

OF FLESH AND STEEL – ARMÉE RED BLOK

Bien qu'étant composée de simples humains elle aussi, l'armée du Red Blok est très différente de celle de ses frères ennemis : l'armée U.N.A. Ses soldats ne sont en effet pas des professionnels mais des volontaires luttant pour un idéal. Cela se traduit par le recrutement de troupes irrégulières pour fournir un contingent important de troupes.

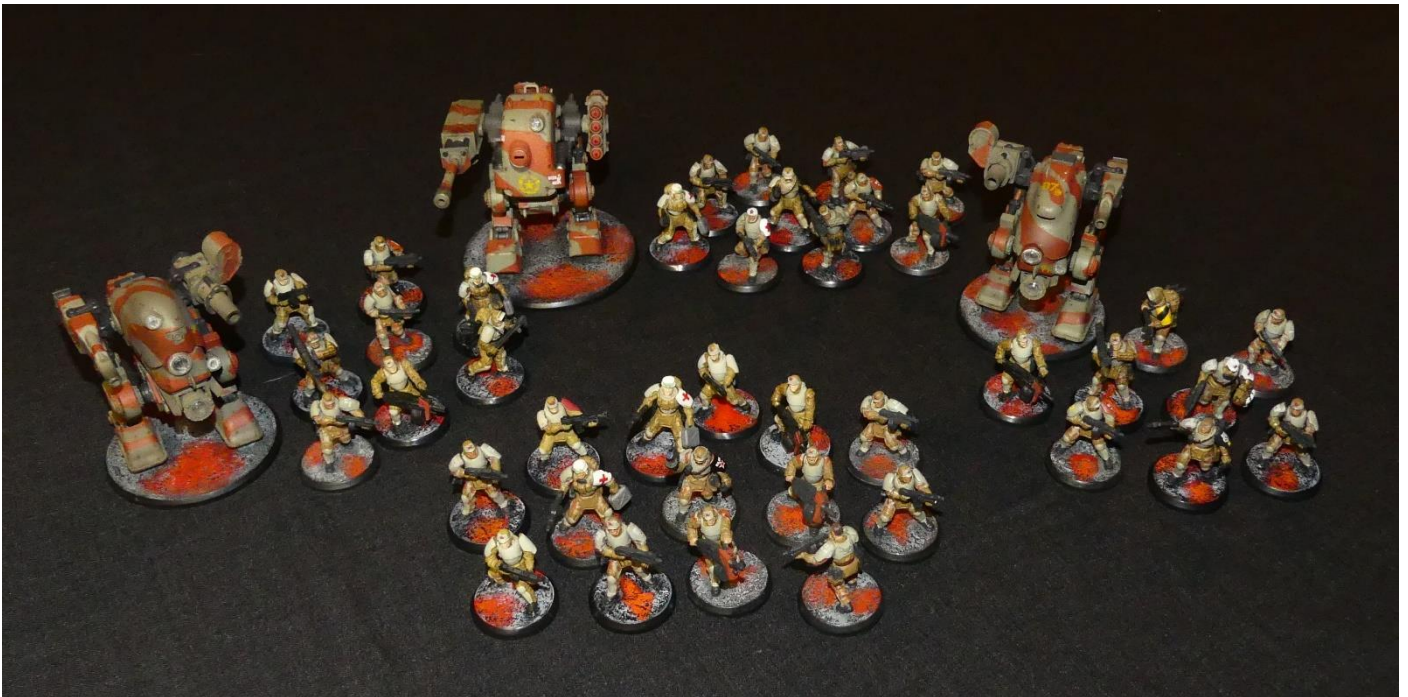
Le Blok étant connu pour ses gros blindés, l'armée sera parfaitement représentée par l'archétype de l'armée rebelle dont les règles sont rappelées en bas de page et sur la fiche d'armée de la page suivante.

