

ESCOUADE WHOG SHROG

Supplement pour Whog Shrog

INTRODUCTION

Les règles de base de "WHOG SHROG" décrivent l'escouade Whog Shrog, comme une équipe de six Whog Shrogs et d'un Chrud. Sept membres ayant tous la même armure, le même équipement ... en bref, la même fonction. Si cela était vrai dans les premiers temps, les techniques de combat ainsi que le matériel de certains Whog Shrogs ont considérablement évolué depuis, sujets à l'âpreté des combats et à l'ampleur grandissante des missions.

Maintenant, chaque membre de l'escouade a une fonction bien précise, permettant de répondre à la plupart des problèmes rencontrés en mission. Ce livret décrit donc la nouvelle équipe Whog Shrog en vous présentant le Doc Shrog, le Tech Shrog, le Dom Shrog ainsi que le classique Whog Shrog.

LE W HOG SHROG

L'armure et les armes du Whog Shrog décrites dans le livre des règles de base constituent encore la majorité de l'équipement de la Division Whog Shrog. C'est encore parmi ces Whog Shrogs "classiques" que l'on trouve les plus illustres vétérans. Dans les nouvelles escouades, ces types de Whog Shrogs sont souvent Chruds, ou, constituent la force de frappe principale, toujours aussi redoutablement efficace.

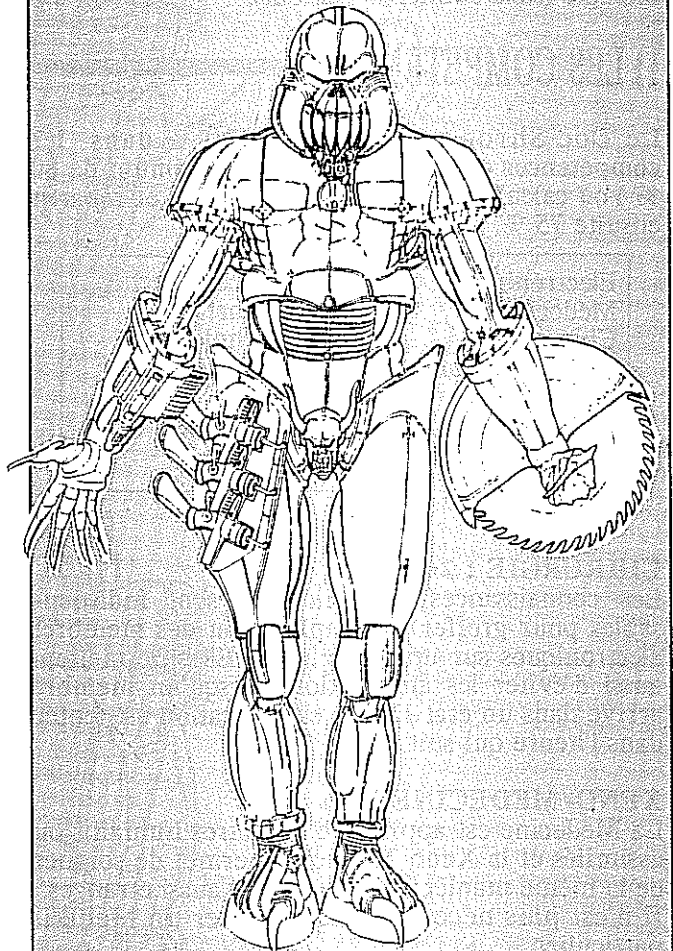
SYSTEME MONETAIRE

Voici une annexe sur l'argent et les Whog Shrogs. Dans les règles de base, il n'est fait mention nulle part d'argent, ou d'unité de valeur. Ceci pour une bonne raison. Les Whog Shrogs ne disposent pas à proprement parler d'argent et ils ne reçoivent pas de salaire mensuel. Suivant leurs faits d'armes, le Boucher de l'Univers leur accorde de somptueux cadeaux, pierres précieuses, esclaves, territoire, etc... Ces valeurs sont tout-à-fait échangeables contre de l'Argent sur les planètes civilisées ou à l'intérieur de l'Empire de Sunrith (le Crédit Sunris est la monnaie intergalactique). Pour certaines missions, nécessitant la discrétion, il est alloué aux Whog Shrogs une certaine somme (Pour la corruption, l'achat de matériel, etc...).

