieu fin mai 2022 à Boscombe Down.

### PRINCIPES GÉNÉRAUX

D'une manière générale, les Vorls peuvent être considérés comme relativement similaires aux panhumains, une espèce qui privilégie la collectivité et le consensus dans des nids surpeuplés. Ils sont loyaux envers les membres du nid et obéissants envers la reine du nid, d'autant plus que les reines incarnent tout ce qui est vital pour le nid. L'élément clé ici est la communauté : une escouade de Vorls devrait donc bénéficier d'effectifs plus élevés, ce que nous pourrions considérer comme des «*effets de synthèse*» ou «*principes de synthèse*».

Leur physiologie symbiotique présente à la fois un avantage et un problème. Ils ont un corps volumineux et plusieurs pattes. Le contrôle de la symbiose est dominé par le *céphalite* (tête/cerveau) et, bien que celui-ci dispose d'une paire de bras et de doigts flexibles, la véritable force réside dans les bras du *torsite* (composante médiane) et éventuellement dans les pattes arrière. Leur culture et leur besoin de consensus signifient que les individus ne réagissent probablement pas rapidement (Initiative plus faible).

### TAILLE

La vision originale des Vorls était qu'ils devaient être comparables ou à peine plus grands que des panhumains et devaient s'adapter à une taille de socle facilement disponible. La figurine elle-même devait avoir suffisamment d'espace pour les détails et les modifications, et pour permettre à une escouade de compter jusqu'à six, voire sept soldats. Cela signifie que tout ce qui dépasse la taille d'un socle de 30 mm est à proscrire, car un grand nombre de figurines de taille supérieure implique toutes sortes de problèmes dans les règles. L'image en bas de page présente le Vorl au centre sur un socle de 30 mm – celui que nous visons (et que nous appelons «90%») – avec des versions à -10% et +10% de chaque côté.

Mais franchement, nous pourrions nous contenter d'escouades composées de Vorls avec des socles de 30 mm, plus un ou deux plus petits et, éventuellement, un légèrement plus grand. Les joies de l'impressions 3D est que les joueurs peuvent décider de ce qu'ils veulent.

### STATISTIQUES

Alors que la stat M (Mouvement) des Vorls est probablement la même que celui des panhumains (5"), leur Agilité est à prendre en considération. Alors qu'ils seront probablement meilleurs que les panhumains sur certains terrains comme les terrains rocaillieux, leur carrure et la nécessité de coordonner leurs jambes et leur corps signifient qu'ils risquent de souffrir sur la plupart des autres types de terrains. Ce que nous ne voulons pas : c'est avoir plusieurs règles de terrain différentes pour eux !

Leur Prc (Précision) sera probablement la même que celle des panhumains : ils n'ont rien qui les avantage réellement par rapport aux panhumains. Comme nous l'avons vu, leur force devrait être meilleure car ils ont tout le corps et plusieurs pattes pour bousculer leurs adversaires ou les immobiliser au corps-à-



Comparaison entre un Vorl et un grand panhumain (morphé Algoryn)

-corps. Pour l'instant, nous avons opté pour une For 6, mais une For 7 n'est pas forcément inappropriée.

Les considérations relatives à la Res (Résistance) sont intéressantes. Oui, ils ont un corps inférieur (l'*ambulite*) assez résistant dans l'ensemble, mais le *torsite* n'a rien de vraiment spécial – sans doute comparable à un panhumain – et le *céphalite* est assez délicat. Ce qui nous ramène à un équilibre (5) MAIS (et c'est un gros mais) leurs champs de protection fonctionnent d'une manière différente des armures panhumaines.

Comme suggéré ci-dessus, l'Init (Initiative – la capacité de réaction) devrait être entravée. Ils sont intelligents, mais la nécessité de contrôler les trois composantes et leur besoin social de parvenir à un consensus signifient que les réactions peuvent ne pas être aussi bonnes que celles des panhumains. Une fois de plus, c'est là que leur structure culturelle et sociale entre en jeu : une reine (ou un chef de guerre) à proximité pourrait certainement avoir une idée de ce qu'elle est censée faire, et devrait donc avoir une bonne Init et la règle spéciale *Escorte*.

Le Co (Commandement) ne devrait pas être inférieur à celui des troupes les plus disciplinées de la panhumanité, donc nous pouvons nous contenter de 8 pour le moment, la présence d'un chef à proximité le renforçant certainement. Ainsi, des stats de chef de 9 ou 10 ne devraient pas être rares. Cela nous amène également à penser qu'une escouade de commandement ne devrait pas être trop chère, mais que ses avantages devraient être extrêmement positifs (voir *Init*, ci-dessus). Étant donné leur orientation communautaire, leurs escouades sont généralement appelées «foyers» pour suggérer cette relation familiale.

