

OF FLESH AND STEEL v2.2

FAQ & ERRATA (v1.0)

Ce document est destiné aux heureux propriétaires de la version 2.0 ou 2.1 des règles au format papier.

Vous y trouverez une section FAQ/Errata pour les petites erreurs de ces premières versions du jeu ainsi qu'une section de modifications des règles pour les cas les plus lourds.

La version PDF du jeu est maintenant gratuite et peut être téléchargée ici :

[OFAS v2.2](#)

Vous pouvez donc télécharger la dernière version à jour des règles pour tout avoir au propre !

Le jeu est également disponible en format papier sur [ma boutique lulu](#).

Pour les propriétaires de la v1, je ne peux que vous conseiller de passer à la v2(.2) puisque celle-ci est gratuite et bien plus complète que la v1.

Vous trouverez également une section « trucs en plus » détaillant un peu les ajouts de la v2.2 par rapport à la v2.0. Vous pourrez ainsi plus rapidement voir ce qu'il y a en plus.

Libre à vous d'imprimer ces ajouts ou de les recopier sur les pages blanches du livre papier.

FAQ & ERRATA

Outre quelques (rares) coquilles, le livre de règles de la V2.0 comporte quelques menues imprécisions ou incohérences que l'on se doit de clarifier. Tout cela sera corrigé, dans la mesure du possible, dans la version 2.2 du jeu. Si vous disposez de cette version, vous ne devriez pas avoir besoin de cette FAQ.

CHOISIR UNE CIBLE (P.17)

Toutes les armes identiques d'une unité doivent choisir la même cible. Cela s'applique-t-il aux blindés qui peuvent avoir deux armes identiques situées dans deux arcs de tir différents et ne pouvant donc jamais cibler la même unité ?

Non. Pour simplifier les choses, disons maintenant que les armes d'un blindé peuvent toujours cibler des unités différentes, même quand elles sont identiques.

ÉTAT D'ALERTE (P.25)

Que se passe-t-il si deux unités (ou plus) peuvent effectuer un tir en état d'alerte sur la même cible ?

Toutes les unités désirant utiliser leur état d'alerte sur la même cible doivent le déclarer avant de résoudre le moindre tir. Résolvez ensuite les tirs unité par unité (dans l'ordre de votre choix).

Une unité en état d'alerte et équipée d'une arme indirecte peut-elle effectuer un tir sur une unité qu'elle ne voit pas en dépensant 1 PC pour effectuer un tir précis comme la nouvelle règle l'y autorise ?

Non. Mais elle peut tirer sur cette unité si celle-ci est visible d'un opérateur radio allié.

ÉCRASER DES FANTASSINS (P.47)

Est-il normal qu'un véhicule écrasant une unité puisse causer plus de touches que de figurines dans l'unité ? Cela n'est pas cohérent avec les tirs explosifs par exemple.

Bonne remarque ! Considérez que le nombre de dés utilisés par l'unité est au maximum égal au nombre de figurines dans l'unité. Un personnage se faisant écraser doit lancer 1, 2 ou 3 dés selon que le véhicule est léger, moyen ou lourd. Dans l'exemple donné, l'unité n'aurait donc dû lancer que 5 dés et non 6.

VÉHICULE RALENTI (P.51)

Les règles des véhicules ralenti ressemblent beaucoup à celles de la règle « lent » des véhicules mais pas totalement. Est-ce voulu ?

Il est en effet plus simple de considérer qu'un véhicule ralenti obtient la règle spéciale « lent » à la place. Un véhicule qui est déjà lent (que ce soit un choix lors de sa création ou suite à des dommages) qui devrait être ralenti devient « immobilisé » à la place.

TERRAINS DANGEREUX ET VÉHICULES (P.56)

Les terrains dangereux ne sont pas gérés de la même manière pour les véhicules que pour les fantassins. Ne serait-il pas possible de tout harmoniser ?