LE GUERRIER WHOG SHROG

Pour mémoire, le Whog Shrog possède l'équipement suivant :

- 2 Scies Circulaires
- 1 Fuseur de Poing
- 1 Lance-Filin (avec Grappin Magnétique)
- 3 Grenades Nucléaires
- 1 Armure (Viseur Laser + IR)
- 2 Electrocestes
- 1 Filet Magnétique



DOC SHROG

"DOOG"

Le DOC SHROG (Doog dans le jargon Whog Shrog) est le premier des "Nouveaux Whog Shrogs" à être apparu dans une escouade. Son rôle était tenu auparavant par des Médecins militaires classiques...mais ceux-ci, peu entraînés, ne vivaient pas longtemps au sein d'une équipe. Le jeune futur Doc Shrog suit jusqu'à la fin de son adolescence l'entraînement des enfants Whog Shrogs et il subit de la même manière l'opération où on lui greffe un Exo-Squelette.

Ensuite, les plus vifs d'esprit suivent une éducation différente de celle de leurs confrères, puisqu'ils étudient durant 3 années la médecine, la biologie (sans oublier le combat).

1) LES COMPETENCES

Le Doc Shrog répartit soit 600 % dans les compétences ci-dessous (avec un maximum de 80 %) ou calcule les pourcentages de base et répartit ensuite 75 %.

Electronique	Armes Blanches
Médecine	Ordinateur
Chirurgie	Psychologie
Combat à mains nues	Xéno-Médecine
Armes à feu	Survie
Enseignement	Commando
Xéno-culture	Chimie

CHIRURGIE : 2Co + H

Les connaissances en Chirurgie sont indispensables pour greffer des implants ou des membres électroniques sur un être vivant. Elles permettent aussi d'éviter les amputations lorsqu'un membre arrive dans un état 125 %, si l'opération est tentée dans l'heure qui suit.

XENO-MEDECINE : Co

La Médecine est applicable aux êtres humains ou assimilés et la Xeno-Médecine permet de soigner de la même manière d'autres races aussi étranges. Il n'est plus nécessaire de posséder un Medikit particulier.

CHIMIE : Co

La compétence Chimie, permet d'analyser toute substance et de la reproduire (si l'on possède bien évidemment tous les composants). Cette compétence permet de créer les antidotes aux poisons. Il est cependant impératif, pour réaliser toutes ces opérations de posséder un minimum d'équipement.

2) EQUIPEMENT

Les Doogs possèdent un équipement différent des Whog Shrogs afin de pouvoir répondre au mieux à leurs tâches tout en restant un minimum efficaces au Combat.

L'ARMURE

La forme de l'armure est semblable à celle des Whog Shrogs, mais elle a été aménagée et modifiée pour permettre de placer le nouvel équipement. Ainsi, l'armure des Doogs ne protège que de 20 points de protection (Cependant les Doc Shrogs ont un Genpack@).

MEDIKIT

Les différents composants du Medikit sont répartis en plusieurs endroits bien que le bloc principal soit situé sur la jambe droite. Les senseurs et électrodes qui permettent le diagnostic sont situés sur le bras gauche. Se reporter aux règles pour l'utilisation.

ANALYSATEUR D'ATMOSPHERE

Il donne la composition de l'atmosphère dans laquelle évolue le Doog ainsi que la liste de ses composants (Toutes les données s'inscrivent en filigrane sur la visière du Doc Shrog). Un système d'alarme se déclenche si l'atmosphère est hostile à la vie ou empoisonnée.

RESPIRATEUR AUXILIAIRE

L'armure des Doogs a une autonomie d'oxygène de 4 heures, mais elle possède aussi un respirateur auxiliaire rétractable, situé dans le dos, qui lui permet de réanimer ou de faire respirer une tierce personne durant deux heures.

LE GENPACK

Le Genpack@ des Doogs possèdent une autonomie de 20 points et permet de générer les 3 champs de force décrits dans les règles, c'est-à-dire Cinétique, Diffusion et Magnétique.

SCALPEL LASER

Le Scalpel Laser, fixé sur le pouce du Doc Shrog, permet des opérations très précises et/ou des amputations rapides. Au maximum de sa puissance, un Scalpel Laser peut éventuellement servir d'arme (Compétence Armes Blanches) avec un FA de 6. 1 Pt d'énergie toutes les 10 minutes.