Une chose qui en découle est que les gardes Vorls d'une escouade de commandement devraient être comme des vardanari ou barbares greffés et imprégnés de soma. Ces Vorls se sacrifieront volontairement pour leur reine, et la règle spéciale *Loyalité* est donc indispensable.

### ESCOUADES ET LA SYNTHÈSE

Les Vorl sont communautaire et focalisé sur la synthèse : plus il y a de Vorls, mieux ils se portent. Leur technologie est aussi bonne que celle des puissances IMTel, bien qu'ils aient volontairement abandonné la chronoplasticité il y a des millénaires. Le jeu des nombres entre en conflit avec leur taille moyenne et leur haute technologie, cependant, nous devons faire des compromis pour les faire rentrer dans les fourchettes de points que nous attendons.

Les *effets et principes de synthèse* signifient que plus il y a de Vorls dans une escouade, plus leur champ de protection est résistant (Res +1 par Vorl dans l'escouade jusqu'à un maximum de +4) et plus leurs armes sont efficaces et flexibles (portée ou VI plus élevée, selon la façon dont ils utilisent leur armement).

Pour l'instant, nous envisageons quatre principaux types d'escouade pour un sélecteur «*Griffe Majeure*» – et il peut y en avoir d'autres, mais c'est celui que l'on rencontre le plus souvent dans l'avant-garde des armées vorles. En général, le chef d'escouade (typiquement une *mère*) dispose d'un réseau de combat qui agit comme un drone-observateur et peut également prendre un *amortisseur cinétique* – un dispositif qui agit comme un plus faible champ-défecteur et qui est un peu plus capricieux.

Les quatre types d'escouades des Griffes Majeures sont :

**Foyer de Commandement.** Il s'agit d'une escouade qui parle d'elle-même, composée d'une *Reine* avec une Init raisonnable et une bonne Co, plus deux à quatre gardes. Tous sont armés de projecteurs plasma (voir la description du *Guerrier de Feu*).

**Foyer des Guerriers de Feu.** Ces escouades de quatre à six personnes, armées de projecteurs à plasma, sont l'épine dorsale des armées vorles. Actuellement, jusqu'à quatre projecteurs peuvent être couplés ensemble avec un mode *Synergie* pour apporter une plus grande valeur d'impact (de VI 2 à VI 8) et/ou

d'autres projecteurs peuvent utiliser un effet de synthèse pour augmenter la portée. Un mode avec une VI plus élevée leur permet de détruire des véhicules, ce qui signifie qu'ils n'ont pas vraiment besoin d'une équipe d'arme à tir direct.

**Foyer des Guerriers des Tempêtes.** Cette escouade de trois à six soldats peut être considérée comme une escouade mixte d'infanterie/bombardement, car les soldats sont armés de *pulseurs* tirant des obus *nébulisateurs*. Les Vorls favorisent la technologie des suspenseurs, qui est utilisée pour alimenter les pulseurs et leurs armes de poing. En mode de tir direct («*Flux*»), les pulseurs ont deux tirs chacun, mais en mode «*Tempête*», les Vorls effectuent un bombardement de – à l'heure où sont écrites ces lignes – jusqu'à neuf tirs d'explosion à VI 1, ou utilisent des munitions spéciales. Comme les *projecteurs plasma*, les *pulseurs* peuvent être combinés pour bénéficier d'une plus grande portée.

**Fragment des Chasseurs de la Brume.** Cette escouade est composée de deux ou trois Vorls ayant perdu leur *mère* ou plusieurs compagnons de leur foyer, et sont donc quelque peu démoralisés. Ils souhaitent néanmoins continuer à soutenir le reste de leur nid en agissant comme infiltrateurs et éclaireurs en se servant de leur armure pour se cacher (comme un drone-camo), et comme que troupes de reconnaissance pour le reste de l'armée. Leurs projecteurs plasma ne sont pas à dédaigner : une escouade complète peut même générer une attaque avec une VI 6, à courte portée, en mode *Synergie*.

De plus, les Vorls peuvent employer des guerriers Askars comme infanterie légère avec un armement panhumain, bien qu'en escouades plus petites, et des équivalents aux sondes-traqueurs et cibles.

*NdT : certains termes ou noms d'unités, d'équipements, d'armes, etc. sont susceptibles d'être modifiés jusqu'à la version finale de la liste d'armée Vorle.*