

OF FLESH AND STEEL – ARMÉE KARMANS

Première armée non-humaine de cette série d'armées de démonstration, les Karmans devaient bénéficier d'un traitement particulier. Les Karmans sont... gros. J'ai donc décidé dès le départ de leur donner l'option « armures renforcées » pour représenter leur résistance accrue (le bonus a été inclus dans les profils). Cela ne sera pas sans conséquence : les Karmans vont coûter cher et seront donc en sous-effectif.

Pour représenter leur puissance de feu élevée, il était évident que l'armée devait suivre la règle des cochons de l'espaâce (résumées en bas de page). L'armée sera donc mobile, résistante et portée sur le corps-à-corps et les fusillades à courte portée. J'ai donc décidé de commencer l'armée avec une « grosse » unité de Wendigos coûtant presque 2 PA à elle seule. Une autre unité de Yétis à 2 PA l'a vite rejointe. Vu leurs casques, j'ai décidé de faire des Yétis des troupes aéroportées bénéficiant de la règle « téléportation ». L'armée disposera de peu d'unités d'infanterie mais celle-ci pourra aller chercher des objectifs rapidement, y compris ceux de l'adversaire.

Ma dernière unité sera une petite escouade d'Anakongas disposant de jet-packs. Je voulais tout d'abord en faire des fantassins irréguliers mais je ne disposais pas d'assez de figurines pour cela. Il s'agira donc d'une infanterie régulière mais sans le bonus de résistance pour marquer la différence avec les autres. Après réflexion, ce n'est pas plus mal.

Enfin, il me reste 1 PA pour acheter deux véhicules légers et volants. Ces « blindés » des plus fragiles sont originellement équipés de « jammers », des armes électromagnétiques anti-véhicules qui n'ont pas d'équivalent à OFAS. J'avais deux options : en faire des lance-missiles (armes anti-véhicules) ou des lance-roquettes (un peu plus polyvalents). J'ai opté pour la première solution pour être plus wysiwyg puisque l'armée dispose déjà de lance-roquettes ne ressemblant pas du tout aux armes des Trikes. On trouve toujours une option convenable pour représenter une figurine à OFAS !

Des véhicules rapides mais fragiles et un sous-effectif des plus importants... Cette armée ne sera pas la plus facile à jouer !



Figurines de l'armée Karmans issue du jeu AT-43 (Rackham).

Rappel des règles de l'armée des cochons de l'espaâce :

- Lorsque votre adversaire doit lancer les dés dans la table des avaries, il en lance quatre et garde les trois de son choix.
- Au tir, si la précision de vos armes et la vitesse de votre cible indique un test AS, vous devez tout de même effectuer un test EZ pour toucher. Les armes ayant une précision AS ne sont pas affectées.
- À 12'' de portée, les pistolets et fusils de votre armée peuvent relancer (une fois) les jets pour toucher ratés.
- En charge, vos unités peuvent relancer (une fois) leurs jets pour toucher ratés.




OF FLESH AND STEEL

Karmans

Unités d'infanterie	Rang				Armes & Règles spéciales
6 Wendigos dont 1 officier supérieur, 1 médecin et 2 mitrailleuses	Régulier 2PA -1	2	3	2	2x Pistolets (2/1/[12'']) Mitrailleuses (2/2/Tir x4) Armure renforcée
6 Yétis dont 1 sous-officier, 1 médecin et 2 lance-roquettes	Régulier 2PA	2	3	2	Pistolets (2/1/[12'']) et lames de combat (2/2) Lance-roquettes (2/3/Dom x2) Téléportation – Armure renforcée
4 Anakongas dont 1 sous-officier et 2 lance-flammes	Régulier 1PA +1	2	2	2	Pistolets (2/1/[12'']) et lames de combat (2/2) Lance-flammes (AS/3/[8'']/Explo 3d) Jet-packs

Rappel des règles de l'armée des cochons de l'espaâce :

- Lorsque votre adversaire doit lancer les dés dans la table des avaries, il en lance quatre et garde les trois de son choix.
- Au tir, si la précision de vos armes et la vitesse de votre cible indique un test AS, vous devez tout de même effectuer un test EZ pour toucher. Les armes ayant une précision AS ne sont pas affectées.
- À 12'' de portée, les pistolets et fusils de votre armée peuvent relancer (une fois) les jets pour toucher ratés.
- En charge, vos unités peuvent relancer (une fois) leurs jets pour toucher ratés.

Véhicules	Rang				Armes & Règles spéciales
Trike	Volant léger ½ PA	4	2	4	2x Lance-missiles (EZ/3/Dom x2/véhicules)
Trike	Volant léger ½ PA	4	2	4	2x Lance-missiles (EZ/3/Dom x2/véhicules)