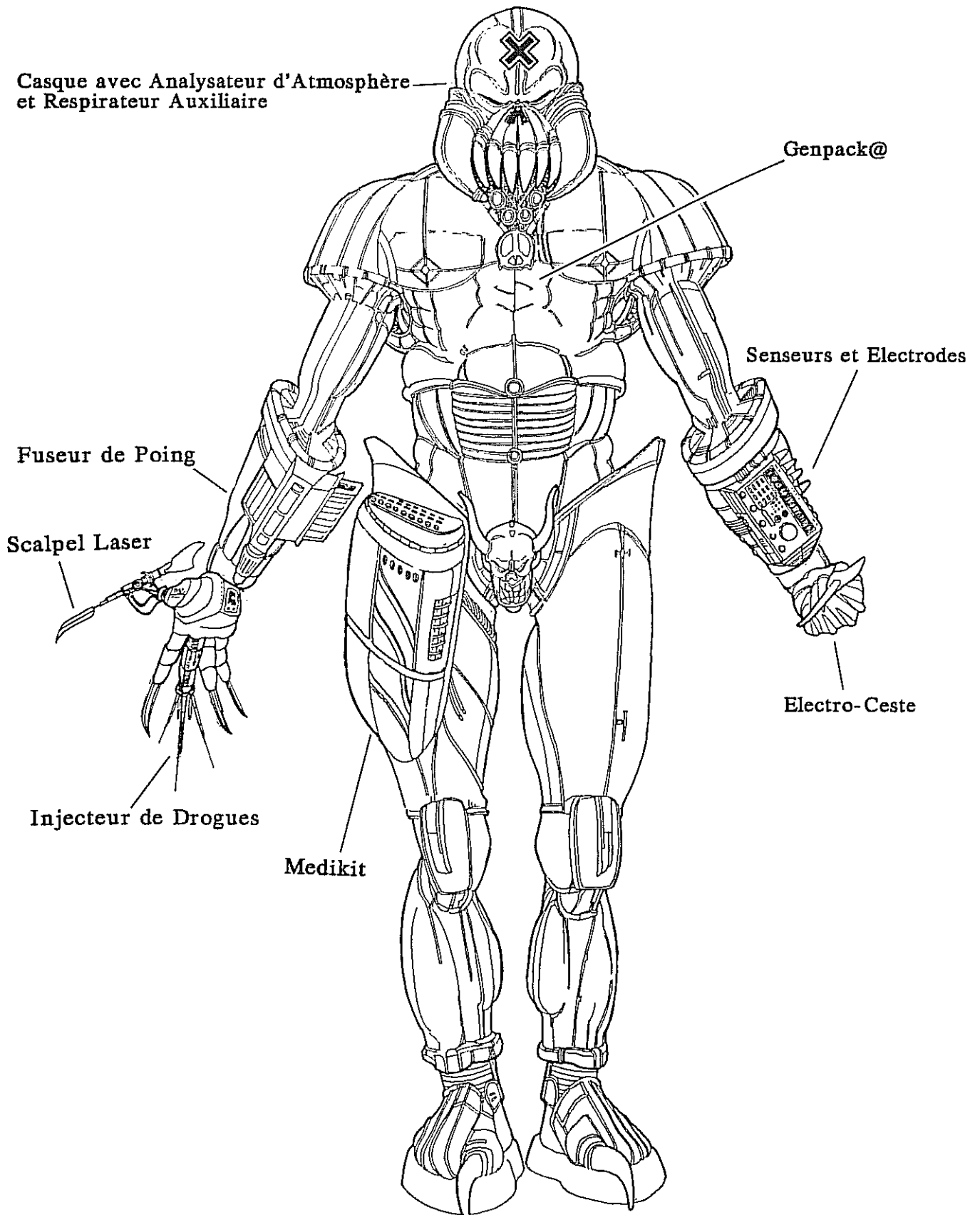
FUSEUR DE POING

Le même que celui des Whog Shrogs.