Voulant donner la part belle aux blindés, j'ai décidé de dépenser 2 PA en véhicules. Le double que pour l'armée U.N.A. que vous avez déjà pu découvrir. Pour ce prix-là, j'ai pu prendre deux marcheurs légers et un marcheur moyen. Celui-ci pose un intéressant cas de figure... Ma figurine est équipée d'un très lourd canon tirant normalement de gros obus destinés à percer le blindage des véhicules ennemis ; le Blok n'ayant normalement pas accès à la technologie LASER (ou peu).

J'ai cependant décidé de compter cette arme comme un canon LASER mais il aurait été parfaitement possible de la compter comme un mortier par exemple. Du moment que le choix est clair pour votre adversaire...

Que faire des 4 PA restant ? Acheter plein de troupes bien sûr ! Je décide de me passer des soldats réguliers et des soldats d'élite (ce choix me coûte) pour prendre une grande quantité de soldats irréguliers afin de recruter quatre bonnes unités capables de contester les objectifs sur le terrain. Je peux donc dépenser 1 PA par unité en moyenne.

Plutôt que de faire quatre unités identiques, j'opte pour une grosse unité abritant mon officier supérieur, une moyenne avec un officier et deux petites avec des sous-officiers ; ce qui permettra à l'armée de disposer de 7 PC en début de partie. Attention ! Cette valeur semble importante mais c'est illusoire... À raison de 2 PC pour chaque ordre donné à une unité d'infanterie, il faudra faire très attention à leur utilisation !






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

Rappel des règles de l'armée rebelle :




- Les ordres des unités d'infanterie régulière coûtent **2PC** au lieu d'un.
- Lorsque votre adversaire doit lancer les dés dans la table des avaries, il en lance quatre et garde les trois plus petits résultats.

Red Blok

Unités d'infanterie	Rang				Armes & Règles spéciales
14 Krasnye Soldaty dont 1 officier supérieur, 2 médecins et 3 lance-grenades	Irrégulier 1PA +6	2	1	1	Fusils (1/1), couteaux (1/1), Lance-grenades (1/3/[18'']/Explo 2d/Ind)
10 Krasnye Soldaty dont 1 officier, 2 médecins, 1 lance-grenades et 1 lance-roquettes	Irrégulier 1PA	2	1	1	Fusils (1/1), couteaux (1/1), Lance-grenades (1/3/[18'']/Explo 2d/Ind) Lance-roquettes (1/3/Dom x2)
8 Krasnye Soldaty dont 1 sous-officier, 1 médecin, 1 mécano, 1 lance-grenades et 1 lance-roquettes	Irrégulier 1PA -3	2	1	1	Fusils (1/1), couteaux (1/1), Lance-grenades (1/3/[18'']/Explo 2d/Ind) Lance-roquettes (1/3/Dom x2)
8 Krasnye Soldaty dont 1 sous-officier, 1 médecin, 1 mécano, 1 lance-grenades et 1 lance-roquettes	Irrégulier 1PA -3	2	1	1	Fusils (1/1), couteaux (1/1), Lance-grenades (1/3/[18'']/Explo 2d/Ind) Lance-roquettes (1/3/Dom x2)

Rappel des règles de l'armée rebelle :

- Les ordres des unités d'infanterie régulière coûtent **2PC** au lieu d'un.
- Lorsque votre adversaire doit lancer les dés dans la table des avaries, il en lance quatre et garde les trois plus petits résultats.

Véhicules	Rang				Armes & Règles spéciales
Hetman	Marcheur moyen 1 PA	2	4	6	Canon LASER (3/5) Lance-roquettes (2/4/Dom x2) Piétinement (1/2/Att x2)
Zvezda	Marcheur léger ½ PA	2	3	4	Mitrailleuse (2/2/Tir x4) Mortier (2/3/Explo 2d/Ind) Piétinement (2/2)
Zvezda	Marcheur léger ½ PA	2	3	4	Mitrailleuse (2/2/Tir x4) Mortier (2/3/Explo 2d/Ind) Piétinement (2/2)