Il est en effet plus simple de procéder de la même manière. Si véhicule se déplace en terrain dangereux, il doit passer un test EZ. En cas d'échec, il subira une avarie générée par votre adversaire.

INDISCIPLINÉS (P.73)

Le désavantage indiscipliné semble particulièrement pénalisant, surtout pour les unités devant se ressaisir. Est-ce voulu ?

Non. Indiscipliné n'affecte pas l'ordre ressaisissez-vous qui est un ordre particulier.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PROFIL (P.79)

Combien coûte la vibro-lame du sous-officier de l'escouade exterminator ? 3 PA comme dans l'exemple ou 2 PA comme dans la règle ?

2 PA bien sûr ! Il s'agit d'une simple erreur qui se répercute sur toute la suite d'exemple de création d'armée (mais sans conséquence puisque tout sera moins cher d'un point au total).

PUISSANCE AF DES ARMES (P.81 ET SUIVANTES)

Certaines armes spéciales ont une puissance notée « AF » soit un échec automatique. Est-ce normal ? Il est donc impossible de blesser l'adversaire avec de telles armes ?

Ces armes sont disruptives. Si elles ne peuvent pas directement blesser l'ennemi, leurs règles spéciales s'appliquent cependant (elles provoquent des tests de moral et d'avarie).

TOURELLE DE TIR (P.91)

J'ai un véhicule avec une tourelle comportant deux armes ou plus. Que faire ?

Rajoutez une astérisque à cette règle spéciale pour pouvoir la prendre plusieurs fois !

ARMES DISRUPTIVES (P.115)

Si une arme disruptive est utilisée contre de l'infanterie lors d'une charge, que se passe-t-il ? Ces armes ne provoquent que des tests de moral qui ne sont pas effectués à ce moment.

Les tests de moral dus à ces armes devront être effectués à la fin du combat, à l'étape n°7, en plus de tout autre test de moral lié aux pertes du combat.

CONTESTER UN DÉCOR SPÉCIAL (P.133)

La règle dit qu'un véhicule « défenseur » peut contester un objectif. Qu'est-ce qu'un véhicule « défenseur » ?

La règle a changé de nom entre temps : il s'agit d'un véhicule « gardien ».

IDOLE IMPIE (P.134)

Que se passe-t-il si une unité contrôlant une idole se fait charger ?

Si l'unité qui charge est en mesure de contrôler l'idole à la fin de son mouvement, exceptionnellement, les deux unités bénéficient de son effet dévastateur ! Sinon, seule l'unité chargée en bénéficie.

MODIFICATIONS DE RÈGLES

La section suivante contient de vraies modifications de règles jugées nécessaires pour maintenir l'équilibre du jeu. Ces modifications sont déjà présentes dans la version 2.2 du jeu. Vous trouverez à la fin du document une page à imprimer, découper et coller sur l'une des dernières pages du livre (ou sur la 3^e de couverture) pour ceux qui disposent du livre papier. Cette page comprend le résumé des changements ci-dessous.

OFAS a toujours voulu être un jeu de SF « réaliste » dans lequel les corps-à-corps ne sont pas déterminants. En V1, les armées reposant sur ce style de jeu n'étaient vraiment pas à l'honneur et il était difficile de les jouer, même avec l'archétype des Zaliens. Nous avons essayé de corriger un peu cela pour que les Zaliens soient jouables mais nous sommes certainement allés trop loin sur cette voie. Petit retour en arrière pour corriger le tir donc. Ou plutôt le corps-à-corps.

ARMES DE CORPS-À-CORPS*

Cette règle spéciale disparaît tout simplement et toutes les armes de corps-à-corps* deviennent de simples armes de corps-à-corps. Pour une armée de ce style, les charges étaient pour l'essentiel gratuites ce qui la dispensait de gérer les PC. Avec ce changement, toutes les charges coûtent au moins 1 PC.