INJECTEUR DE DROGUE

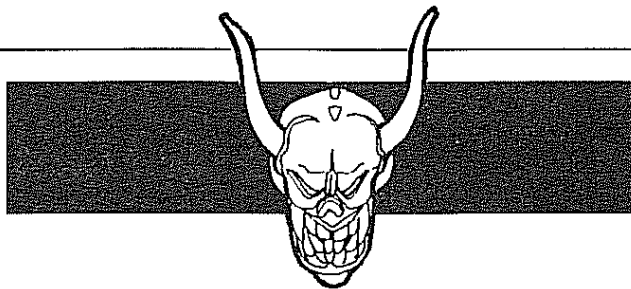
Fixé sur l'index droit, l'Injecteur de Drogue permet d'injecter Calmants, Sédatifs ou autres dans le corps d'un patient. Pour maximiser son efficacité il faut réussir un jet de Médecine (ou de Xéno-médecine sur une race étrangère). Le Doog peut bien sûr injecter du poison. Il faut savoir que pour passer une protection, l'Injecteur de Drogue a un FA de 3.

EQUIPEMENT DU DOC SHROG



TECH SHROG

"THROG"



Le Tech Shrog (dit "Throg") a fait son apparition peu de temps après les Doogs. Sa mission est double : Apporter des compétences scientifiques au sein de l'escouade (de nature à résoudre de nombreux problèmes) et savoir naviguer et piloter des vaisseaux spatiaux. Le Throg suit un parcours semblable à celui du Doc Shrog, mais avec des enseignements différents. La plupart des connaissances du Throg sont transmises par Hypnomagister, c'est à dire que des implants reliés à un ordinateur sont greffés directement sur le cerveau du futur Throg durant un an. L'ordinateur distille ensuite son savoir le long des circonvolutions cérébrales de l'élève. De nombreux exercices pratiques d'assimilation parachèvent cet enseignement. On reconnaît un Throg aux cicatrices qu'il porte sur la boîte crânienne.

1) LES COMPETENCES

Les compétences proposées au Tech Shrog sont les suivantes (A répartir de la même façon que pour les autres personnages) :

Electronique	Armes à feu
Mécanique	Combat à main nues
Astrologie	Armes blanches
Physique	Ordinateur
Navigation	Histoire
Pilotage	Xéno-culture
Tactique	Langues étrangères

ASTROLOGIE : Co

Cette compétence englobe toutes les connaissances liées à l'Astrophysique (le fonctionnement de l'Univers, les étoiles et leurs caractéristiques, les courses des météorites, les effets de la rencontre entre les astres, la véritable nature des Trous Noirs, etc...).

PHYSIQUE : Co

Connaître les relations entre l'énergie et la matière, les lois qui régissent la lumière, la vitesse, le mouvement, le temps, le magnétisme, la composition nucléaire, les radiations etc... Cette compétence permet aussi de deviner, ou de créer certains effets physiques, réactions susceptibles d'aider les personnages dans leurs missions.

2) L'EQUIPEMENT

L'ARMURE

L'armure des Throgs offre une protection de 40 points. Semblablement aux Doogs, l'écran d'or-

dinateur se trouve incorporé sur la visière du casque, les données s'inscrivant en surimpression de ce que voit le Throg.

COMMUNICATEUR

Le communicateur des Throgs permet un lien auditif et visuel (données s'inscrivant sur la visière) avec un vaisseau se trouvant en orbite ou avec n'importe quel autre émetteur de la même planète.

DETECTEUR

Le détecteur des Throgs permet de localiser les sources d'énergies dans un diamètre de 500 mètres, ainsi que leur nature. Il permet également l'analyse précise (composition moléculaire exacte), de tout corps, vivant ou non, se trouvant à moins d'un mètre de lui. Il possède aussi toutes les capacités du Senseur. Une utilisation coûte 1 Pt d'énergie

ORDINA TEUR

L'armure contient un Ordinateur qui permet de stocker un nombre incalculable de données et d'effectuer des programmes (Cryptographie, Analyses...). Le clavier et les commandes de l'ordinateur sont situés sur l'avant-bras gauche.

FICHE ELECTRONIQUE

La fiche électronique permet de relier l'ordinateur de l'armure à n'importe quel autre ordinateur ou contrôle électronique, afin de saisir des informations ou de dérégler des systèmes. Si lesdits systèmes sont protégés, Il faut réussir un jet d'ordinateur (Avec plus ou moins de malus suivant la difficulté) pour "passer" les protections.

VISIERE

La Visière est IR.

