

## OF FLESH AND STEEL – ARMÉE THERIANS

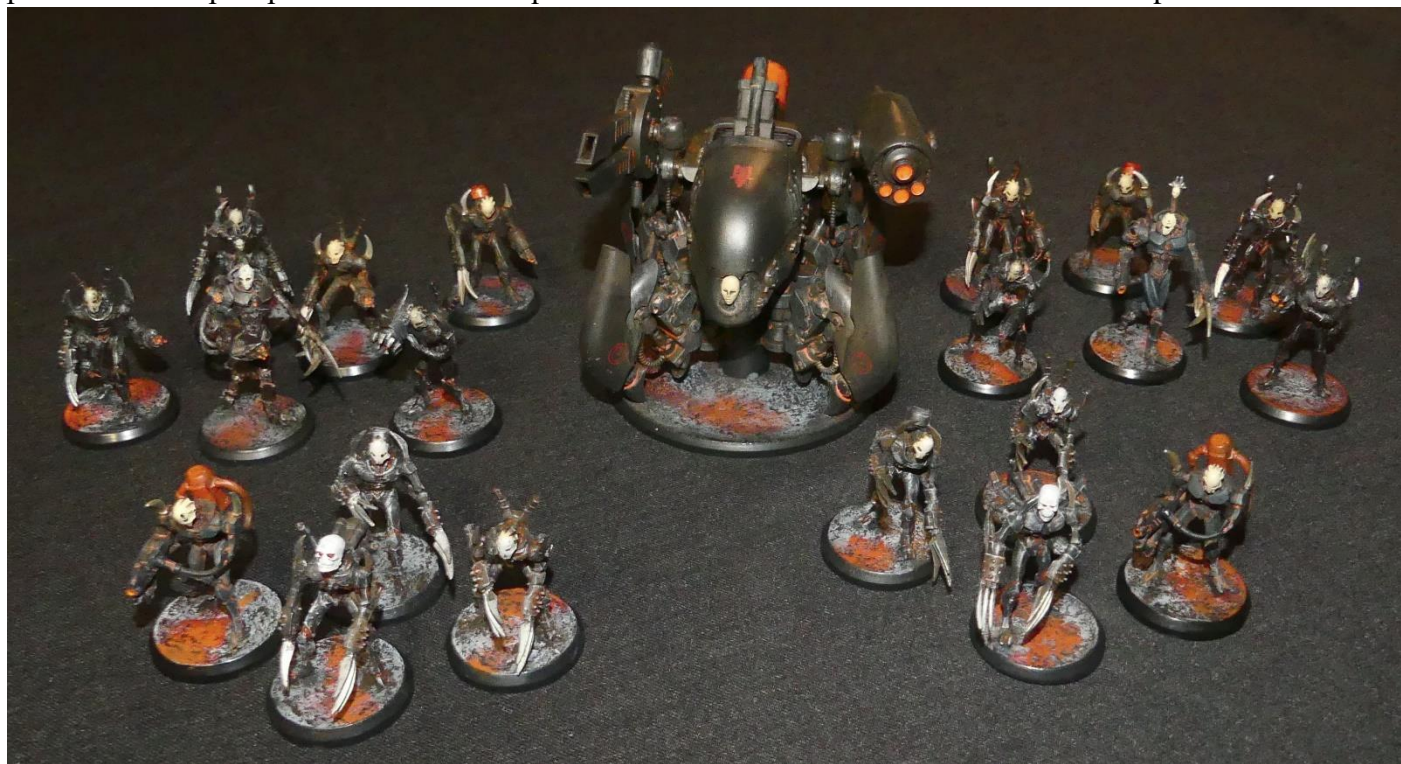
Les Therians... Les Therians ! Les grands méchants de l'histoire ! Ces robots tueurs méritaient une armée un peu à part. Bien sûr, j'allais devoir utiliser l'archétype d'armée « eux, les robots » pour les représenter. Comme d'habitude, les règles spéciales de l'armée seront rappelées en bas de page et sur la fiche d'armée...