Conséquences :

- Les armes spéciales de corps-à-corps remplacent toute arme de corps-à-corps à l'exception des couteaux et des boucliers (les règles des unités d'élite ne sont pas affectées).
- La règle spéciale des Zaliens indiquant que toutes leurs charges sont gratuites est remplacée par la règle suivante : « L'ordre de charge coûte 1 PC (au lieu de 2) pour les unités irrégulières de l'armée. »

On notera que les unités kamikazes ne sont pas affectées et continuent de charger pour 0 PC.

Vous noterez également qu'une armée comportant de nombreuses unités de corps-à-corps aura certainement intérêt à inclure des vétérans parmi eux pour ne pas être trop dépendante des PC.

MOUVEMENT DE CHARGE

Lors d'une charge, la distance de déplacement n'est plus doublée mais augmentée de 6'' seulement. Les unités de corps-à-corps rapides ou très rapides traversaient le champ de bataille bien trop rapidement et il leur était même possible de charger au premier tour avec l'avantage « éclaireurs ». Cette modification diminue raisonnablement la portée de charge de ces unités sans affecter les unités classiques et donne même un petit avantage aux unités d'élite taillées pour le combat rapproché !

Conséquences :

- Il faut bien sûr remplacer la mention « distance doublée » par « distance + 6'' » partout où cela apparaît dans le livre de règles.
- Si une unité ne bénéficie pas du mouvement doublé lors d'une charge, elle ne bénéficie pas non plus de ce bonus de 6'' de déplacement.

TIRS EN ÉTAT D'ALERTE

En V1, le tir en état d'alerte nous semblait trop peu utilisé (surtout pour protéger une unité des charges ennemies) pour deux raisons : premièrement parce que seule l'unité chargée pouvait tirer sur l'unité en charge et deuxièmement parce que ces tirs étaient souvent inefficaces si l'unité en charge avait une grande vitesse ou une grande résistance.

Les tirs en état d'alerte subissent donc deux modifications :

Tir précis en état d'alerte : une unité tirant en état d'alerte peut dépenser un PC supplémentaire pour bénéficier d'un tir précis. Précisons que cela s'applique aussi aux tirs d'armes de poing des unités chargées.

Tir de couverture : lors de l'étape n°2 du corps-à-corps, d'autres unités en **état d'alerte** peuvent tirer sur l'unité en charge à condition d'avoir une ligne de vue et d'être à portée de l'unité chargée (toutes les figurines de l'unité en charge peuvent être touchées). L'unité ciblée bénéficie automatiquement d'un couvert. La règle stipulant que seule l'unité chargée peut utiliser son état d'alerte lors d'une charge doit donc être ignorée.

Avec ces règles, les unités de tir peuvent se couvrir mutuellement pour se protéger des charges ennemies. La dépense en PC étant conséquente, il s'agira donc d'un choix tactique ayant un fort impact sur la partie mais pouvant se justifier face à une armée très agressive.

UNITÉS RAPIDES OU TRÈS RAPIDES

L'avantage « rapide » est rapidement devenu l'un des avantages les plus utilisés sur le champ de bataille. Pour les unités de corps-à-corps bien sûr... mais pas seulement. Il nous a donc semblé logique de limiter cet avantage dont la règle change donc pour devenir la suivante :

- **Rapide :** la distance de déplacement de l'unité augmente de 3". Cette option, parfaite pour représenter tout système améliorant le déplacement des soldats, peut être achetée une seconde fois (ce qui correspond à l'ancienne règle « très rapide »).

En conséquence, une autre règle spéciale voit le jour :

- **Réflexes éclairs :** la vitesse de l'unité est augmentée d'un point sans que cela ne modifie sa distance de déplacement.