FUSEUR DE POING

Mêmes caractéristiques que ceux des Whog Shrogs

GENPACK

Le Genpack des Throgs ne peut pas générer de champ de force. Avec ses 15 points d'énergie, il permet de fournir de l'énergie à certains systèmes électroniques, de recharger des armes ou du matériel.

PACKTRONICK

Le Packtronick contient un grand nombre de composants électroniques, des plus courants aux plus rares qui servent notamment pour les réparations ou la fabrication de petits systèmes électroniques. Les Senseurs destinés à analyser une panne doivent être obligatoirement couplés avec l'ordinateur de l'Armure.

EQUIPEMENT D'UN TECH SHROG

Casque avec Visière IR, Communicateur, —
Détecteur

Genpack@

Ordinateur

Fuseur de Poing

Clavier et Fiches
Electroniques

Electro- Ceste

Packtronick

DOM SHROG

"DOMOG"

Le DOM SHROG est le membre de l'escouade qui porte l'arme de soutien, le DOM-DOM, recruté parmi les plus costauds, peut être aussi les moins "fin". Il ne suit pas d'entraînement particulier, si ce n'est une courte instruction sur l'utilisation du DOM-DOM.

1) LES COMPETENCES

Voici les compétences proposées au Domog :

Electronique	Artillerie légère
Ordinateur	Démolition
Armes blanches	Conduire
Armes à feu	Mécanique
Projectiles	Cbt mains nues
Intimidation	Missiles
Médecine	Commando

DEMOLITION : H + S

Cette compétence est utilisée pour manier les explosifs. Elle permet de savoir où placer, et avec quelle puissance, des explosifs sur une structure afin de la détruire.

ARTILLERIE LEGERE : 2S + H

Semblable à la compétence "Artillerie" du livre de règles, Artillerie Légère permet de se servir des armes de soutien individuelle.

2) LE DOM-DOM

FA : Variable

TYPE : Energétique

Tir/Phase : 1/2 phases

Autonomie : 1

Le Trynaede, surnommé DOM-DOM en raison du bruit qu'il fait lorsqu'il fait feu, est une arme d'appui pour l'infanterie d'une redoutable et cruelle efficacité. Il se présente sous la forme d'un tube allongé d'environ 15 Cm de diamètre muni d'un trépied qui lui permet de tenir debout, avec un angle de 48°, ceci pour les tirs indirects, c'est à dire un tir à l'aveuglette par dessus des obstacles. Le DOM-DOM peut aussi faire feu en tir direct (à vue) lorsqu'il est tenu sur l'épaule de l'Artilleur.

Le DOM-DOM projette des capsules de Magma

ou des grenades de tout type.

3) L'EQUIPEMENT

Le DOMOG possède l'équipement de combat suivant :

CASQUE

Si l'armure que porte le Domog est semblable en tous points à celle dont sont équipés les Whog Shrogs, le casque quant à lui est bien différent, puisqu'il comprend :

COMMUNICATEUR

Reçoit les coordonnées d'un observateur avancé pour effectuer les tirs indirects.

SCANNER X

Permet de détecter des individus à travers des cloisons n'excédant pas 10 cm d'épaisseur.

SENSEUR COMPLET

(Voir le livre des règles).

WISEUR LASER, LENTILLES INFRA-ROUGES ET AMPLIFICATEUR DE LUMIERE.

Les Lentilles Electroniques peuvent grossir 5 000 fois, de façon très claire puisque les nombreux filtres éliminent les interférences lumineuses éventuelles.

BOTTES MAGNETIQUES

Les Bottes Magnétiques sont réglables à volonté par le Domog. Elles lui permettent de se fixer sur toute surface métallique ou de marcher sur des murs, au plafond...

PACK D'ARTILLERIE

Le Pack d'Artillerie contient les munitions pour le Dom-Dom, qui peut y être rangé en travers. Afin de rendre la charge négligeable, le Pack d'Artillerie possède des semi-antigravitiqes placés à l'extérieur. Le Pack D'artillerie contient :

- 10 Charges à Magma.
- 15 Grenades Explosives
- 6 Grenades de Poison Fatal
- 12 Fumigènes
- 8 Lacrymogènes
- 8 Sedatifs
- Pièces de rechanges pour le DOM-DOM