Mais il fallait aussi autre chose. Je les voulais vraiment résistants ces robots. Façon « terminators », pas de vulgaires droïdes de combat volant en éclat au moindre tir. Comme les armures renforcées sont déjà utilisées par les Karmans, j'ai optés pour des champs de protection, renommés « nano-machines » pour l'occasion.

Tout cela allait avoir un prix et j'ai donc décidé d'utiliser 5 PA pour recruter 4 petites unités qui utiliseront au mieux leurs ordres « I'll be back » pour gonfler leurs effectifs en début de partie. Ces unités seront toutes taillées pour le corps-à-corps, avec deux unités uniquement dédiées à cette discipline. Le lance-flammes ne compte pas vraiment, si ? Ceci devrait permettre à l'armée de se démarquer vis-à-vis des autres armées de démonstration.

Le PA restant a été dépensé pour recruter un marcheur moyen qui devrait occuper l'adversaire quelques temps.

Vous trouverez peut-être que l'armée manque d'armes antichars... Ce n'est pas très grave ! L'ordre de « reconfiguration » pourra être utilisé pour produire les armes adéquates si l'armée vient à affronter une force lourdement pourvue en véhicules.





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

### Rappel des règles de l'armée d'eux, les robots :




- Les unités de l'armée ne peuvent pas avoir de spécialiste.
- **I'll be back** : cet ordre ne peut être donné qu'à une unité d'infanterie régulière ou irrégulière. À la fin de son tour, lancez deux dés. Le total obtenu est égal au nombre de figurines de base qui peuvent rejoindre l'unité (avec l'équipement standard de celle-ci). L'unité peut dépasser son effectif initial mais ne peut pas dépasser l'effectif maximal correspondant à son rang.
- **Reconfiguration** : cet ordre peut être donné à n'importe quelle unité, y compris un véhicule. Au début du tour, choisissez une arme spéciale de l'unité et remplacez-la par une autre (du même rang).

## Therians

Unités d'infanterie	Rang				Armes & Règles spéciales
6 <b>Storm Golems</b> dont 1 officier, et 1 mitrailleuse	Régulier 1,5PA	2	2	2	Pistolets (2/1/[12'']) et lames de combat (2/2) Mitrailleuse (2/2/Tir x4) <b>Nano-machines</b>
6 <b>Storm Golems</b> dont 1 officier, et 1 mitrailleuse	Régulier 1,5PA	2	2	2	Pistolets (2/1/[12'']) et lames de combat (2/2) Mitrailleuse (2/2/Tir x4) <b>Nano-machines</b>
4 <b>Grim Golems</b> dont 1 sous-officier et 1 lance-flammes	Régulier 1PA	2	2	2	2x Lames de combat (2/2) Lance-flammes (AS/3/[8'']/Explo 3d) <b>Nano-machines</b>
4 <b>Grim Golems</b> dont 1 sous-officier et 1 lance-flammes	Régulier 1PA	2	2	2	2x Lames de combat (2/2) Lance-flammes (AS/3/[8'']/Explo 3d) <b>Nano-machines</b>

### Rappel des règles de l'armée d'eux, les robots :

- **I'll be back** : cet ordre ne peut être donné qu'à une unité d'infanterie régulière ou irrégulière. À la fin de son tour, lancez deux dés. Le total obtenu est égal au nombre de figurines de base qui peuvent rejoindre l'unité (avec l'équipement standard de celle-ci). L'unité peut dépasser son effectif initial mais ne peut pas dépasser l'effectif maximal correspondant à son rang.
- **Reconfiguration** : cet ordre peut être donné à n'importe quelle unité, y compris un véhicule. Au début du tour, choisissez une arme spéciale de l'unité et remplacez-la par une autre (du même rang).

Véhicules	Rang				Armes & Règles spéciales
<b>Wraith Golgoth</b>	Marcheur moyen 1 PA	2	4	6	Canon LASER (3/5) Mitrailleuse (2/3/Tir x4) Piétinement (1/2/Att x2)