Les unités doivent donc choisir entre augmenter leur distance de déplacement et leur vitesse pour se protéger des tirs ennemis en conservant le même coût ou bien payer plus cher pour bénéficier des deux avantages. Il n'est donc pas nécessaire de refaire votre liste préférée : vous pouvez vous contenter de renoncer à l'un des avantages sans que cela ne modifie le total de votre liste.

LES TRUCS EN PLUS DE La V2.2

En plus de corriger les coquilles (et d'en rajouter, je ne me fais pas d'illusion dessus) et d'incorporer les modifications de règles, la v2.2 inclut quelques ajouts bienvenus par rapport à la v2.0.

Vous y trouverez donc :

QUELQUES RÈGLES SPÉCIALES EN PLUS POUR LES FANTASSINS

- **Armes perforantes** : les lames de combat (à 1 ou 2 mains), les couteaux, les fusils (courts ou non) et les pistolets de l'unité sont perforants. Si une attaque avec une telle arme touche automatiquement sa cible ou obtient un **2** pour toucher, sa **puissance** est augmentée d'un point. Idéal pour les troupes disposant d'une technologie avancée.
- **Charge fulgurante** : lorsqu'elle reçoit un ordre de **charge**, les attaques au corps-à-corps de l'unité sont résolues avant celle de l'unité chargée. Les défenseurs éliminés ainsi ne peuvent donc pas riposter lors de ce combat. Cette option peut représenter des créatures particulièrement rapides ou bien dotées d'armes longues.
- **Implacable** : l'unité ne subit pas d'effets négatifs lorsqu'elle **tire en avançant** (portée limitée à 24'' et impossibilité de tirer avec des armes lourdes). Elle peut de plus dépenser **1 PC** de plus pour effectuer un **tir précis** lorsqu'elle reçoit un ordre de **tir en avançant**.
- **Réserve** : l'unité n'arrive pas en jeu lors du premier tour. Tant qu'elle n'est pas en jeu, elle ne génère pas de PC. Au second tour, l'unité peut choisir d'entrer en jeu en suivant les règles normales du premier tour. À partir du troisième tour, elle peut choisir d'entrer en jeu par n'importe quel bord de table hormis celui ayant servi au déploiement de l'adversaire.

ET POUR LES VÉHICULES

- **Charge fulgurante (marcheurs uniquement)** : lorsqu'il reçoit un ordre de **charge**, les attaques au corps-à-corps du véhicule sont résolues avant celle de l'unité chargée. Les défenseurs éliminés ainsi ne peuvent donc pas riposter lors de ce combat.
- **Réserve** : le véhicule n'arrive pas en jeu lors du premier tour. Au second tour, il peut choisir d'entrer en jeu en suivant les règles normales du premier tour. À partir du troisième tour, il peut choisir d'entrer en jeu par n'importe quel bord de table hormis celui ayant servi au déploiement de l'adversaire.
- **Stable (marcheurs et roulants uniquement)** : le véhicule ne subit pas d'effets négatifs lorsqu'il **tire en avançant** (portée limitée à 24''). Il peut de plus dépenser **1 PC** de plus pour effectuer un **tir précis** lorsqu'il reçoit un ordre de **tir en avançant**.

RÈGLES DES NUÉES ET DE L'ARTILLERIE À COURTE PORTÉE

Ces règles, présentes dans les règles maison, ont été intégrées aux règles générales avec quelques menues modifications (toutes les figurines de nuées doivent être identiques et l'unité ne peut comporter de spécialistes). Elles se trouvent respectivement pages 75 et 97.

DEUX NOUVEAUX ARCHÉTYPES D'ARMÉES

Les créatures de l'Autre-Monde

- L'armée ne peut pas recruter de spécialistes.
- Les monstres de l'armée (pas les véhicules) peuvent devenir des sous-officiers, des officiers réguliers ou un officier supérieur au prix d'un, deux ou trois avantages.
- Toutes les unités de l'armée bénéficient gratuitement de la règle **téléportation**.
- Au premier tour de jeu, lancez le dé de téléportation **avant** de constituer les réserves de PC. Les unités disponibles pour entrer en jeu lors du premier tour (celles ayant obtenu un **0**) entrent en jeu au premier tour mais sans se téléporter (elles constituent l'avant-garde de l'armée et contribuent à la réserve de PC normalement).

