

OF FLESH AND STEEL – ARMÉE KORALONS

L'armée des Koralons est presque exclusivement basée sur le corps-à-corps. Ce qui tombe mal puisque OFAS est un jeu essentiellement basé sur le tir ! Pour rendre tout cela jouable, il faut donc absolument utiliser l'archétype de l'armée des Zaliens qui colle parfaitement aux figurines de l'armée.

Le fer de lance de celle-ci sera constitué d'une bonne unité de Broods. L'option « rapides » est indispensable (le bonus est inclus dans le profil). Non seulement cela les protégera des tirs ennemis mais cela leur permettra de charger l'ennemi plus rapidement. J'aurais bien aimé leur donner des vibro-lames mais l'unité aurait alors coûté plus d'un tiers de mon budget, ce n'était pas raisonnable. Avec un officier à leur tête, elle me coûte déjà un tout petit peu moins d'un PA et demi, pour seulement 6 figurines.

Pour un peu plus d'un PA, je recrute ensuite une unité de 5 Harpikons équipé de pistolets (crachat acide) et de jet-packs (leurs ailes). Je les rends rapides eux aussi pour les mêmes raisons et pour donner du caractère à l'armée et je leur donne un sous-officier pour les guider. 10 Stingers dotés du même équipement (à l'exception des ailes) mais recrutés au rang d'irréguliers me coûteront 1 PA tout juste avec un sous-officier.

Je décide ensuite de me faire plaisir avec 4 Larvans, des soldats d'élite rapides et protégés par un champ de protection (j'ai très peur qu'elle ne parvienne pas au corps-à-corps sans cela). Tout cela a un prix et je dois le payer en diminuant leur équipement. Les 6 lames de combat de l'unité me permettent de payer les deux options ainsi qu'un officier.

Disposant d'une figurine de Brood Master, je me sens obligé de le recruter en tant que monstre léger.

Il me reste alors un peu moins d'un PA. Après avoir hésité à prendre de l'artillerie, j'opte finalement pour un Phazon dont l'objectif sera de protéger les autres unités (en désactivant les états d'alerte de l'adversaire) ou de les booster en leur donnant l'opportunité d'agir deux fois par tour !

Il serait tentant de penser que cette armée sera facile à jouer : il suffit de foncer vers l'ennemi le plus vite possible pour en découdre ! Dans les faits, c'est un peu plus compliqué : il faut non seulement bien choisir ses cibles mais, surtout, il faut bien choisir les unités à sacrifier pour atteindre les objectifs. Pas si facile que ça...



Figurines de l'armée Koralons issue du jeu Metropolis (Urban War).

Rappel des règles de l'armée des Zaliens :

- L'armée ne peut pas recruter d'officier supérieur.
- Tous les véhicules de l'armée sont des monstres. Les monstres moyens sont des sous-officiers, les monstres lourds sont des officiers normaux.
- Le **moral** des unités de l'armée est augmenté d'un point.
- L'ordre de **charge** coûte toujours **0PC** pour toutes les unités de l'armée (même les irrégulières).
- Au corps-à-corps, vos unités peuvent relancer (une fois) leurs jets pour toucher ratés.
- L'armée ne peut pas recruter de spécialistes.
- Aucune unité de l'armée ne peut utiliser les ordres de **tirs précis**, de **grenades** et d'**état d'alerte**.

OF FLESH AND STEEL

Koralons

| Unités d'infanterie | Rang |  |  |  | Armes & Règles spéciales |
|---|--------------------|---|---|---|--|
| 6 Broods dont 1 officier | Régulier 1PA +3 | 3 | 2 | 3 | 2x Lames de combat (2/2) Rapides |
| 5 Harpikons dont 1 sous-officier | Régulier 1PA +3 | 3 | 2 | 3 | Pistolets (2/1/[12'']) et lames de combat (2/2) Rapides & Ailes |
| 1 Phazon | Psionik 1PA -2 | 3 | 2 | (3) | 2x Lames de combat (2/2) Rapide Confusion mentale & Chrono-maîtrise |
| 4 Larvans dont 1 officier avec foret thermique et mitrailleuse et 3 avec 2 lames de combats | Élite 1PA | 2 | 3 | 4 | Foret thermique (2/4/Dom x2) Mitrailleuse (2/2/Tir x4) 2x Lames de combat (2/2/Att x2)) Rapides & Camouflage |
| 10 Stingers dont 1 sous-officier | Irrégulier 1PA | 3 | 1 | 2 | Pistolets (1/1/[12'']) et lames de combat (2/2) Rapides |

Rappel des règles de l'armée des Zaliens :

- Tous les véhicules de l'armée sont des monstres. Les monstres moyens sont des sous-officiers, les monstres lourds sont des officiers normaux.
- L'ordre de **charge** coûte toujours **0PC** pour toutes les unités de l'armée (même les irrégulières).
- Au corps-à-corps, vos unités peuvent relancer (une fois) leurs jets pour toucher ratés.
- Aucune unité de l'armée ne peut utiliser les ordres de **tirs précis**, de **grenades** et d'**état d'alerte**.

| Véhicules | Rang |  |  |  | Armes & Règles spéciales |
|---------------------|---------------------------|---|---|---|--|
| Brood Master | Marcheur léger ½ PA | 2 | 3 | 5 | 2x Vibro-lames (2/3/Att x2) Piétinement (2/2) |
| | | | | | |
| | | | | | |