AUTRES EQUIPEMENTS

- Fuseur de Poing
- Electroceste

Dom-Dom	T	FA	AUT	20	60	120	500	1000	MAX
INDIRECT. MAGMA	1/2	50	1	----	----		+10%	+20%	+10% 5 000 M
GRENAD	1	VAR	3	----	+5 %		+10%	+15%	-10% 2 000 M
DIRECT. MAGMA	1	50	1	-10%	0 %		+10%	+5%	-5 % 3 000 M
GRENAD	2	VAR	3	-15 %	-5%		+5%	+10%	0% 3 000 M

EQUIPEMENT DU DOMOG

Casque avec Communicateur,
Scanner X, Viseur Laser, Lentilles
Infra-Rouge et Amplificateur de
Lumière

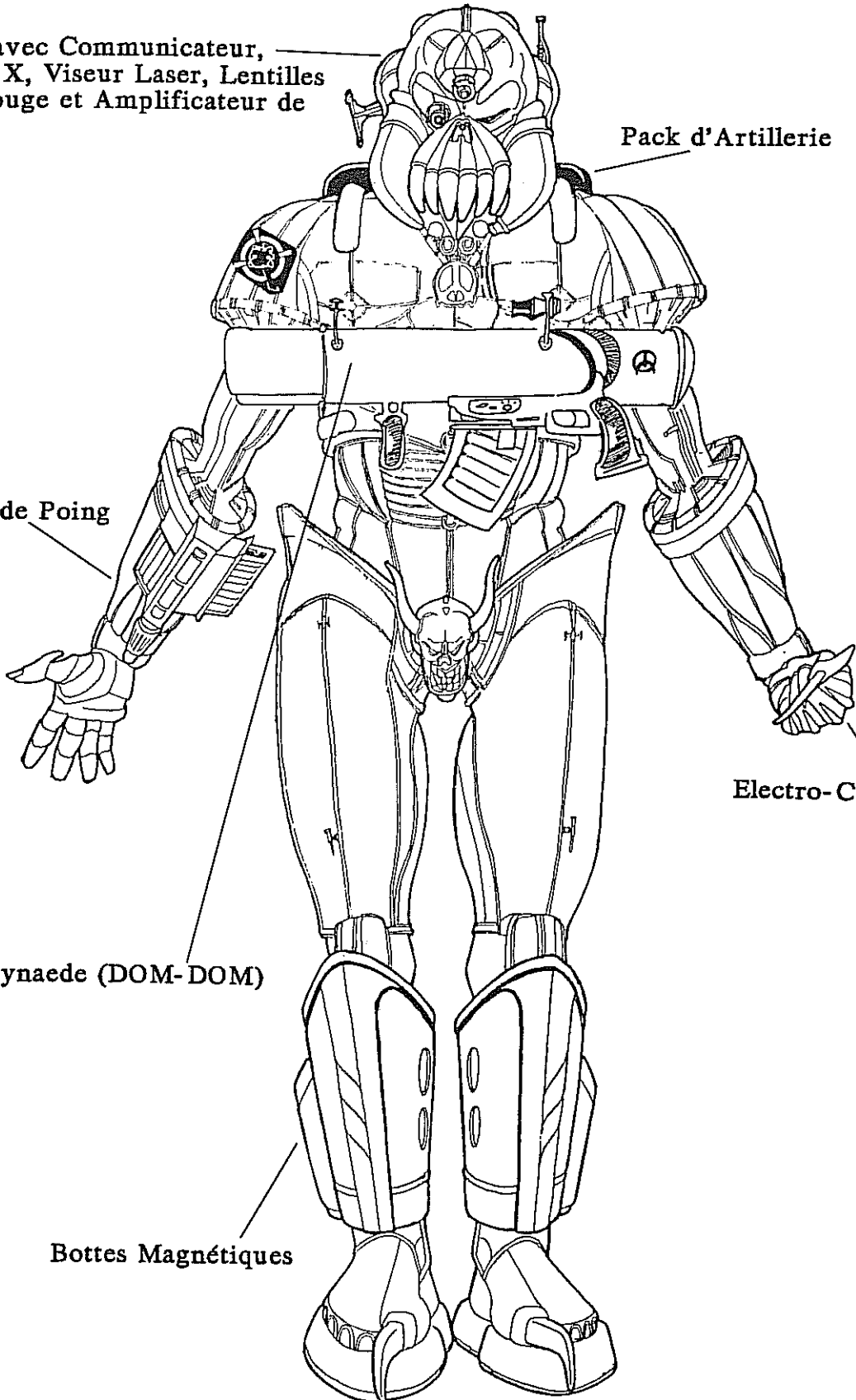
Pack d'Artillerie

Fuseur de Poing

Electro- Ceste

Trynaede (DOM-DOM)