La Vermine

- L'effectif maximum des unités de l'armée est augmenté tel qu'indiqué dans le tableau suivant. De plus, tant que les effectifs d'une unité sont supérieurs au seuil de panique, le **moral** de l'unité est augmenté d'un point. Si les effectifs de l'unité sont inférieurs à ce seuil, le **moral** de l'unité est diminué d'un point.

Rang	Effectifs	Seuil de panique
Irrégulier	8-32	16
Régulier	4-16	8
Élite	2-8	4

- Aucune unité de l'armée ne peut être **lâche** ou **sans peur**.
- La capacité de **transport** de vos véhicules est augmentée de 50%.
- Lors de la constitution de votre armée, choisissez l'une de deux options suivantes : soit toutes vos unités sont **expertes** au tir uniquement, soit elles sont toutes **expertes** au corps-à-corps uniquement.
- Une unité peut toujours devenir **experte** pour l'être dans les deux domaines. Une unité **maladroite** l'est également dans les deux domaines.

UN NOUVEAU SCÉNARIO

Le scénario « Old School Battle » (p. 143) permet de jouer une bataille à l'ancienne, où le massacre de l'adversaire prime sur ces notions très à la mode d'objectifs !

ENCART À IMPRIMER POUR LA VERSION PAPIER DES RÈGLES

Imprimez cette page au format A4, découpez le cadre ci-dessous et collez-le dans votre livre (3° de couverture ou pages blanches destinées aux notes & règles maison en fin d'ouvrage) pour avoir toutes les informations nécessaires sous la main sans avoir besoin de consulter ce document.

MODIFICATIONS DE RÈGLES V2.2

Armes de corps-à-corps*

- Les armes de corps-à-corps* deviennent de simples armes de corps-à-corps et ne diminuent plus le coût d'une charge.
- Les armes spéciales de corps-à-corps peuvent remplacer toute arme de corps-à-corps à l'exception des couteaux et des boucliers.
- La règle spéciale des Zaliens indiquant que toutes leurs charges sont gratuites est remplacée par la règle suivante : « L'ordre de **charge** coûte **1 PC** (au lieu de 2) pour les unités irrégulières de l'armée. »

Charge : le déplacement de l'unité n'est plus doublé mais est augmenté de 6".

Tir précis en état d'alerte : une unité tirant en état d'alerte peut dépenser un PC supplémentaire pour bénéficier d'un **tir précis**. Précisons que cela s'applique aussi aux tirs d'armes de poing des unités chargées.

Tir de couverture : lors de l'étape n°2 du corps-à-corps, d'autres unités en **état d'alerte** peuvent tirer sur l'unité en charge à condition d'avoir une ligne de vue et d'être à portée de l'unité chargée (toutes les figurines de l'unité en charge peuvent être touchées). L'unité ciblée bénéficie automatiquement d'un couvert.

La règle stipulant que seule l'unité chargée peut utiliser son état d'alerte lors d'une charge doit donc être ignorée.

Avantages des unités de fantassins :

- **Rapide** : la distance de déplacement de l'unité augmente de 3". Cette option, parfaite pour représenter tout système améliorant le déplacement des soldats, peut être achetée une seconde fois (ce qui correspond à l'ancienne règle « très rapide »).
- **Réflexes éclairs** : la **vitesse** de l'unité est augmentée d'un point sans que cela ne modifie sa distance de déplacement.

Plus de nouveautés dans la v2.2 du jeu, disponible gratuitement via :

<http://chezperno.free.fr/Jeux/OFAS/OfFleshAndSteel.htm>