

JETONS POUR OF FLESH AND STEEL

Vous pouvez bien sûr n'importe quels jetons pour représenter les différents états et effets de jeu mais vous trouverez ici des jetons prêts à l'emploi... ou presque.

Presque, parce qu'il va vous falloir vous équiper un peu. Outre une bonne paire de ciseaux et un cutter, vous devrez vous procurer du papier autocollant pour imprimante. Pour ma part, j'utilise celui qui est illustré juste à droite et il marche très bien. J'ai déjà eu des déconvenues avec d'autres marques mais il ne s'agit peut-être que d'un problème de compatibilité entre le papier et mes cartouches d'encre.

Ensuite, il vous faudra acheter des jetons ronds en plastique coloré de 25mm de diamètre. Pour ma part, je me fournis chez « Tout pour le jeu » (<https://toutpourlejeu.com/>). Vous trouverez parfois des lots comprenant des couleurs variées. D'autres fois, il vous faudra acheter des jetons de la couleur de votre choix. Pour ma part, mon dernier lot comprenait des jetons jaunes, orange, rouges, verts, bleus et violets. D'où les couleurs que vous trouverez sur les pages suivantes.

Il vous faudra ensuite imprimer les 3 pages suivantes sur le papier autocollant avant de découper les jetons (c'est long et fastidieux mais découpez à l'intérieur des cercles colorés, pas besoin d'être trop précis puisque la couleur va se confondre avec le jeton) et de les coller sur les jetons de la bonne couleur (utilisez le cutter pour gratter la pellicule autocollante). Au passage, les icônes utilisées viennent de chez <https://game-icons.net/> comme pour toutes les illustrations du jeu. Si vous voulez créer des jetons plus personnalisés, rien de plus facile si vous disposez d'un simple traitement de texte.

Il est temps de passer en revue nos jetons :

- Les jetons jaunes ne sont pas indispensables mais peuvent s'avérer utiles lors des grosses parties. Posez-en un à côté de chaque unité. Côté vert : l'unité peut être activée. Côté rouge : elle l'a déjà été ce tour-ci.
- Les jetons orange avec un point d'exclamation représenteront les unités paniquées ou les équipages sonnés. Les autres serviront à indiquer si la vitesse d'un véhicule a été augmentée ou diminuée d'un point.
- Les jetons rouges concernent les véhicules. Les engrenages désignent la perte d'un point de structure (utilisez le cœur pour les monstres ou les personnages). Laser et bras mécaniques désignent des armes hors d'usage, les jambes mécaniques désignent un véhicule immobilisé et l'explosion un véhicule détruit.
- Les jetons bleus seront utilisés pour les ordres d'état d'alerte ou planquez-vous !
- Les jetons verts sont là pour représenter les objectifs du scénario. Si vous voulez, vous pouvez leur donner une face numérotée/spéciale pour certains scénarios de votre cru.
- Les jetons violets (étoiles et main) peuvent être utilisés pour représenter les points de commandement. L'illustration n'a pas d'importance, les deux modèles sont là pour varier les plaisirs (je les colle recto-verso pour ma part).
- Le reste de jetons violets sont normalement totalement inutiles mais je me suis dit qu'ils pourraient toujours trouver preneurs. Et puis il restait de la place. Ils sont là pour désigner/mettre en avant les figurines spéciale d'une unité : leader, médecin, mécano, radio et gradés de divers rangs. N'en abusez pas ! Mais si vos figurines se ressemblent trop, ça peut être un moyen simple et rapide pour repérer rapidement le leader de votre unité.

À vous de voir selon le nombre de jetons dont vous disposez comment vous organisez le recto et le verso de ceux-ci. Il est parfois plus simple d'avoir la même illustration au recto et au verso (pour les jetons panique par exemple). Parfois, il est préférable d'avoir plus de diversité en ayant deux illustrations différentes (c'est le cas des deux ordres disponibles ici par exemple).