Bottes Magnétiques



ANNEXE

Quelques erreurs sournoises se sont glissées dans les règles, notamment au Chapitre des compétences. Pour certaines d'entre elles il faut lire :

NAVIGATION : S + 2CO
ORDINATEUR : 3 CO
TACTIQUE : 2CO + S

LES NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

Si dans la descriptions des races se trouve un chiffre de Niveau Technologique, il n'y a cependant pas d'explications concernant ledit chiffre. En clair voici ci-contre le tableau des niveaux technologiques et sociaux.

NT	DESCRIPTION
0	Sans organisation. Type horde animale.
1	Feu - Travail de la pierre/Organisation Tribale.
2	Artisanat/Commerce/Système féodal.
3	Royaume - Empire
4	Industrialisation
5	Informatisation - Gvt Planétaire
6	Voyage Intra-Système
7	Voyage Inter-système / Confédération de planètes.
8	Voyage spatial généralisé - Consortium interplanétaire de commerce.
9	Anti-matière (Téléportation)- Découvertes d'autres Univers parallèles
10	Voyages Inter-Dimensionnels

LES GRADES WHOG SHROG

GUERRIER WHOG SHROG



Le Simple Crâne signifie que le Whog Shrog a le premier grade de la Division Whog Shrog. Cependant celui-ci est suffisant pour qu'il puisse donner des ordres au Bashaw de l'Armée Classique.

CHHUD



Crâne Simple et Bande noire. Le Chhud est un chef d'escouade. Il est le supérieur d'un Chhud de l'Armée Classique, qui lui dirige une compagnie (250 H).

KHAN



Crâne simple et double bande noire. Le Khan dirige dix escouades Whog Shrog en même temps que sa propre Escouade. Le Khan a surtout une fonction sur les champs de bataille.

TARKHAN



Crâne Simple bande noire Diagonale. Le Tarkhan dirige un régiment Whog Shrog, et possède ses propres armes (Insigne du régiment).

PADISHA



Triple Crâne inversé. Le Padisha est le chef suprême de la Division Whog Shrog, directement et uniquement sous les ordres de Talkérus le Boucher de L'Univers.

LA NOUVELLE ESCOUADE WHOG SHROG

Dans la nouvelle escouade qui intègre maintenant les Whog Shrogs spécialisés, on peut trouver : 1 Chhud Whog Shrog, 3 Whog Shrogs, 1 Dom Shrog, 1 Doc Shrog et 1 Tech Shrog. Nous devons insister sur le fait que même les nouvelles escouades Whog Shrogs répondent aveuglement au Boucher de l'Univers, et que surtout, elles sont tout aussi efficaces que les anciennes, avec des techniques différentes. En effet, le premier changement dans "l'approche" de l'ennemi est l'intervention du Dom Shrog qui prépare le terrain pour ses équipiers. Il sert en effet à briser les reins de troupes entraînées en les désorganisant, et il permet de démolir les pièces fortes de l'Artillerie ou les Véhicules Blindés. Ses connaissances en "démolitions" permettent également des actions terroristes susceptibles de couper les communications entre les forces armées, de semer la peur parmi ceux qui se pensaient intouchables en fonction de leurs postes ou de leurs forces... Le Tech Shrog quant à lui se révèle tout aussi terrible de par le désordre qu'il peut engendrer dans les systèmes informatiques ennemis. Il peut également retourner contre leurs créateurs "pièges" technologiques et systèmes de protection perfectionnés. Le Throg peut déceler les points faibles de certains Loks, ou phénomènes inconnus, et par là même trouver une parade. Le point fort des Tech Shrogs est aussi la possibilité d'utiliser des vaisseaux spatiaux ou des chasseurs et donc de former éventuellement un appui Aérien. Quant au Doc Shrog, outre le fait qu'il peut soigner au coeur de l'action les autres membres de l'Escouade, ses connaissances en biologie peuvent servir tout autant que celles en Physique du Throg. Les Guerriers Whog Shrogs quant à eux réalisent les actions rapides et souvent outrageusement meurtrières qui les ont caractérisés dans l'histoire....